

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-170718

(P2024-170718A)

(43)公開日 令和6年12月11日(2024.12.11)

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

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全1247頁)

(21)出願番号	特願2023-87388(P2023-87388)	(71)出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(22)出願日	令和5年5月29日(2023.5.29)	(74)代理人	100121821 弁理士 山田 強
		(72)発明者	藤井 基之 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		Fターム(参考)	2C088 BA15 BA43 CA15 2C333 AA11 CA26 CA58 CA79 EA04 EA10

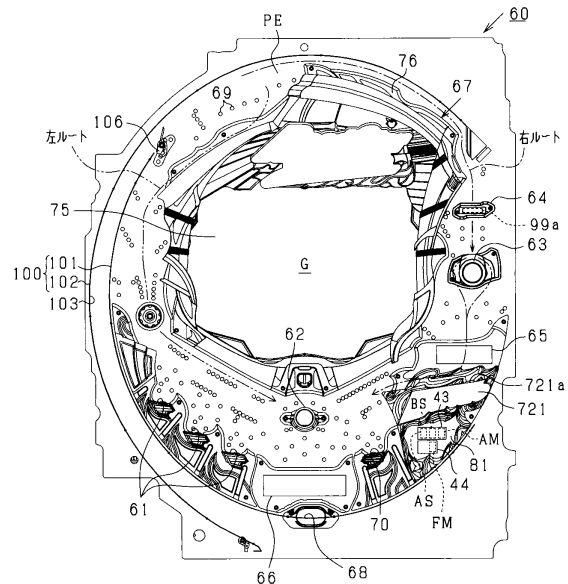
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】好適な制御を行うことが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】各入球部61~63, 65, 66, 68, 70への入球履歴を収集するとともに、収集した入球履歴に基づいて差球数や、停止用球数までの残り球数を導出し、その導出した残り球数が0個以下となることに基づいて遊技停止状態に移行させる。大当たり遊技中に残り球数が0個以下となった場合は大当たり遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われる。大当たり遊技への移行前に保留情報が取得された場合において残り球数が予告制限数以下である場合は、当該保留情報を契機とする保留予告演出において赤色表示態様HMdや虹色表示態様HMeでの実行が制限される。

【選択図】 図463



10

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、  
前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定を実行する手段と、  
前記特定判定の結果に基づいて所定特典を付与することが可能な特典付与手段と、  
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する手段と、

10

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

前記先特定手段の特定結果に基づく特定報知を前記所定の特別情報に対応する遊技回より前に実行することが可能な手段と、  
を備え、

前記特定報知の態様として複数の態様を有しており、  
所定状況において前記複数の態様のうち少なくとも一部の態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能とする所定手段を備えていることを特徴とする遊技機。

20

**【請求項 2】**

前記特定判定の結果が所定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記複数の態様には、特別情報が前記所定結果に対応することを遊技者が認識できる特定態様が含まれており、

前記所定手段は、前記特定態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能とするものであることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記特定判定の結果が所定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態に移行させることが可能となっており、

30

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記複数の態様として、第 1 態様と、前記所定結果となることへの期待度が前記第 1 態様よりも高い第 2 態様とを少なくとも有しており、

前記所定手段は、前記第 2 態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能とするものであることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記特定判定の結果が所定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態に移行させることが可能となっており、

40

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記所定手段は、前記所定結果に対応する先の特別情報が記憶されている状況で取得された後の特別情報に関し、当該後の特別情報を契機とする前記特定報知について、前記一部の態様での実行が制限されることを可能とするものであることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記所定状況において、当該所定状況に対応した所定報知が実行されることを可能とする手段を備えていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 6】**

50

前記特定判定の結果が所定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記特定状態での遊技の状況によって当該特定状態の終了より後の状態が異なり得るよう構成されており、

前記所定手段による制限の対象となる前記特定報知は、前記特定状態の終了より後の状態を示唆可能なものであり、

前記所定状況は、前記特定状態を実行前の状況であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2004 - 81853 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、上記例示したような遊技機等においては好適な制御が望まれている。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、好適な制御を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定を実行する手段と、

前記特定判定の結果に基づいて所定特典を付与することが可能な特典付与手段と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する手段と、

40

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

前記先特定手段の特定結果に基づく特定報知を前記所定の特別情報に対応する遊技回より前に実行することが可能な手段と、  
を備え、

前記特定報知の態様として複数の態様を有しており、

所定状況において前記複数の態様のうち少なくとも一部の態様での前記特定報知の実行

50

が制限されることを可能とする所定手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、好適な制御を行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図4】遊技盤の構成を示す正面図である。

10

【図5】(a)は閉鎖状態である場合の第2作動口の概略図、(b)は開放状態である場合の第2作動口の概略図である。

【図6】(a)は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、(b)は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。

【図7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図8】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図10】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図11】特図用表示部の構成を示す図である。

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

20

【図13】(a)は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、(b)は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。

【図14】(a)は第1特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b)は第2特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図15】(a)は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、(b)は突然時短遊技状態の一例を示す図、(c)は天井時短遊技状態の一例を示す図である。

【図16】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図17】主制御装置のMPUにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図18】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

30

【図19】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図20】通常処理を示すフローチャートである。

【図21】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図22】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図23】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図24】第2特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図である。

【図25】(a)は第1特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図、(b)は特殊外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。

【図26】(a)は第2特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図、(b)は第1特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。

40

【図27】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図28】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図29】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図30】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図31】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図32】優先用処理を示すフローチャートである。

【図33】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図34】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図35】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図36】図柄表示装置の表示例を示す図である。

50

- 【図 3 7】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 8】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 9】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】( a ) は普図変動開始処理を示すフローチャート、( b ) は普図変動表示時間の一例を示す図である。
- 【図 4 3】役物開閉遊技の一例を示す図である。
- 【図 4 4】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】役物開閉処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 6】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 7】演出制御装置の MPU における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 0】残り回数用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】遊技回用演出の第 1 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 5】遊技回用演出の第 2 設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 6】遊技回用演出の第 3 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】遊技回用演出の第 4 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 9】外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】( a ) は第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャート、( b ) は図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 1】( a ) は第 3 移行用演出設定処理を示すフローチャート、( b ) は終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 6 3】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。 30
- 【図 6 4】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 6 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 6】第 1 の実施の形態の変形例 1 に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 9】第 1 の実施の形態の変形例 2 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】特殊外れ用の停止結果設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】停止結果テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 2】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 7 3】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 4】特図用表示部の別例を示す図である。
- 【図 7 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 7 6】第 2 の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
- 【図 7 7】主制御装置の正面図である。
- 【図 7 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7 9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 8 0】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 8 1】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。 50

- 【図 8 2】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 8 3】主側 R O M に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 8 4】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 8 5】主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 6】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 7】主制御装置の M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】設定値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】設定確認用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 9 0】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
- 【図 9 4】入球検知処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。
- 【図 9 6】払出制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 9 7】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 1】超過判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】( a ) は表示設定用処理を示すフローチャート、( b ) は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 3】報知用表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 4】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。 30
- 【図 1 0 5】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】( a ) は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、( b ) は部分クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】( a ) は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、( b ) は差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 1 0 9】( a ) 遊技停止状態の態様を説明するための説明図、( b ) は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 0】第 2 の実施の形態の変形例 1 に係る差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 1 1 1】( a ) 非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、( b ) は最下点判定処理を説明するための説明図である。 40
- 【図 1 1 2】超過判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】第 2 の実施の形態の変形例 2 に係る停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 4】電断時クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 5】電断時クリア用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 6】第 3 の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 7】当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 8】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 50

特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(c)は突然時短遊技状態の一例を示す図である。

【図119】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図120】主制御装置のMPUにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図121】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図122】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図123】通常処理を示すフローチャートである。

【図124】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図125】データ設定処理を示すフローチャートである。

10

【図126】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図127】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図128】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図129】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図130】高確率モード更新用処理を示すフローチャートである。

【図131】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図132】(a)突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、(b)は特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係を説明するための説明図である。

【図133】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

20

【図134】対応する変動表示時間テーブルを説明するための説明図である。

【図135】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図136】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図137】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図138】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図139】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図140】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図141】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図142】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図143】図柄表示装置の表示例を示す図である。

30

【図144】高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。

【図145】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。

【図146】突然時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。

【図147】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図148】(a)は普図変動開始処理を示すフローチャート、(b)は変動表示時間の一例を示す図である。

【図149】(a)は電役サポート用処理を示すフローチャート、(b)は役物開閉遊技の状態例を示す図である。

【図150】役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図151】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

40

【図152】演出制御装置のMPUにおける演出設定処理を示すフローチャートである。

【図153】第1移行用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図154】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図155】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。

【図156】(a)は変動開始用処理を示すフローチャート、(b)は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。

【図157】第2移行用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図158】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図159】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図160】遊技の流れを説明するための説明図である。

50

- 【図 1 6 1】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 6 2】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 6 3】第 3 の実施の形態の変形例 1 に係る第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 4】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 5】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 6 6】第 3 の実施の形態の変形例 2 に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 7】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 8】ガイド演出実行用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 6 9】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 7 0】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 7 1】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 7 2】第 4 の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
- 【図 1 7 3】主制御装置の正面図である。
- 【図 1 7 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 7 5】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 1 7 6】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 1 7 7】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。 20
- 【図 1 7 8】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 1 7 9】主側 R O M に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 1 8 0】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 8 1】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 1 8 2】主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 8 3】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 8 4】主制御装置の M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 8 5】設定値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】設定確認用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 7】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 8】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 9】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 0】特図変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 1】特電開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 2】特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 3】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 4】高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 9 5】高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 6】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
- 【図 1 9 7】入球検知処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 8】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。
- 【図 1 9 9】払出制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 2 0 0】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 1】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 2】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 3】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 4】超過判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 5】差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 2 0 6】( a ) 非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、( b ) は最下点判定処理を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 7】( a ) は表示設定用処理を示すフローチャート、( b ) は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。 10
- 【図 2 0 8】報知用表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 9】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 2 1 0】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 1】( a ) は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、( b ) は部分クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 2】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 3】( a ) は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、( b ) は差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 2 1 4】( a ) 遊技停止状態の態様を説明するための説明図、( b ) は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。 20
- 【図 2 1 5】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 1 6】演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 7】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 8】変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 9】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 0】第 1 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 1】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 2 2】第 1 停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。 30
- 【図 2 2 3】第 2 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 2 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 2 6】各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件を説明するための説明図である。
- 【図 2 2 7】各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。
- 【図 2 2 8】上記第 4 の実施の形態の変形例 1 に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 2 9】図柄表示装置の表示例を示す図である。 40
- 【図 2 3 0】上記第 4 の実施の形態の変形例 2 に係るコマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 1】開閉実行モード用演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 2】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 3 3】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 3 4】開閉実行モード用演出と第 2 停止予告用報知との関係を説明するための説明図である。
- 【図 2 3 5】上記第 4 の実施の形態の変形例 3 に係る第 1 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 6】各遊技状態と第 1 停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図で 50

ある。

- 【図 2 3 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 3 8】停止予告用報知の別例を示す図である。
- 【図 2 3 9】停止予告用報知の別例を示す図である。
- 【図 2 4 0】停止予告用報知の別例を示す図である。
- 【図 2 4 1】停止予告用報知の別例を示す図である。
- 【図 2 4 2】第 5 の実施の形態にかかる遊技盤の正面図である。
- 【図 2 4 3】( a ) は閉鎖状態である場合の第 2 作動口の概略図、( b ) は開放状態である場合の第 2 作動口の概略図である。
- 【図 2 4 4】( a ) は閉鎖状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図、( b ) は開放状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図である。 10
- 【図 2 4 5】( a ) は第 2 可変入賞装置の側面側から見た縦断面図、( b ) は第 2 可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。
- 【図 2 4 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 4 7】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 2 4 8】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 2 4 9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 2 5 0】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 2 5 1】当否テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 2 5 2】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 5 3】( a ) は第 1 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( c ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 5 4】( a ) は低振分態様を示す概略図、( b ) は高振分態様を示す概略図である。
- 【図 2 5 5】主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 6】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 5 7】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 8】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 9】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 0】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 1】小当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 2】小当たり用開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 3】小当たり遊技の終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 4】V 振分設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 5】V 入賞用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 6】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 6 7】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 8】高サボ更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 9】変動回数対応の高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 0】小当たり種別対応の第 1 高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 1】小当たり種別対応の第 2 高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 2】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 3】パンク時対応の高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 4】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 5】変動パターンテーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 7 6】変動パターンテーブルの一例を示す図である。 50

- 【図 2 7 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 7 8】遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。
- 【図 2 7 9】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 8 0】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 8 1】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 8 2】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 8 3】第 5 の実施の形態の変形例 1 に係る第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 8 4】( a ) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 2 8 5】小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 6】小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 7】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 8】パンク時対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 9】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 0】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 1】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 9 2】第 5 の実施の形態の変形例 2 に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 2 9 3】図柄表示装置の表示例を示す図である。 20
- 【図 2 9 4】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 9 5】( a ) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 9 6】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 7】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 8】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 9】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 0 0】保留先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 1】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。 30
- 【図 3 0 2】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 3】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 3 0 4】保留予告演出を説明するための説明図である。
- 【図 3 0 5】( a ) はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、( b ) は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
- 【図 3 0 6】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 7】保留予告用の可否判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 8】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 0 9】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 1 0】( a ) は第 5 の実施の形態の変形例 3 に係る第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 3 1 1】V 入賞用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 2】小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 3】小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 4】リミッタ再セット用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 5】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 6】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 1 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 3 1 8】第 5 の実施の形態の変形例 4 に係る特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 1 9】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 0】V入賞用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 1】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 2】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 2 3】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 2 4】連続予告演出を説明するための説明図である。
- 【図 3 2 5】普電役物の変形例を示す図である。
- 【図 3 2 6】普電役物の変形例を示す図である。
- 【図 3 2 7】第 6 の実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。
- 【図 3 2 8】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。 10
- 【図 3 2 9】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
- 【図 3 3 0】遊技盤の構成を示す正面図である。
- 【図 3 3 1】( a ) は閉鎖状態である場合の第 2 作動口の概略図、( b ) は開放状態である場合の第 2 作動口の概略図である。
- 【図 3 3 2】( a ) は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、( b ) は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
- 【図 3 3 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 3 4】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 3 3 5】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 3 3 6】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。 20
- 【図 3 3 7】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 3 3 8】主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 9】異常監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 0】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 1】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 2】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 3】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 4】払出制御装置にて実行される払出状態検知処理を示すフローチャートである 30
- 【図 3 4 5】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 4 6】音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
- 【図 3 4 7】( a ) は音データの一例を示す図、( b ) は音データテーブルの一例を示す図、( c ) は再生音データ記憶エリアの一例を示す図である。
- 【図 3 4 8】サウンド I C における音出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 9】プラグ部の構成を示す図である。
- 【図 3 5 0】ジャック部の構成を示す図である。
- 【図 3 5 1】カバー部の構成を示す図である。
- 【図 3 5 2】演出制御装置の M P U におけるミュート制御処理を示すフローチャートである 40
- 【図 3 5 3】一時解除中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 4】ミュート処理の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 5 5】第 6 の実施の形態の変形例 1 に係る音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
- 【図 3 5 6】第 6 の実施の形態の変形例 2 に係る音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
- 【図 3 5 7】( a ) は入力用操作部を示す平面図、( b ) は第 1 音量スイッチを示す平面図である。
- 【図 3 5 8】メイン処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 5 9】操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 0】メニュー表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 1】音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 2】音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 3】出力切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 4】音出力設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 5】エラー音対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 6】エラー音量設定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 6 7】一時解除中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 8】立ち上げ時音量設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 6 9】メニュー画面の一例を示す図である。
- 【図 3 7 0】メニュー画面の一例を示す図である。
- 【図 3 7 1】音量設定画面の一例を示す図である。
- 【図 3 7 2】音量設定画面の一例を示す図である。
- 【図 3 7 3】音量制御の流れを説明するための説明図である。
- 【図 3 7 4】第 6 の実施の形態の変形例 3 に係るエラー音対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7 5】( a ) はヘッドホン用のエラー音量設定テーブルの一例を示す図、( b ) はスピーカ用のエラー音量設定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 7 6】音量設定画面の一例を示す図である。 20
- 【図 3 7 7】第 6 の実施の形態の変形例 4 に係る操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7 8】第 1 音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7 9】第 1 音量設定カウンタと第 2 音量設定カウンタとの関係を示す図である。
- 【図 3 8 0】第 2 音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 1】第 1 音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 2】第 2 音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 3】メニュー表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 4】規制切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 5】第 1 音量設定画面の一例を示す図である。 30
- 【図 3 8 6】第 2 音量設定画面の一例を示す図である。
- 【図 3 8 7】メニュー画面の一例を示す図である。
- 【図 3 8 8】第 2 音量設定画面の一例を示す図である。
- 【図 3 8 9】表示画面での音量調整用表示の一例を示す図である。
- 【図 3 9 0】ヘッドホン用の音量設定の一例を示す図である。
- 【図 3 9 1】第 7 の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
- 【図 3 9 2】主制御装置の正面図である。
- 【図 3 9 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 9 4】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。 40
- 【図 3 9 5】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 3 9 6】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 3 9 7】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 3 9 8】当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 9 9】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 0 0】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 4 0 1】主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。 50

- 【図 4 0 2】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 4 0 3】主制御装置の M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 4】タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 5】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 6】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 7】特図変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 8】特電開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 9】特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 0】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 1】高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 1 2】高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 3】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
- 【図 4 1 4】入球検知処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 5】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。
- 【図 4 1 6】払出制御装置の M P U におけるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 1 7】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 8】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 9】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 0】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 4 2 1】超過判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 2】差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 4 2 3】( a ) 非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、( b ) は最下点判定処理を説明するための説明図である。
- 【図 4 2 4】( a ) は表示設定用処理を示すフローチャート、( b ) は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。 30
- 【図 4 2 5】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 4 2 6】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 7】( a ) は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、( b ) は第 1 部分クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 8】第 1 部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 9】復電時のコマンド設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 0】( a ) は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、( b ) は差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 4 3 1】( a ) 遊技停止状態の態様を説明するための説明図、( b ) は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。 40
- 【図 4 3 2】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 3 3】演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 4】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 5】変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 6】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 7】第 1 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 3 9】第 1 停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。 50

- 【図 4 4 0】第 2 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 1】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 4 2】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 4 3】復電用コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 4 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 4 6】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 4 7】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 4 8】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 4 9】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。 10
- 【図 4 5 0】第 7 の実施の形態の変形例 1 に係る停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 1】電断時クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 2】電断時クリア用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 3】第 7 の実施の形態の変形例 2 に係る復電時のコマンド設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 4】復電用コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 5】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 5 6】( a ) は第 7 の実施の形態の変形例 3 に係る遊技盤の構成を示す正面図、( b ) は差球数報知部の構成を示す正面図である。 20
- 【図 4 5 7】差球数報知部の発光態様の一例を示す図である。
- 【図 4 5 8】差球数報知部の発光態様の一例を示す図である。
- 【図 4 5 9】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 6 0】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 6 1】電断後に復電した場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 6 2】リセット用報知の別例を示す図である。
- 【図 4 6 3】第 8 の実施の形態に係る遊技盤の構成を示す正面図である。
- 【図 4 6 4】( a ) は閉鎖状態である場合の第 2 作動口の概略図、( b ) は開放状態である場合の第 2 作動口の概略図である。
- 【図 4 6 5】( a ) は閉鎖状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図、( b ) は開放状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図である。 30
- 【図 4 6 6】( a ) は閉鎖状態である場合の第 2 可変入賞装置の断面図、( b ) は開放状態である場合の第 2 可変入賞装置の断面図である。
- 【図 4 6 7】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
- 【図 4 6 8】主制御装置の正面図である。
- 【図 4 6 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 7 0】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 4 7 1】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 4 7 2】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。 40
- 【図 4 7 3】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 4 7 4】( a ) は第 1 特図用の当否テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 7 5】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 7 6】( a ) は第 1 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( c ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 7 7】( a ) は低振分態様を示す概略図、( b ) は高振分態様を示す概略図である 50

。

【図 4 7 8】主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

【図 4 7 9】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 4 8 0】主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

。

【図 4 8 1】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 2】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 3】メイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 4】通常処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 8 5】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 6】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 7】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 8】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 9】変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 4 9 0】変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 4 9 1】小当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 2】小当たり用開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 3】小当たり遊技の終了用処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 4】V 振分設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 9 5】V 入賞用処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 6】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 7】大当たり用開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 8】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 9】高サポ更新用処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 0】高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 1】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【図 5 0 2】入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 3】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。

30

【図 5 0 4】払出制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 5】差球数処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 6】差球数用実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 7】超過判定用処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 8】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 5 0 9】差球数の変化の様子を示す図である。

【図 5 1 0】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。

40

【図 5 1 1】( a ) は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、( b ) は部分クリア用処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 2】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 3】保留先読み処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 4】遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【図 5 1 5】( a ) は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、( b ) は差球数の変化の様子を示す図である。

【図 5 1 6】( a ) 遊技停止状態の態様を説明するための説明図、( b ) は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。

【図 5 1 7】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。

50

- 【図 5 1 8】演出制御装置の MPU における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 9】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 0】第 1 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 1】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 2 2】第 1 停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 5 2 3】第 2 停止予告用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 2 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 2 6】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 5 2 7】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 5 2 8】保留予告用の設定処理を示す図である。
- 【図 5 2 9】( a ) 第 1 保留予告演出を説明するための説明図、( b ) は遊技回中の保留変化ポイントを説明するための説明図である。
- 【図 5 3 0】第 1 保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 1】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 3 2】演出シナリオ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 3 3】第 1 保留予告の実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 4】( a ) はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、( b ) は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。 20
- 【図 5 3 5】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 6】大当たり遊技用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 7】第 2 保留予告演出を説明するための説明図である。
- 【図 5 3 8】第 2 保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 9】予告制限判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 0】保留予告の制限用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 1】制限解除用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 2】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 4 3】保留情報の記憶状況や保留用画像の表示状況を説明するための説明図である 30
- 。 【図 5 4 4】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 4 5】( a ) は第 8 の実施の形態の変形例 1 に係る第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 4 6】第 2 保留予告演出を説明するための説明図である。
- 【図 5 4 7】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 8】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 9】( a ) は保留予告の制限用処理を示すフローチャート、( b ) は当たり種別と獲得期待数との関係を示す図である。
- 【図 5 5 0】当たり種別と獲得期待数の関係を示す図である。
- 【図 5 5 1】第 2 保留予告の設定用処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 5 2】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 5 3】保留情報の記憶状況や保留用画像の表示状況を説明するための説明図である。
- 。 【図 5 5 4】( a ) は第 2 保留予告演出の対象範囲を説明するための説明図、( b ) は第 2 保留予告演出の一例を示す図である。
- 【図 5 5 5】第 8 の実施の形態の変形例 2 に係る第 1 保留予告の設定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 6】第 2 最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 5 7】( a ) は第 1 保留予告の実行用処理を示すフローチャート、( b ) は表示態様記憶エリアの構成を示す図である。 50

- 【図 5 5 8】大当たり遊技用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 9】制限解除用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 0】第 1 保留予告の再設定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 1】第 1 保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 6 2】保留情報の記憶状況や保留用画像の表示状況を説明するための説明図である。
- 【図 5 6 3】保留情報の記憶状況や保留用画像の表示状況を説明するための説明図である。
- 【図 5 6 4】( a ) は第 8 の実施の形態の変形例 3 に係る第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、( c ) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 5 6 5】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 6】報知制限判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 7】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 8】変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 9】当たり用の停止結果設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 0】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 7 1】( a ) は昇格有り用の停止結果テーブルの一例を示す図、( b ) は昇格無し用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 7 2】大当たり遊技用処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 7 3】オープニング用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 7 5】昇格演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 6】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 7 7】制限解除用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 7 9】遊技回用演出及び大当たり遊技用演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 8 0】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 8 1】図柄表示装置の表示例を示す図である。 30
- 【図 5 8 2】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 8 3】遊技回用演出及び大当たり遊技用演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 8 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 8 5】連続予告演出を説明するための説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- < 第 1 の実施の形態 >
- 以下、遊技機の種類であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 10 を正面側から見た斜視図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 10 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 10 の遊技領域 P E 内の構成を省略している。 40
- 【0010】
- 図 1 に示すように、パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成する外枠 11 と、この外枠 11 に取り付けられた遊技機本体 12 とを有している。
- 【0011】
- 外枠 11 は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠 11 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 10 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 10 において外枠 11 は必須の構成ではなく、遊技場の島設備に外枠 11 が備え付けられた構成としてもよい。 50

## 【 0 0 1 2 】

遊技機本体 1 2 は、外枠 1 1 によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠 1 1 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具 1 7 が固定されており、さらに外枠 1 1 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具 1 8 が設けられている。これら上側支持用金具 1 7 及び下側支持用金具 1 8 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 がパチンコ機 1 0 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 1 0 の前方へ回動可能とされている（図 2 及び図 3 参照）。

## 【 0 0 1 3 】

図 2 に示すように、遊技機本体 1 2 は、ベース体としての内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏パックユニット 1 5 とを備えている。なお、遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

## 【 0 0 1 4 】

内枠 1 3 には、前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 には、裏パックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図 3 参照）。

## 【 0 0 1 5 】

次に、前扉枠 1 4 について説明する。図 2 に示すように、前扉枠 1 4 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体 2 0 を主体に構成されており、内枠 1 3 における前面のほぼ全域を覆っている。枠体 2 0 の中央部分には後述する遊技領域 P E のほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部 2 1 が形成されており、その窓部 2 1 はガラスユニット 2 2 によって同前扉枠 1 4 の背面側から塞がれている。

## 【 0 0 1 6 】

ガラスユニット 2 2 は、透明性を有する複数のガラスパネル 2 3 と、それらガラスパネル 2 3 を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル 2 3 の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル 2 3 は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル 2 3 の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル 2 3 同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル 2 3 によって遊技領域 P E をパチンコ機 1 0 の正面側から 2 重に覆った状態となっている。

## 【 0 0 1 7 】

なお、必ずしも両ガラスパネル 2 3 をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル 2 3 を枠体 2 0 に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、1 枚としてもよいし、3 枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

## 【 0 0 1 8 】

図 1 に示すように、ガラスユニット 2 2（詳しくは窓部 2 1）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部 2 1 の周縁に沿って L E D 等の発光手段を内蔵したランプ部（環状電飾部）2 6 が設けられている。ランプ部 2 6 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部 2 6 の中央であってパチンコ機 1 0 の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部 2 7 が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部 2 8 が設けられている。また、左右の賞球ランプ部 2 8 に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 2 9 が設けられている。

## 【 0 0 1 9 】

前扉枠 1 4（枠体 2 0）における窓部 2 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 3

10

20

30

40

50

1と下側膨出部32とが上下に並設されている。上側膨出部31の内側には上方に開口した上皿33が設けられており、下側膨出部32の内側には同じく上方に開口した下皿34が設けられている。上皿33は、後述する払出装束より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下皿34は、上皿33内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【0020】

また、上側膨出部31の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部36（詳しくは押し操作ボタン）が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置75の表示画面Gに表示された示唆等に従って演出用操作部36が手動操作されることにより、表示画面G等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。

10

【0021】

下側膨出部32の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル41が設けられている。遊技球発射ハンドル41が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【0022】

前扉枠14の背面には、図2に示すように、通路形成ユニット45が取り付けられている。通路形成ユニット45は、合成樹脂により成形されており、上皿33に通じる前扉側上皿通路と下皿34に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット45において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることによって前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿33に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿34に導かれる。

20

【0023】

前扉枠14の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠13に対する組付機構を構成する。また、前扉枠14の背面における回動先端側には、図2に示すように、後方に延びる鉤金具49が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具49は内枠13に対する施錠機構を構成する。

【0024】

次に、図2及び図3に基づき内枠13について詳細に説明する。内枠13は、外形が外枠11と同様に略矩形状をなす樹脂ベース50を主体に構成されている。樹脂ベース50の高さ寸法は、外枠11の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース50は外枠11の上側枠部に寄せて配置され、外枠11の下側枠部と樹脂ベース50との間には若干の隙間が形成されている。外枠11にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース50（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠13が外枠11に対して閉じられた状態では樹脂ベース50が幕板の上に載ることとなる。

30

【0025】

樹脂ベース50の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具51、52が取り付けられている。支持金具51、52には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠14の突起軸が挿入されることにより、内枠13に対して前扉枠14が回動可能に支持されている。

40

【0026】

樹脂ベース50の前面における回動先端側には、前扉枠14の背面に設けられた鉤金具49を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機10では、図3に示すように、内枠13や前扉枠14を施錠状態とするための施錠装置55が内枠13の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具49が挿入孔を介して施錠装置55（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることにより、前扉枠14が内枠13に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置55は、内枠13の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材57を有している。これら内枠用鉤部材57が外枠11の鉤受け部材19に引っ掛かることにより遊技機本体12が外枠11に対して閉じた状態で施錠される。

50

## 【 0 0 2 7 】

樹脂ベース 5 0 の右下隅部には、施錠装置 5 5 の解錠操作を行うためのシリンダ錠 5 8 が設置されている。シリンダ錠 5 8 は施錠装置 5 5 に一体化されており、シリンダ錠 5 8 の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠 1 3 に対する前扉枠 1 4 の施錠が解除され、シリンダ錠 5 8 の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠 1 1 に対する内枠 1 3 の施錠が解除されるように施錠装置 5 5 が構成されている。

## 【 0 0 2 8 】

樹脂ベース 5 0 の中央部には略楕円形状の窓孔 5 4 が形成され、樹脂ベース 5 0 に装着された遊技盤 6 0 によって窓孔 5 4 が後方から塞がれている。遊技盤 6 0 は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔 5 4 を通じて樹脂ベース 5 0 の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤 6 0 の前面には、遊技球が流下する遊技領域 P E が形成されている。なお、遊技盤 6 0 は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

10

## 【 0 0 2 9 】

以下、図 4 に基づき遊技盤 6 0 (特に遊技領域 P E に配された各種構成) について説明する。図 4 は遊技盤 6 0 の正面図である。

## 【 0 0 3 0 】

遊技盤 6 0 には、自身の厚さ方向(前後方向)に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5、可変表示ユニット 6 7 等がそれぞれ設けられている。

20

## 【 0 0 3 1 】

一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入球が発生すると、それが入賞センサ(検知センサ)により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口 6 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置 6 5 への入球が発生した場合には 1 5 個の遊技球の払出が実行される。また、第 1 作動口 6 2 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、第 2 作動口 6 3 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート 6 4 への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

## 【 0 0 3 2 】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数と第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数の方が第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置 6 5 に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート 6 4 への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成としてもよい。

30

## 【 0 0 3 3 】

遊技盤 6 0 の最下部にはアウト口 6 8 が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口 6 8 を通って遊技領域 P E から排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 6 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 6 1、作動口 6 2、6 3、可変入賞装置 6 5 又はスルーゲート 6 4 への入球を、入賞とも表現する。

40

## 【 0 0 3 4 】

また、遊技盤 6 0 には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘 6 9 が植設されているとともに、風車等の各種部材(役物)が配設されている。これら釘 6 9 や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口 6 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

## 【 0 0 3 5 】

50

遊技盤 60 の中央部には、上記可変表示ユニット 67 が配置されている。可変表示ユニット 67 は、遊技盤 60 の裏面側に設置されており（図 3）、遊技盤 60 の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面 G を視認することが可能となっている。遊技盤 60 の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム 76 が取り付けられている。

**【 0036 】**

センターフレーム 76 は遊技盤 60 の前面から前方に突出しており、センターフレーム 76 の前面とガラスユニット 22 との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域 PE を流下する遊技球がセンターフレーム 76 の内側領域に流入して表示画面 G に接触することが回避されている。また、センターフレーム 76 により、遊技球が遊技領域 PE を流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム 76 の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

10

**【 0037 】**

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル 41 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤 60 の左側上部から遊技領域 PE に進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

**【 0038 】**

詳しくは、遊技者が第 1 発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第 1 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 41 の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 41 の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール 100 を通過して遊技領域 PE に進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム 76 の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

20

**【 0039 】**

センターフレーム 76（可変表示ユニット 67）の下方には、上向きに開放された第 1 作動口 62 が配置されている。第 1 作動口 62 は、遊技盤 60 の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第 1 作動口 62 に入賞しないように釘 69 等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第 1 作動口 62 に入賞可能となっている。よって、遊技者が第 1 作動口 62 への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第 1 作動口 62 には第 1 作動口用入賞センサ 62a（図 7）が設けられており、当該入賞センサ 62a により第 1 作動口 62 に入賞した遊技球が検知される。

30

**【 0040 】**

センターフレーム 76（可変表示ユニット 67）の右方には、第 2 作動口 63 が配置されている。第 2 作動口 63 の構成について図 5 を参照しながら説明する。

**【 0041 】**

第 2 作動口 63 には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物 63a（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第 2 作動口 63 としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

40

**【 0042 】**

そして、上記各可動片が回動することで、図 5（a）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図 5（b）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第 2 作動口 63 の上部には、前方に突出するようにして突出部 63d が設けられており、図 5（a）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部 63d との隙間が遊技球の直径未満となり、第 2 作動口 63 への遊技球の流入が阻止される。一方、図 5（b）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部 63d との間に遊技球が通過可能

50

な大きさの開口部が形成され、第2作動口63への遊技球の流入が許容される。第2作動口63には第2作動口用入賞センサ63cが設けられており、当該入賞センサ63cにより第2作動口63に入賞した遊技球が検知される。

【0043】

また、普電役物63aには、各可動片を駆動する駆動部63bが設けられている。各可動片は、駆動部63bにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第1作動口62には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

【0044】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2作動口63への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物63aの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第2作動口63を開閉するものであってもよい。

【0045】

図4に示すように、右ルートにおいて第2作動口63の上方（上流側）にはスルーゲート64が配置されている。スルーゲート64は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート64に入賞した遊技球は、スルーゲート64を通過して再び遊技領域PEを流下する。よって、スルーゲート64に入賞した遊技球は、第2作動口63にも入賞することが可能となっている。スルーゲート64にはスルー用入賞センサ64a（図7）が設けられており、当該入賞センサ64aによりスルーゲート64に入賞した遊技球が検知される。

【0046】

スルーゲート64は、第2作動口63に設けられた上記普電役物63aを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート64への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【0047】

右ルートにおいて第2作動口63の下方（下流側）には可変入賞装置65が配置されている。可変入賞装置65の構成について図6を参照しながら説明する。

【0048】

可変入賞装置65は、前方に開口する大入賞口65aと、当該大入賞口65aを開閉する開閉扉65bとを備えている。大入賞口65aは、正面視で横長の長形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口65aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路65eと連通しており、大入賞口65aに入賞した遊技球は全て案内通路65eに導かれるように構成されている。案内通路65eには大入賞口用入賞センサ65cが設けられており、当該入賞センサ65cにより大入賞口65aに入賞した遊技球が検知される。

【0049】

また、可変入賞装置65には、開閉扉65bを駆動する駆動部65dが設けられている。開閉扉65bは、駆動部65dにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口65aに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図6（a））と、大入賞口65aに遊技球が入賞可能な開放状態（図6（b））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉65bが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

【0050】

開閉実行モードとは、大当たりで当選した場合に移行することとなるモードである。当

10

20

30

40

50

該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置 6 5 の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば 3 0 s e c）の経過又は所定個数（例えば 1 0 個）の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド（例えば 1 0 ラウンド）を上限として可変入賞装置 6 5 が繰り返し開放される態様がある。

#### 【 0 0 5 1 】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口 6 5 a への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口 6 5 a への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口 6 5 a への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

10

#### 【 0 0 5 2 】

ここで、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5 に対しては、右ルートを下流する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5 への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

#### 【 0 0 5 3 】

図 4 に示すように、可変入賞装置 6 5 の下方には、主表示ユニット 8 1 が設けられている。主表示ユニット 8 1 は、遊技領域 P E の下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤 6 0 の前面から前方に突出している。主表示ユニット 8 1 の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 が設けられている。これら各表示部 4 3, 4 4 は、前扉枠 1 4 のガラスユニット 2 2 を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット 8 1 の前面とガラスユニット 2 2 との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット 8 1 の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部 4 3, 4 4 の視認性が担保されている。

20

#### 【 0 0 5 4 】

特図用表示部 4 3 には、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 1 特図表示部 A S と、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 2 特図表示部 B S とが設けられている。

#### 【 0 0 5 5 】

第 1 特図表示部 A S では、第 1 作動口 6 2 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第 1 特図表示部 A S にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

30

#### 【 0 0 5 6 】

第 2 特図表示部 B S では、第 2 作動口 6 3 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第 2 特図表示部 B S にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

40

#### 【 0 0 5 7 】

以下においては、第 1 作動口 6 2 への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第 2 作動口 6 3 への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第 1 特別図柄又は第 1 特図といい、後者を第 2 特別図柄又は第 2 特図ということがある。

#### 【 0 0 5 8 】

ここで、いずれかの作動口 6 2, 6 3 への入賞に基づいて、対応する特図表示部 A S, B S にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部 A S, B S における遊技回の 1 回に相当する。但し、遊技回の 1 回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口 6 2, 6 3 への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成にお

50

いては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とする。

【0059】

また、主表示ユニット81には特図保留数表示部AMが設けられている。遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部AMには、第1特図(第1作動口62)の保留数と第2特図(第2作動口63)の保留数とを各別に表示可能となっている。

【0060】

普図用表示部44は、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部44では、スルーゲート64への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート64への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物63aを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部44にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート64への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

10

【0061】

ここで、スルーゲート64への入賞に基づいて、普図用表示部44にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部44における遊技回の1回に相当する。以下においては、普図用表示部44における遊技回と特図表示部AS、BSにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

20

【0062】

また、普図用表示部44には普図保留数表示部FMが設けられている。遊技球がスルーゲート64に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部FMには普図(スルーゲート64)の保留数を表示可能となっている。

【0063】

特図用表示部43及び普図用表示部44は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

30

【0064】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット81には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【0065】

次に、可変表示ユニット67について説明する。可変表示ユニット67には、絵柄の一種である図柄を変動表示(又は、可変表示若しくは切替表示)する図柄表示装置75が設けられている。

40

【0066】

図柄表示装置75は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置75は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTといった他の表示装置であってもよい。

【0067】

図柄表示装置75には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置75における変動表示は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部43において変動表示が行われる場合には、そ

50

れに合わせて図柄表示装置 75 においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置 65 が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置 75 では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

#### 【0068】

また、図柄表示装置 75 には、第 1 特図表示部 AS 及び第 2 特図表示部 BS に対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口 63, 64 の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置 75 に限らず、例えば、図柄表示装置 75 とは別に遊技盤 60 上に設けられた表示部（主表示ユニット 81 の各保留数表示部 AM, FM とは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

10

#### 【0069】

再び図 2 を参照して内枠 13 の構成について説明する。樹脂ベース 50 において遊技盤 60 の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル 41 の操作に基づいて遊技領域 PE へ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構 110 が設けられている。遊技球発射機構 110 は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド 111 と、ソレノイド 111 によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール 112 と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置 113 と、それら各種構成 111 ~ 113 が装着されているベースプレート 114 とを主要な構成として備えている。ベースプレート 114 は樹脂ベース 50 に固定されており、これにより、遊技球発射機構 110 が樹脂ベース 50 と一体化されている。

20

#### 【0070】

発射レール 112 は、遊技盤 60 側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート 114 に固定されている。発射レール 112 の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置 113 から供給された遊技球を上流側へ発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド 111 が配置されている。

#### 【0071】

ソレノイド 111 は、後述する電源及び発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド 111 の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤 60 側、詳しくは遊技盤 60 に装着された誘導レール 100 に向けて打ち出される。

30

#### 【0072】

図 4 に示すように、誘導レール 100 は、遊技領域 PE を同遊技領域 PE の外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール 100 は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール 101 及び外レール 102 となり、それら両レール 101, 102 によって一条の誘導通路 103 が区画形成されている。誘導通路 103 は、発射レール 112 の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域 PE の上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド 111 の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール 112 誘導レール 100（入口部分 出口部分）の順に移動することにより遊技領域 PE に導かれる。

40

#### 【0073】

なお、遊技盤 60 において出口部分の先側、詳しくは内レール 101 の先端付近には、遊技領域 PE に到達した遊技球の誘導通路 103 内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材 106 が取り付けられており、先んじて遊技領域 PE に至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

#### 【0074】

図 2 に示すように、誘導レール 100 及び発射レール 112 は、誘導レール 100 の入口部分と発射レール 112 の先端部分とが遊技盤 60 の下端縁を挟んで斜めに対峙するよ

50

うに配置されている。つまり、それら両レール 100, 112 は、誘導レール 100 の入口部分と発射レール 112 の先端部分とが遊技盤 60 の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール 100, 112 を遊技盤 60 の下端縁に近づけつつ、誘導レール 100 の入口部分と発射レール 112 との間に所定間隔の隙間を形成している。

#### 【0075】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路 46 が配設されている。ファール球通路 46 は前扉枠 14 の通路形成ユニット 45 に一体成形されている。仮に遊技球発射機構 110 から発射された遊技球が遊技領域 PE まで至らずファール球として誘導通路 103 内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路 46 内に入ることとなる。ファール球通路 46 は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路 46 に入った遊技球は下皿 34 に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。

10

#### 【0076】

樹脂ベース 50 において発射レール 112 の左方（詳しくは前扉枠 14 を支持している側）には樹脂ベース 50 を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材 121 が配設されている。通路形成部材 121 は、樹脂ベース 50 に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材 121 の下方には前扉枠 14 に取り付けられた通路形成ユニット 45 の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

20

#### 【0077】

樹脂ベース 50 において通路形成部材 121 の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材 124 が取り付けられている。開閉部材 124 はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開いた状態では開閉部材 124 が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠 14 を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠 14 を閉じた状態では、前扉枠 14 の通路形成ユニット 45 に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材 124 が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。

30

#### 【0078】

次に、図 3 に基づき内枠 13（樹脂ベース 50 及び遊技盤 60）の背面構成について説明する。

#### 【0079】

樹脂ベース 50 の背面における回動基端側には、軸受け金具 132 が上下に並設されている。軸受け金具 132 には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠 13 に対して裏パックユニット 15 が回動可能に取り付けられている。

40

#### 【0080】

樹脂ベース 50 の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース 50 に対して遊技盤 60 が取り付けられている。ここで、遊技盤 60 の背面の構成を説明する。

#### 【0081】

遊技盤 60 の中央に配置される可変表示ユニット 67 には、当該可変表示ユニット 67 を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット 14

50

2 が搭載されている。演出制御装置ユニット 1 4 2 は、演出制御装置 1 4 3 と、取付台 1 4 4 とを具備する構成となっており、取付台 1 4 4 上に演出制御装置 1 4 3 が装着されている。

【 0 0 8 2 】

演出制御装置 1 4 3 は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 1 4 5 に収容されて構成されている。

【 0 0 8 3 】

遊技盤 6 0 の背面には、図 3 に示すように、可変表示ユニット 6 7 の下方に集合板 1 5 0 が設けられている。集合板 1 5 0 には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

【 0 0 8 4 】

遊技球回収機構について説明すると、集合板 1 5 0 には、一般入賞口 6 1 等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤 6 0 の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤 6 0 の下端付近にて合流しており、一般入賞口 6 1 等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤 6 0 の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤 6 0 の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤 6 0 の下部に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口 6 8 も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口 6 8 を介して排出通路へ導出される。

【 0 0 8 5 】

検知機構について説明すると、集合板 1 5 0 には、一般入賞口 6 1 等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口 6 1 等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口 6 1 等の入賞口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

【 0 0 8 6 】

これら各種入賞センサは、遊技盤 6 0 の背面側に設けられた主制御装置ユニット 1 6 0（詳しくは主制御装置）に電氣的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット 1 6 0 及びそれに付随する構成について説明する。

【 0 0 8 7 】

主制御装置ユニット 1 6 0 は、集合板 1 5 0 を後側から覆うようにして遊技盤 6 0 に搭載されており、合成樹脂製の取付台 1 6 1 と、取付台 1 6 1 に搭載された主制御装置 1 6 2 とによって構成されている。主制御装置 1 6 2 は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 1 6 3 に収容されて構成されている。

【 0 0 8 8 】

基板ボックス 1 6 3 は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 1 6 3 が封印されている。封印部は、基板ボックス 1 6 3 の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

【 0 0 8 9 】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、

10

20

30

40

50

その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス163を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス163のボックススペースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス163の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス163に残しておけば、基板ボックス163を見ることで不正な開封が行われたことを容易に発見できる。

10

**【0090】**

基板ボックス163の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、取付台161に形成された複数の被結合片と1対1で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス163と取付台161との間で封印処理が行われる。

**【0091】**

次に、図2及び図3に基づき裏パックユニット15について説明する。

**【0092】**

図2に示すように、内枠13は裏パックユニット15によって後方から覆われている。裏パックユニット15は、裏パック201を備えており、当該裏パック201に対して、払出機構部202、排出通路盤203及び制御装置集合ユニット204が取り付けられている。

20

**【0093】**

裏パック201は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図3に示すように払出機構部202などが取り付けられるベース部211と、パチンコ機10後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部212とを有する。保護カバー部212は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット67を囲むのに十分な大きさを有する。

**【0094】**

ベース部211には、その右側上部に外部出力端子213が設けられている。外部出力端子213には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHC(管理制御装置)に対して各種信号が出力される。また、ベース部211にはパチンコ機10後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠13に設けられた軸受け金具132(詳しくは軸受け部)に挿通させることで、裏パックユニット15が内枠13に対して回動可能に支持されている。また、ベース部211における回動先端部には、内枠13に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠13に対して裏パックユニット15が固定されている。

30

**【0095】**

ベース部211には、保護カバー部212を迂回するようにして払出機構部202が配設されている。払出機構部202には、裏パック201の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク221が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク221に逐次補給される。タンク221の下方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールが連結され、タンクレールの下流側には上下方向に延びるケースレールが連結されている。ケースレールの最下流部には払出装置222が設けられている。払出装置222より払い出された遊技球は、当該払出装置222の下流側に設けられた払出通路を通じて、裏パック201のベース部211に設けられた遊技球分配部に供給される。

40

**【0096】**

遊技球分配部は、払出装置222より払い出された遊技球を上皿33、下皿34又は後

50

述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿 3 3 に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿 3 4 に通じるように形成されている。

【 0 0 9 7 】

図 3 に示すように、ベース部 2 1 1 の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤 2 0 3 及び制御装置集合ユニット 2 0 4 が取り付けられている。排出通路盤 2 0 3 には、制御装置集合ユニット 2 0 4 と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット 2 0 4 によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機 1 0 外部に排出される。

10

【 0 0 9 8 】

制御装置集合ユニット 2 0 4 は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置 1 8 1 と電源及び発射制御装置 1 9 1 とが搭載されている。これら払出制御装置 1 8 1 と電源及び発射制御装置 1 9 1 とは、払出制御装置 1 8 1 がパチンコ機 1 0 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【 0 0 9 9 】

払出制御装置 1 8 1 においては基板ボックス内に払出装 2 2 2 を制御する払出制御基板が收容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装 2 2 2 における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

20

【 0 1 0 0 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が收容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル 4 1 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

【 0 1 0 1 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）3 1 5 が設けられている。本パチンコ機 1 0 は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 には R A M 消去スイッチが設けられている。R A M 消去スイッチを押しながら電源を投入すると、R A M データが初期化されるようになっている。

30

【 0 1 0 2 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 7 のブロック図に基づいて説明する。

【 0 1 0 3 】

主制御装置 1 6 2 の主制御基板 3 1 1 には、M P U 3 1 2 が搭載されている。M P U 3 1 2 には、当該 M P U 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 1 3 と、その R O M 3 1 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 3 1 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

40

【 0 1 0 4 】

R A M 3 1 4 は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置 1 9 1 からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 3 1 4 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアであ

50

る。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機 10 の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【 0 1 0 5 】

なお、図 7 に示す構成では、MPU 3 1 2 に対して ROM 3 1 3 及び RAM 3 1 4 を 1 チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 1 6 2 以外の制御装置の MPU についても同様である。

【 0 1 0 6 】

MPU 3 1 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 3 1 2 の入力側には、払出制御装置 1 8 1 と、電源及び発射制御装置 1 9 1 とが接続されている。また、MPU 3 1 2 の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5 への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ 6 1 a、第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a、第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c、スルー用入賞センサ 6 4 a、大入賞口用入賞センサ 6 5 c 等が設けられている。MPU 3 1 2 では、これら各種センサ 6 1 a、6 2 a、6 3 c、3 6 4 a、6 5 c の検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、MPU 3 1 2 では、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

10

【 0 1 0 7 】

MPU 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 等が接続されている。払出制御装置 1 8 1 には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

20

【 0 1 0 8 】

演出制御装置 1 4 3 には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【 0 1 0 9 】

また、MPU 3 1 2 の出力側には各種駆動部として、普電役物 6 3 a 用の駆動部 6 3 b、可変入賞装置 6 5 用の駆動部 6 5 d が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて MPU 3 1 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b が駆動されるように MPU 3 1 2 において駆動部 6 5 d の駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物 6 3 a の各可動片が駆動されるように MPU 3 1 2 において駆動部 6 3 b の駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部 4 3 における第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S の表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部 4 4 の表示制御が実行される。

30

40

【 0 1 1 0 】

さらには、MPU 3 1 2 の出力側に上述した外部出力端子 2 1 3 が接続されており、この外部出力端子 2 1 3 を通じてホールコンピュータ HC に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータ HC にてパチンコ機 10 の状態等を把握することが可能となっている。

【 0 1 1 1 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

50

## 【 0 1 1 2 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 1 9 1 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 は遊技球発射機構 1 1 0 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 1 1 0 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

10

## 【 0 1 1 3 】

払出制御装置 1 8 1 は、主制御装置 1 6 2 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 2 2 2 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

## 【 0 1 1 4 】

演出制御装置 1 4 3 は、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御したり、表示制御装置 3 5 0 を制御したりするものである。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

20

## 【 0 1 1 5 】

ここで、図柄表示装置 7 5 の表示内容について図 8 ~ 図 1 0 に基づいて説明する。

## 【 0 1 1 6 】

図 8 ( a ) ~ ( j ) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「 1 」 ~ 「 9 」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「 1 」 ~ 「 9 」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

30

## 【 0 1 1 7 】

図 9 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が設定されている。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z 1 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、1 0 個の主図柄が配されて 2 0 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 9 ( b ) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 x 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

40

## 【 0 1 1 8 】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右下がりライン L 4、右上がりライン L 5 が設定されている。そして、上図柄列 Z 1 下図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一

50

の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が終了すれば、後述する通常 4 R 大当たり結果又は 1 0 R 確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

**【 0 1 1 9 】**

本パチンコ機 1 0 では、奇数番号 ( 1 , 3 , 5 , 7 , 9 ) が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、1 0 R 確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号 ( 2 , 4 , 6 , 8 ) が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大 4 R 当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

**【 0 1 2 0 】**

ここで、各図柄列の変動表示について図 1 0 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、まず全図柄列 Z 1 ~ Z 3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 1 0 ( a ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図 1 0 ( b ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z 3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図 1 0 ( c ) に示すように、下図柄列 Z 3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

**【 0 1 2 1 】**

ところで、遊技機では、図柄表示装置 7 5 において図柄を停止表示させる際、最終停止列 ( 本実施の形態では中図柄列 Z 2 ) の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z 2 ( 最終停止列 ) の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置 7 5 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

**【 0 1 2 2 】**

そこで、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止 ( 仮停止 ) させておき、その後、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止 ( 確定表示 ) させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ ( 図 8 ) の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる ( 停留表示 ) 。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

**【 0 1 2 3 】**

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

**【 0 1 2 4 】**

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

**【 0 1 2 5 】**

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されること

10

20

30

40

50

はなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【 0 1 2 6 】

図 9 ( b ) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a と、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b とが設定されている。

【 0 1 2 7 】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

10

【 0 1 2 8 】

例えば、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

20

【 0 1 2 9 】

また、第 2 保留表示領域 G b では、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1 ~ G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2、第 3 単位保留表示領域 G b 3、第 4 単位保留表示領域 G b 4 が設定されている。

【 0 1 3 0 】

例えば、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G b 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

30

【 0 1 3 1 】

また、第 1 保留表示領域 G a と第 2 保留表示領域 G b とに挟まれるようにして実行表示領域 D が設定されている。実行表示領域 D には、実行される ( 実行中の ) 遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 又は第 2 保留表示領域 G b の第 1 単位保留表示領域 G b 1 に表示されていた保留用画像が実行表示領域 D に移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

40

【 0 1 3 2 】

< 特図用表示部 4 3 の構成 >

ここで、特図用表示部 4 3 の構成について図 1 1 を参照しながら説明する。図 1 1 ( a ) は特図用表示部 4 3 の正面図、( b ) は特図用表示部 4 3 及びその前方側を含めた領域の縦断面図である。特図用表示部 4 3 には、第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S が設けられているところ、これらは同一の構成を有するため、第 1 特図表示部 A S を例にとってその構成を説明する。

【 0 1 3 3 】

図 1 1 ( a ) に示すように、第 1 特図表示部 A S には、セグメント表示器 8 0 1 が設けられている。セグメント表示器 8 0 1 の表示面には表示領域 8 0 5 が形成されており、表

50

示領域 805 には 7 個の表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 が設けられている。各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 は、LED からなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の 1 個の表示用セグメントのみを点灯させたり、任意の組み合わせで複数個の表示用セグメントを点灯させたりすることができる。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 による表示は単一色でなされる。

【0134】

各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 は、パチンコ機 10 前方からの正面視において直線状をなしており、表示領域 805 では、これら各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 が数字の「8」の字状に並ぶようにして配置されている。そして、それら各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 のうちいずれを点灯させ、いずれを消灯させるかを制御することで、表示態様（見た目）が互いに異なる複数種類の絵柄を表示することが可能となっている。

10

【0135】

表示領域 805 では、第 1 作動口 62 への入賞を契機として各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 の点灯及び消灯が繰り返され、絵柄の変動表示（可変表示又は切換表示）が行われる。そして、変動表示が行われた後、点灯対象に設定された表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 が停止表示期間に亘って継続点灯され、停止結果としての絵柄が停止表示される。これにより、第 1 作動口 62 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が報知される。

【0136】

なお、第 2 特図表示部 B S の表示領域 805 では、第 2 作動口 63 への入賞を契機として各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 の点灯及び消灯による絵柄の変動表示が行われ、その後、停止結果としての絵柄が停止表示される。

20

【0137】

このように各特図表示部 A S , B S の表示領域 805 にて絵柄の停止表示が行われるところ、この表示領域 805 は、図柄表示装置 75 の表示画面 G（又は表示画面 G のうちパチンコ機 10 前方からの正面視で視認可能な領域）よりも表面積が小さく形成されている。すなわち、表示領域 805 での絵柄は、図柄表示装置 75 に表示される図柄よりも表示サイズが小さく、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄よりも目立ちにくい態様で表示される。

【0138】

図 11 ( b ) に示すように、セグメント表示器 801 は表示器用基板 802 上に搭載されている。表示器用基板 802 は主制御装置 162 と電気配線を通じて電氣的に接続されており、主制御装置 162 から表示器用基板 802 に駆動信号が出力されることで、各表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 が点灯される。表示器用基板 802 は、遊技盤 60 上の装飾部材 39 に設けられた開口部 39 a からセグメント表示器 801 の表示領域 805 の全体が露出するように、装飾部材 39 に対して位置決めされ、装飾部材 39 の裏側から固定されている。

30

【0139】

セグメント表示器 801 の前方には、表示領域 805 と対向するようにしてカバーパネル 803 が設けられている。カバーパネル 803 は、装飾部材 39 の開口部 39 a を後方から塞ぐようにして配置され、パチンコ機 10 前方からガラスパネル 23 及びカバーパネル 803 を通じて表示領域 805 の表示が視認可能となるように半透明に形成されている。具体的には、カバーパネル 803 は、黒色半透明の合成樹脂により形成されている。

40

【0140】

このようにカバーパネル 803 を半透明とすることで、第 1 特図表示部 A S における表示を視認可能としつつ、カバーパネル 803 を無色透明とする場合に比べて第 1 特図表示部 A S における表示を目立ちにくくできる。これにより、第 1 特図表示部 A S における表示よりも図柄表示装置 75 の表示などに遊技者の注意を引き付けることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、カバーパネル 803 を無色透明に形成したり、当該カバーパネル 803 を備えない構成としてもよい。

【0141】

50

<主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 1 2 を用いて説明する。

【 0 1 4 2 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 1 2 に示すように、大当たり発生抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 における各特図表示部 A S , B S での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a をサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いることとしている。

10

【 0 1 4 3 】

各カウンタ C 1 ~ C 4 , C I N I , C S は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

20

【 0 1 4 4 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a , R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【 0 1 4 5 】

この場合、第 1 エリア ~ 第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

30

【 0 1 4 6 】

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

40

【 0 1 4 7 】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 2 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 9 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 2 9 9 9）。

【 0 1 4 8 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

50

より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

**【0149】**

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図13に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル(図13(a))と、高確率モード用の当否テーブル(図13(b))とが設定されている。本パチンコ機10では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード(低確率状態)と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード(高確率状態)とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

10

**【0150】**

図13(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「9」の計10個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。

**【0151】**

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「10」～「29」の計20個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は1/150となっている。

20

**【0152】**

図13(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は1/60に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

**【0153】**

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

30

**【0154】**

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

40

**【0155】**

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図14に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル(図14(a))と第2特図用の大当たり種別テーブル(図14(b))とが設定されている。第1作動口

50

6 2 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 1 特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 2 特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【 0 1 5 6 】

図 1 4 ( a ) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、1 0 R 確変大当たり結果と、7 R 確変大当たり結果と、3 R 確変大当たり結果と、7 R 通常大当たり結果と、3 R 通常大当たり結果とが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数がそれぞれ 1 0 回、7 回、3 回、7 回、3 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも 1 回実行されるものである。本実施の形態では、1 のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が 1 回実行されるように構成されている。

10

【 0 1 5 7 】

1 0 R 確変大当たり結果、7 R 確変大当たり結果、3 R 確変大当たり結果の各確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

20

【 0 1 5 8 】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物 6 3 a が開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、1 回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

【 0 1 5 9 】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

30

【 0 1 6 0 】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとが設けられている。このうち確変大当たり結果となった場合に移行するのは第 1 高頻度サポートモードである。第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

40

【 0 1 6 1 】

7 R 通常大当たり結果、3 R 通常大当たり結果の各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが第 1 高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【 0 1 6 2 】

7 R 通常大当たり結果、3 R 通常大当たり結果になった場合の時短遊技状態は、外れ結

50

果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が例えば100回に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。外れ遊技回の回数が上限回数（100回）に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【0163】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「4」が10R確変大当たり結果に対応し、「5」～「14」が7R確変大当たり結果に対応し、「15」～「60」が3R確変大当たり結果に対応し、「61」～「80」が7R通常大当たり結果に対応し、「81」～「99」が3R大当たり結果に対応している。すなわち、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は5%、7R確変大当たり結果に振り分けられる確率は10%、3R確変大当たり結果に振り分けられる確率は36%、7R通常大当たり結果に振り分けられる確率は20%、3R通常大当たり結果に振り分けられる確率は19%に設定されている。

10

【0164】

図14(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果と、7R確変大当たり結果と、3R確変大当たり結果と、10R通常大当たり結果A～Dと、7R通常大当たり結果A～Dと、3R通常大当たり結果A～Dとが設定されている。10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果については、第1特図用の大当たり種別テーブルにおける10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果と同様であるため、説明を省略する。

20

【0165】

10R通常大当たり結果A～D、7R通常大当たり結果A～D、3R通常大当たり結果A～Dの各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

30

【0166】

10R通常大当たり結果A～Dは、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。10R通常大当たり結果Aになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば3000回に達するまで継続され、10R通常大当たり結果Bになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば300回に達するまで継続される。また、10R通常大当たり結果Cになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続され、10R通常大当たり結果Dになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

【0167】

7R通常大当たり結果A～Dは、実行されるラウンド遊技の回数が7回となるものである。7R通常大当たり結果Aになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば3000回に達するまで継続され、7R通常大当たり結果Bになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば300回に達するまで継続される。また、7R通常大当たり結果Cになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続され、7R通常大当たり結果Dになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

40

【0168】

3R通常大当たり結果A～Dは、実行されるラウンド遊技の回数が3回となるものである。3R通常大当たり結果Aになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば

50

3000回に達するまで継続され、3R通常大当たり結果Bになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば300回に達するまで継続される。また、3R通常大当たり結果Cになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続され、3R通常大当たり結果Dになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

【0169】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「50」が10R確変大当たり結果に対応し、「51」～「55」が7R確変大当たり結果に対応し、「56」～「60」が3R確変大当たり結果に対応し、「61」が10R通常大当たり結果Aに対応し、「62」～「65」、「66」～「69」、「70」～「73」がそれぞれ10R通常大当たり結果B、10R通常大当たり結果C、10R通常大当たり結果Dに対応している。また、大当たり種別カウンタC2の「74」が7R通常大当たり結果に対応し、「75」～「78」、「79」～「82」、「83」～「86」がそれぞれ7R通常大当たり結果B、7R通常大当たり結果C、7R通常大当たり結果Dに対応し、「87」が3R通常大当たり結果に対応し、「88」～「91」、「92」～「95」、「96」～「99」がそれぞれ3R通常大当たり結果B、3R通常大当たり結果C、3R通常大当たり結果Dに対応している。すなわち、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は51%、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも5%となっている。また、10R通常大当たり結果A、7R通常大当たり結果A、3R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率はいずれも1%となり、それら以外の通常大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも4%となっている。

【0170】

ここで、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は61%に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは10R大当たり結果となる確率が51%に設定され、第1特図表示部の種別テーブルにおける5%よりも高くなっている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【0171】

このように、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【0172】

なお、本実施の形態では、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第2特図表示部の種別テーブルにおいて、第1特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第1作動口62に入賞させるよりも第2作動口63に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第1作動口62よりも第2作動口63の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【0173】

大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大

当たりになった場合に、各特図表示部 A S , B S に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C 2 の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部 A S , B S に停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C 2 に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタ C 2 を用いるため、各特図表示部 A S , B S に停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものである。

10

**【 0 1 7 4 】**

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタ C 1 を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第 2 高頻度サポートモードとなる状態である。

**【 0 1 7 5 】**

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

20

**【 0 1 7 6 】**

図 1 5 ( a ) に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果 A ~ 特殊外れ結果 C の 3 種類の特殊外れ結果が設けられている。これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値「 1 0 」 ~ 「 2 9 」のうち、「 1 0 」 ~ 「 1 3 」が特殊外れ結果 A に対応し、「 1 4 」 ~ 「 1 9 」が特殊外れ結果 B に対応し、「 2 0 」 ~ 「 2 9 」が特殊外れ結果 C に対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果 A となる確率は 2 0 %、特殊外れ結果 B となる確率は 3 0 %、特殊外れ結果 C となる確率は 5 0 % に設定されている。

30

**【 0 1 7 7 】**

なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

**【 0 1 7 8 】**

図 1 5 ( b ) に示すように、特殊外れ結果 A は、突然時短遊技状態 A ( 低確率モード且つ第 2 高頻度サポートモード ) の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態 A は、突然時短遊技状態 A に移行してからの外れ遊技回の回数が例えば 2 0 0 回に達するまで継続される。

**【 0 1 7 9 】**

特殊外れ結果 B は、突然時短遊技状態 B ( 低確率モード且つ第 2 高頻度サポートモード ) の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態 B は、突然時短遊技状態 B に移行してからの外れ遊技回の回数が例えば 1 0 0 回に達するまで継続される。

40

**【 0 1 8 0 】**

特殊外れ結果 C は、突然時短遊技状態 C ( 低確率モード且つ第 2 高頻度サポートモード ) の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態 C は、突然時短遊技状態 C に移行してからの外れ遊技回の回数が例えば 5 0 回に達するまで継続される。

**【 0 1 8 1 】**

突然時短遊技状態 A ~ C において外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態 ( 低確率モード且つ低頻度サポートモード

50

)に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

【0182】

さらに本実施の形態では、図15(c)に示すように、通常時短遊技状態や突然時短遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回(外れ遊技回)の累積回数(所謂ハマリ回数)が予め定められた天井回数(例えば990回)になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。以下においては、この時短遊技状態を他の時短遊技状態と区別するため、「天井時短遊技状態」ということがある。

【0183】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値(例えば990回)に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

10

【0184】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。天井時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が例えば1100回に達するまで継続される。なお、上限回数(1100回)に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って天井時短遊技状態が終了する。天井時短遊技状態が終了した場合は通常遊技状態に移行する。

20

【0185】

図12の説明に戻り、変動種別カウンタCSは、例えば0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。

30

【0186】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【0187】

変動種別カウンタCSに対する変動表示時間の振分先は、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

40

【0188】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。

【0189】

普図当たり乱数カウンタC3は、普図当たり(サポート当選)であるか否かを抽選する普図当否抽選(サポート抽選)に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合

50

には、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも 1 回行われる役物開閉遊技が実行される。

【 0 1 9 0 】

サポート当選となる乱数の値は、ROM 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図 1 6 に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 6 ( a ) ）と、第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 6 ( b ) ）と、第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 6 ( c ) ）とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第 1 高頻度サポートモードである場合は第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第 2 高頻度サポートモードである場合は第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

10

【 0 1 9 1 】

図 1 6 ( a ) に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「 0 」～「 4 9 」の計 5 0 個が設定されており、サポート当選確率は 1 / 2 となっている。

【 0 1 9 2 】

図 1 6 ( b ) に示すように、第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「 0 」～「 8 9 」の計 9 0 個が設定されており、サポート当選確率は 9 / 1 0 となっている。すなわち、第 1 高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

20

【 0 1 9 3 】

図 1 6 ( c ) に示すように、第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「 0 」～「 4 9 」の計 5 0 個が設定されており、サポート当選確率は 1 / 2 となっている。すなわち、第 2 高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第 1 高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【 0 1 9 4 】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

30

【 0 1 9 5 】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第 1 高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第 2 高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第 2 高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第 2 高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第 1 高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第 1 高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第 1 高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

40

【 0 1 9 6 】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、1 の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【 0 1 9 7 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

50

次に、主制御装置 162 内の MPU 312 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU 312 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と NMI 端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【0198】

<タイマ割込み処理>

タイマ割込み処理について図 17 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は MPU 312 により定期的に（例えば 2 msec 周期で）起動される。

【0199】

ステップ Se 101 では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 162 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第 1 作動口 62 への入賞が発生したと判定した場合には、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314e に第 1 特図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 作動口 63 への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 314e に第 2 特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 64 を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314e にスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

10

【0200】

ステップ Se 102 では、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CINI を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 314 の該当するバッファ領域に格納する。

20

【0201】

ステップ Se 103 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及び普図当たり乱数カウンタ C3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及び普図当たり乱数カウンタ C3 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1 ~ C3 の更新値を、RAM 314 の該当するバッファ領域に格納する。

30

【0202】

ステップ Se 104 では、スルーゲート 64 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア 314c に記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、ステップ Se 103 にて更新した普図当たり乱数カウンタ C3 の値を普図保留エリア 314c に格納する。また、各種フラグ格納エリア 314e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【0203】

ステップ Se 105 では、作動口 62, 63 への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

40

【0204】

<作動口用の入賞処理>

ステップ Se 105 の作動口用の入賞処理について図 18 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0205】

先ずステップ Se 201 にて、遊技球が第 1 作動口 62 に入賞（始動入賞）したか否かを第 1 作動口用入賞センサ 62a の検知状態により判定する。遊技球が第 1 作動口 62 に入賞したと判定すると、ステップ Se 202 にて払出制御装置 181 に遊技球を 3 個払い

50

出させるための賞球コマンドをセットする。

【0206】

ステップSe203では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSe204では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。その後、ステップSe205では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0207】

また、ステップSe201で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップSe206に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ63cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップSe207にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0208】

ステップSe208では、第2作動口63に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSe209では、第2特図用保留エリアRbの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている始動保留記憶数RbNをセットする（以下、第2始動保留記憶数RbNともいう）。その後、ステップSe205にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0209】

また、ステップSe206で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【0210】

なお、上記ステップSe202又はステップSe207にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置181に対して送信される。

【0211】

ここで、ステップSe205の情報取得処理について図19のフローチャートを参照しながら説明する。

【0212】

まずステップSe301にて、上述したステップSe204又はステップSe209にてセットした始動保留記憶数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップSe302にて対応する特図用保留エリアRa、Rbの始動保留記憶数Nを1加算する。ステップSe303では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数CRNと言う）を1加算する。

【0213】

ステップSe304では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップSe302にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【0214】

つまり、第1特図用の始動保留記憶数RaNがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を、第1特図用保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップSe302にて1加算した第1特図用の始動保留記憶数RaNと対応する保留エリアRaに格納する。

【0215】

10

20

30

40

50

また、第2特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第2特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S e 3 0 2 にて1加算した第2特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【0216】

ステップ S e 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 A M では、第1特図用の保留数と第2特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ S e 3 0 5 の表示更新処理では、今回の入球先(入賞先)が第1作動口 6 2 の場合には第1特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先(入賞先)が第2作動口 6 3 の場合には第2特図用の保留数の表示を更新する。

10

【0217】

ステップ S e 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第1特図又は第2特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S e 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【0218】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S e 4 0 1 ~ ステップ S e 4 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S e 4 0 9 ~ ステップ S e 4 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

20

【0219】

通常処理においては先ず、ステップ S e 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S e 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

30

【0220】

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

【0221】

ステップ S e 4 0 3 では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。ステップ S e 4 0 4 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップ S e 4 0 3 の特図遊技回制御処理及びステップ S e 4 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

40

【0222】

ステップ S e 4 0 5 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選(普図当否抽選)、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。ステップ S e 4 0 6 では、第2作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップ S e 4 0 5 の普図遊技回制御処理及びステップ S e 4 0 6 の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

50

## 【 0 2 2 3 】

ステップ S e 4 0 7 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

## 【 0 2 2 4 】

ステップ S e 4 0 8 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

10

## 【 0 2 2 5 】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S e 4 0 9 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S e 4 1 0 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

## 【 0 2 2 6 】

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

20

## 【 0 2 2 7 】

ステップ S e 4 0 9 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S e 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S e 4 0 1 以降の処理を実行する。

## 【 0 2 2 8 】

このように、ステップ S e 4 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S e 4 0 1 ~ ステップ S e 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I（すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

30

## 【 0 2 2 9 】

ステップ S e 4 0 8 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S e 4 1 2 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S e 4 1 3 では、M P U 3 1 2 のスタックポイントの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S e 4 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

40

## 【 0 2 3 0 】

ステップ S e 4 1 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S e 4 1 6 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です。

50

間内（例えば、1日や2日）保持される。

【0231】

<特図遊技回制御処理>

ステップS e 4 0 3の特図遊技回制御処理について図21のフローチャートを参照しながら説明する。

【0232】

まずステップS e 5 0 1にて、可変入賞装置65を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをMPU312が把握するためのものである。

10

【0233】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS e 5 0 2にて、特図用表示部43が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSで確定表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

【0234】

特図用表示部43が確定表示中でない場合は、ステップS e 5 0 3にて、特図用表示部43が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSで変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

20

【0235】

特図用表示部43が変動表示中でない場合は、ステップS e 5 0 4にて、共通保留数CRNが「0」であるか否かを判定する。共通保留数CRNが「0」である場合とは、第1作動口62及び第2作動口63のいずれについても始動保留記憶数RaN, RbNが「0」であることを意味する。よって、共通保留数CRNが「0」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【0236】

共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップS e 5 0 5にて第1特図用保留エリアRa又は第2特図用保留エリアRbに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS e 5 0 6にて特図用表示部43における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

30

【0237】

ここで、ステップS e 5 0 5のデータ設定処理及びステップS e 5 0 6の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【0238】

まず、データ設定処理について図22のフローチャートを参照して説明する。

【0239】

まずステップS e 6 0 1では、第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定する。第2始動保留記憶数RbNが「0」である場合にはステップS e 6 0 2～ステップS e 6 0 8の第1特図（第1作動口62）用のデータ設定処理を実行し、第2始動保留記憶数RbNが「0」でない場合にはステップS e 6 0 9～ステップS e 6 1 5の第2特図（第2作動口63）用のデータ設定処理を実行する。

40

【0240】

既に説明したように、共通保留数CRNが1以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第1始動保留記憶数RaN及び第2始動保留記憶数RbNの少なくとも一方が1以上であることを意味する。この場合にデータ

50

設定処理では、先ず第2始動保留記憶数  $RbN$  が「0」であるか否かを判定し、第2始動保留記憶数  $RbN$  が「0」であること、すなわち、第2特図用の保留情報が存在しないことを条件として第1特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第1特図用保留エリア  $Ra$  及び第2特図用保留エリア  $Rb$  の両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリア  $Rb$  に記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

**【0241】**

第1特図用のデータ設定処理では、先ずステップ  $Se602$  にて、第1特図用保留エリア  $Ra$  の第1始動保留記憶数  $RaN$  を1減算する。ステップ  $Se603$  では共通保留数  $CRN$  を1減算する。ステップ  $Se604$  では、第1特図用保留エリア  $Ra$  の第1エリアに格納されたデータを実行エリア  $AE$  に移動する。

10

**【0242】**

ステップ  $Se605$  では、第1特図用保留エリア  $Ra$  の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ  $C1$  等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

**【0243】**

ステップ  $Se606$  では、 $RAM314$  の各種フラグ格納エリア  $314e$  に第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することを  $MPU312$  が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップ  $Se607$  にて第2特図フラグを消去する。

20

**【0244】**

ステップ  $Se607$  の実行後又はステップ  $Se606$  で否定判定した場合（第2特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ  $Se608$  に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、 $ROM313$  のコマンド情報記憶エリア  $313e$  から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリア  $Ra$  に対応していることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

30

**【0245】**

ステップ  $Se608$  にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図20）におけるステップ  $Se401$  にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第1保留表示領域  $Ga$  における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

**【0246】**

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップ  $Se609$  にて、第2特図用保留エリア  $Rb$  の第2始動保留記憶数  $RbN$  を1減算する。ステップ  $Se610$  では共通保留数  $CRN$  を1減算する。ステップ  $Se611$  では、第2特図用保留エリア  $Rb$  の第1エリアに格納されたデータを実行エリア  $AE$  に移動する。

40

**【0247】**

ステップ  $Se612$  では、第2特図用保留エリア  $Rb$  の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ  $C1$  等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ  $Se613$  では、上記各種フラグ格納エリア  $314e$  に第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップ  $Se614$  にて第2特図フラグをセットする。

**【0248】**

ステップ  $Se614$  の実行後又はステップ  $Se613$  で肯定判定した場合（第2特図フラグが格納されている場合）は、ステップ  $Se615$  に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置143に認識させるための情報

50

であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

#### 【0 2 4 9】

ステップ S e 6 1 5 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 2 0 ）におけるステップ S e 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

10

#### 【0 2 5 0】

次に、変動開始処理について図 2 3 のフローチャートを参照して説明する。

#### 【0 2 5 1】

まずステップ S e 7 0 1 では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図 1 3 （ a ））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図 1 3 （ b ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

20

#### 【0 2 5 2】

ステップ S e 7 0 2 では、ステップ S e 7 0 1 における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップ S e 7 0 3 にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第 1 特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 4 （ a ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第 2 特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 4 （ b ））を参照して種別判定を行う。例えば、第 1 特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 0 R 確変大当たり結果、7 R 確変大当たり結果、3 R 確変大当たり結果、7 R 通常大当たり結果、3 R 通常大当たり結果のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

30

#### 【0 2 5 3】

ステップ S e 7 0 4 では、ステップ S e 7 0 3 の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグを R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、選択された大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合は、1 0 R 確変大当たりフラグをセットする。

#### 【0 2 5 4】

ステップ S e 7 0 5 では、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。ここで、大当たり用の停止結果テーブルについて図 2 4 、図 2 5 （ a ）を参照しながら説明する。

40

#### 【0 2 5 5】

大当たり用の停止結果テーブルとしては、大当たり用の第 1 特図停止結果テーブル（図 2 5 （ a ））と大当たり用の第 2 特図停止結果テーブル（図 2 4 ）とが設定されている。大当たり用の第 1 特図停止結果テーブルは、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第 1 特図に対応するものである。一方、大当たり用の第 2 特図停止結果テーブルは、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第 2 特図に対応するものである。

50

## 【 0 2 5 6 】

先ず、大当たり用の第2特図停止結果テーブルについて説明する。図24に示すように、大当たり用の第2特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第2特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果SD0～SD14からなる15種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果SD0～SD14には大当たり種別カウンタC2の値が対応付けられており、例えば、停止結果SD0には、大当たり種別カウンタC2の「0」～「50」が割り当てられている。

## 【 0 2 5 7 】

ここで、大当たり種別の抽選に用いられる第2特図用の大当たり種別テーブル(図14(b))では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「50」に対して10R確変大当たり結果が割り当てられている。停止結果テーブルを参照した大当たり図柄の抽選と、大当たり種別テーブルを参照した大当たり種別の抽選とは、同じタイミングで取得された同一の大当たり種別カウンタC2(取得乱数)が用いられるため、大当たり種別として10R確変大当たり結果が選ばれる場合、大当たり図柄として停止結果SD0が選ばれることになる。このため、停止結果SD0は、10R確変大当たり結果に対応した停止結果として機能し得るものとなる。

## 【 0 2 5 8 】

図24に示すように、大当たり用の第2特図停止結果テーブルでは、停止結果SD0以外の停止結果SD1～SD14においても、それぞれ7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果、10R通常大当たり結果A～D、7R通常大当たり結果A～D、3R通常大当たり結果A～Dに対応した停止結果となるように、大当たり種別カウンタC2の値が対応付けられている。

## 【 0 2 5 9 】

既に述べたように、第2特図表示部BSには停止結果を表示するための手段として複数の表示用セグメントSG1～SG7が設けられており、停止結果データは、それら表示用セグメントSG1～SG7のうち、どの表示用セグメントを点灯させ、どの表示用セグメントを消灯させるかを示す情報となっている。図24の「結果表示」欄に示す各絵柄は、各停止結果データによって表示される絵柄を示すものである。

## 【 0 2 6 0 】

例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「0」である場合の停止結果SD0に対応する停止結果データは、表示用セグメントSG1, SG6, SG7を点灯させる一方、表示用セグメントSG2～SG5を消灯させるものとなっている。このため、停止結果として停止結果SD0が設定された場合には、第2特図表示部BSにおいて数字の「7」に類似する表示態様の絵柄が表示される。

## 【 0 2 6 1 】

停止結果SD0～SD14に対応する各停止結果データでは、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが相違しており、これによって、それらの停止結果ごとに固有の絵柄が表示される。大当たり用の停止結果SD0～SD14はいずれも、セグメント表示器801に配置される7個の表示用セグメントSG1～SG7のうち、2個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄(大当たり図柄)が表示されるように設定されている。

## 【 0 2 6 2 】

なお、図24では、各停止結果の表示絵柄がどのような絵柄であるのかや、各停止結果(各大当たり図柄)がいずれの大当たり種別と組みになっているのかを分かりやすくするために、「結果表示」及び「大当たり種別」の項目を記載しているが、これらは停止結果テーブルに記憶されるものではない。

## 【 0 2 6 3 】

図25(a)に示すように、大当たり用の第1特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第1特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果SD0～SD2, SD10, SD14からなる5種類の停止結果データが記憶さ

10

20

30

40

50

れている。これらにおいても、第1特図用の大当たり種別テーブル(図14(a))に設定された10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果、7R通常大当たり結果、3R通常大当たり結果にそれぞれ対応するように、大当たり種別カウンタC2の値が割り当てられている。

**【0264】**

本実施の形態では、第1特図用の大当たり図柄と第2特図用の大当たり図柄とで停止結果データを共有しており、例えば、大当たり種別として10R確変大当たり結果が選ばれる場合には、第1特図及び第2特図のいずれにおいても停止結果SD0が選択され、数字の「7」に類似する絵柄が表示されるように構成されている。なお、これに限定されるものではなく、例えば、大当たり種別として10R確変大当たり結果が選ばれる場合において第1特図と第2特図とで表示される絵柄が異なるなど、別々の停止結果が設定される構成としてもよい。

10

**【0265】**

変動開始処理(図23)の説明に戻り、ステップSe705では、今回の大当たりが第1特図と第2特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

**【0266】**

ステップSe702で否定判定した場合(大当たり当選でない場合)は、ステップSe706に進み、ステップSe701の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップSe707にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aである場合は、特殊外れAフラグをセットする。

20

**【0267】**

ステップSe708では、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果(特殊外れ図柄)を設定する。ここで、特殊外れ用の停止結果テーブルについて図25(b)参照しながら説明する。

**【0268】**

特殊外れ用の停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果SD15~SD17よりなる3種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果SD15~SD17には大当たり乱数カウンタC1の値が対応付けられており、例えば、停止結果SD15には、大当たり乱数カウンタC1の「10」~「13」が割り当てられている。

30

**【0269】**

ここで、特殊外れ種別の抽選に用いられる特殊外れ用の種別テーブル(図15(a))では、大当たり乱数C1の「10」~「13」に対して特殊外れ結果Aが割り当てられている。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合において特殊外れ結果Aが得られる場合は、特殊外れ図柄として停止結果SD15が選ばれることになり、停止結果SD15は、特殊外れ結果Aに対応した停止結果として機能し得るものとなる。

40

**【0270】**

図25(b)に示すように、特殊外れ用の停止結果テーブルでは、他の停止結果SD16、SD17においても、それぞれ特殊外れ結果B、特殊外れ結果Cに対応した停止結果となるように、大当たり乱数カウンタC1の値が対応付けられている。

**【0271】**

停止結果SD15~SD17に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用の停止結果SD0~SD14のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果SD15~SD17は、表示される際

50

の見た目（絵柄）が相互に異なり、大当たり用の停止結果SD0～SD14との関係でも絵柄が重複しないようになっている。特殊外れ用の停止結果SD15～SD17はいずれも、セグメント表示器801に配置される7個の表示用セグメントSG1～SG7のうち、2個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるように設定されている。

**【0272】**

なお、本実施の形態では、第1特図の当否抽選と第2特図の当否抽選との両方において特殊外れ結果となり得るが、前者の抽選で特殊外れ結果になった場合と、後者の抽選で特殊外れ結果になった場合とで同一の停止結果テーブルを用いることとしている。すなわち、第1作動口62への入賞により特殊外れ結果になった場合と、第2作動口63への入賞により特殊外れ結果になった場合とで、同じ特殊外れ図柄が表示されるように構成されている。

10

**【0273】**

但し、これに限定されるものではなく、第1特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルと第2特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルとが各別に設けられ、第1作動口62への入賞により特殊外れ結果になった場合と第2作動口63への入賞により特殊外れ結果になった場合とで異なる停止結果テーブルが参照される構成としてもよい。この場合、両者の場合で同じ特殊外れ図柄が表示されてもよいし、異なる特殊外れ図柄が表示されてもよい。

**【0274】**

変動開始処理（図23）の説明に戻り、ステップSe708では、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1に対応する停止結果を特殊外れ用の停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

20

**【0275】**

ステップSe706で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップSe709に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図26を参照しながら説明する。

**【0276】**

通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第1特図停止結果テーブル（図26（b））と通常外れ用の第2特図停止結果テーブル（図26（a））とが設定されている。通常外れ用の第1特図停止結果テーブルは、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。

30

**【0277】**

まず、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルについて説明する。図26（a）に示すように、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果SD18、SD19からなる2種類の停止結果データが記憶されている。

40

**【0278】**

停止結果SD18、SD19に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用や特殊外れ用の停止結果SD0～SD17のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果SD18、SD19は、表示される際の見たい（絵柄）が相互に異なり、他の停止結果SD0～SD17との関係でも絵柄が重複しないようになっている。

**【0279】**

停止結果SD18は、複数の表示用セグメントSG1～SG7のうち中央の表示用セグ

50

メントSG3のみが点灯されるものである。すなわち、1個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、見た目がシンプルな絵柄となっている。このため、2個以上の表示用セグメントが点灯される見た目が複雑な大当たり用の停止結果SD0～SD14や特殊外れ用の停止結果SD15～SD17との見分けが付きやすくなっている。一方、停止結果SD19は、2個以上の表示用セグメントが点灯されて絵柄が表示されるものであり、上記各停止結果との見分けが付きにくくなっている。すなわち、停止結果SD18は、通常外れ結果であることを識別しやすく、停止結果SD19は、通常外れ結果であることを識別しにくいものとなっている。

#### 【0280】

ここで、停止結果SD19は、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17のうち選択確率が最も高い停止結果SD17との間において、点灯される表示用セグメントの少なくとも1つが重複するように設定されている。すなわち、停止結果SD17では、表示用セグメントSG2、SG3、SG4が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるところ(図25(b))、停止結果SD19では、表示用セグメントSG1、SG2、SG4が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるように、その停止結果データが設定される。

#### 【0281】

つまり、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と、特殊外れ結果に対応する停止結果SD17とでは、表示用セグメントSG2、SG4にて点灯される表示用セグメントが共通している。よって、停止結果SD19の絵柄は、特殊外れ結果に対応する3種類の絵柄のうち最も表示されやすい絵柄に類似するようになっている。

#### 【0282】

通常外れ用の第2特図停止結果テーブルでは、停止結果SD18、SD19のそれぞれに対して大当たり乱数カウンタC1の値が対応付けられている。具体的には、大当たり乱数カウンタC1の「30」～「2977」が停止結果SD18に対応し、大当たり乱数カウンタC1の「2978」～「2999」が停止結果SD19に対応している。すなわち、停止結果SD19に対応する大当たり乱数カウンタC1の範囲が停止結果SD18に対応する大当たり乱数カウンタC1の範囲よりも狭くされ、停止結果SD19の選択確率が停止結果SD18の選択確率よりも低く抑えられている。

#### 【0283】

図26(b)に示すように、通常外れ用の第1特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として停止結果SD18からなる1種類の停止結果データが記憶されている。すなわち、第1特図の当否抽選で通常外れ結果となった場合には、そのときの大当たり乱数カウンタC1の値にかかわらず、停止結果SD18が選択されるように設定されている。

#### 【0284】

変動開始処理(図23)の説明に戻り、ステップSe709では、今回の通常外れ結果が第1特図と第2特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

#### 【0285】

ステップSe705、ステップSe708又はステップSe709の実行後は、ステップSe710にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップSe711では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSe712では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSe713では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップSe710～ステップSe713の詳細については後述する。

## 【0286】

ステップS e 7 1 4では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

## 【0287】

ステップS e 7 1 5では、演出制御装置1 4 3への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置1 4 3では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や特殊外れ種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合や特殊外れである場合に設定される。

10

## 【0288】

ステップS e 7 1 6では、特図用表示部4 3の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第1作動口6 2への入賞に基づくものである場合は第1特図表示部A Sの絵柄を変動表示させ、第2作動口6 3への入賞に基づくものである場合は第2特図表示部B Sの絵柄を変動表示させる。ステップS e 7 1 6の実行後は変動開始処理を終了する。

## 【0289】

特図遊技回制御処理(図2 1)の説明に戻り、ステップS e 5 0 6の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップS e 5 0 1で肯定判定した場合(開閉実行モード中)である場合は、ステップS e 5 0 2以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部4 3での変動表示は行われない。

20

## 【0290】

ステップS e 5 0 3で肯定判定した場合(特図用表示部4 3が変動表示中である場合)は、ステップS e 5 0 7に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップS e 5 0 8にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップS e 5 0 8の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

30

## 【0291】

ステップS e 5 0 7で肯定判定した場合(変動表示時間が経過している場合)には、ステップS e 5 0 9に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップS e 5 1 0では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップS e 5 1 1では時短遊技状態の移行用処理を実行する。時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態や天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップS e 5 1 0及びステップS e 5 1 1の詳細については後述する。

40

## 【0292】

ステップS e 5 1 2では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップS e 7 0 5、ステップS e 7 0 8又はステップS e 7 0 9で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部4 3を制御する。また、ステップS e 5 1 2では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

## 【0293】

ステップS e 5 0 2で肯定判定した場合(特図用表示部4 3が確定表示中である場合)は、ステップS e 5 1 3に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップS e 5 1 2で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過してい

50

る場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部 4 3 を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口 6 2 , 6 3 への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップ S e 5 1 3 の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【 0 2 9 4 】

< 遊技状態移行処理 >

ステップ S e 4 0 4 ( 図 2 0 ) の遊技状態移行処理について、図 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 2 9 5 】

先ずステップ S e 9 0 1 では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップ S e 9 0 2 に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か(特図用表示部 4 3 での確定表示が終了したタイミングであるか否か)を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 9 6 】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップ S e 9 0 3 にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり種別フラグ(ステップ S e 7 0 4 )が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 9 7 】

ステップ S e 9 0 3 で肯定判定した場合(今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合は、ステップ S e 9 0 4 に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【 0 2 9 8 】

ステップ S e 9 0 5 では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【 0 2 9 9 】

ステップ S e 9 0 6 では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップ S e 9 0 5 で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値を R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C 1 にセットする。例えば、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 0 」をセットし、7 R 確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「 7 」をセットする。

【 0 3 0 0 】

ステップ S e 9 0 7 では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図 2 0 )におけるステップ S e 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 0 3 0 1 】

ステップ S e 9 0 8 では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終

了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

#### 【 0 3 0 2 】

ステップ S e 9 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S e 9 0 9 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S e 9 1 0 にて大入賞口開閉処理を実行する。

10

#### 【 0 3 0 3 】

ここで、大入賞口開閉処理について図 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 0 3 0 4 】

先ずステップ S e 1 0 0 1 では、大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S e 1 0 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S e 1 0 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

20

#### 【 0 3 0 5 】

タイマエリア T 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（ 3 0 s e c ）に対応する値として上記タイマエリア T 1 に「 1 5 0 0 0 」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 7 ）が起動される都度、1 ずつ減算される。ステップ S e 1 0 0 5 では、1 回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（ 1 0 個 ）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C 1 に「 1 0 」をセットする。

#### 【 0 3 0 6 】

ステップ S e 1 0 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく駆動部 6 5 d を駆動状態とする。ステップ S e 1 0 0 7 では、大入賞口 6 5 a （可変入賞装置 6 5 ）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 2 0 ）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

30

#### 【 0 3 0 7 】

ステップ S e 1 0 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合）又はステップ S e 1 0 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「 0 」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

#### 【 0 3 0 8 】

ステップ S e 1 0 0 1 で肯定判定した場合（大入賞口 6 5 a の開放中である場合）は、ステップ S e 1 0 0 8 に進み、タイマエリア T 1 の値が「 0 」か否かを判定する。この処理は、ステップ S e 1 0 0 4 で設定した可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

40

#### 【 0 3 0 9 】

タイマエリア T 1 の値が「 0 」でない場合は、ステップ S e 1 0 0 9 に進み、大入賞口用入賞センサ 6 5 c の検知状態に基づいて大入賞口 6 5 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S e 1 0 1 0 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値を 1 減算し、その後、ステップ S e 1 0 1 1 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0

50

」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0 」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 3 1 0 】

ステップ S e 1 0 0 8 で肯定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「 0 」である場合）又はステップ S e 1 0 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0 」である場合）は、ステップ S e 1 0 1 2 に進み、駆動部 6 5 d を非駆動状態に切り替えて大入賞口 6 5 a を閉鎖する。ステップ S e 1 0 1 3 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算し、ステップ S e 1 0 1 4 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 0 3 1 1 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S e 1 0 1 5 に進み、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（ 2 s e c ）に対応する値として、上記タイマエリア T 1 に「 1 0 0 0 」をセットする。

【 0 3 1 2 】

ステップ S e 1 0 1 6 では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置 1 4 3 に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図 2 0 ）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 0 3 1 3 】

ステップ S e 1 0 1 4 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップ S e 1 0 1 7 に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップ S e 1 0 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 0 ）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 0 3 1 4 】

遊技状態移行処理（図 2 7 ）の説明に戻り、ステップ S e 9 1 0 の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S e 9 1 1 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 1 5 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S e 9 1 2 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S e 9 1 3 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【 0 3 1 6 】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 3 1 7 】

まずステップ S e 1 1 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップ S e 1 1 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【 0 3 1 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S e 1 1 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。サポート A フラグは第 1 高頻度サポートモードに対応するものである。サポート A フラグがセットされることにより、第 1 高頻度サポートモードに対応した内部状態となる。

#### 【 0 3 1 9 】

ステップ S e 1 1 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S e 1 1 0 4 で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

10

#### 【 0 3 2 0 】

ステップ S e 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップ S e 1 1 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。これにより、通常時短遊技状態に移行する。

#### 【 0 3 2 1 】

なお、サポート A フラグは、通常大当たり結果として、第 1 特図に対応した 7 R 通常大当たり結果、3 R 通常大当たり結果に対応した 2 種類と、第 2 特図に対応した 1 0 R 通常大当たり結果 A ~ 3 R 通常大当たり結果 D の 1 5 種類との計 1 7 種類が設定されていることに対応して、サポート A 1 フラグ ~ サポート A 1 7 フラグの 1 7 種類のフラグが設定されている。例えば、今回の通常大当たり結果が第 1 特図の 7 R 通常大当たり結果である場合は、サポート A フラグとしてサポート A 1 フラグがセットされる。

20

#### 【 0 3 2 2 】

ステップ S e 1 1 0 6 では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が 1 0 R 通常大当たり結果 A である場合は、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に例えば「 3 0 0 0 」をセットし、1 0 R 通常大当たり結果 B である場合はサポートカウンタエリア S C に例えば「 3 0 0 」をセットし、1 0 R 通常大当たり結果 C である場合はサポートカウンタエリア S C に例えば「 2 0 0 」をセットし、1 0 R 通常大当たり結果 D である場合はサポートカウンタエリア S C に例えば「 1 0 0 」をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

30

#### 【 0 3 2 3 】

ステップ S e 1 1 0 7 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S e 1 1 0 7 で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、移行対象となる通常時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

40

#### 【 0 3 2 4 】

遊技状態移行処理（図 2 7）の説明に戻り、ステップ S e 9 1 3 の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップ S e 9 1 4 にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

#### 【 0 3 2 5 】

ステップ S e 9 1 5 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

50

## 【0326】

次に、ステップ S e 7 1 0 の高頻度サポートモード更新用処理、ステップ S e 7 1 1 の天井時短遊技状態の移行判定用処理、ステップ S e 7 1 2 の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図 2 3）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

## 【0327】

< 高頻度サポートモード更新用処理 >

ステップ S e 7 1 0 の高頻度サポートモード更新用処理について図 3 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

## 【0328】

先ずステップ S e 1 2 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポート A フラグ、サポート B フラグ、サポート C フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポート A フラグは通常時短遊技状態に対応し、サポート B フラグは天井時短遊技状態に対応し、サポート C フラグは突然時短遊技状態に対応する。

## 【0329】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップ S e 1 2 0 2 に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S e 1 2 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。これにより、時短遊技状態の残り回数（時短遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

20

## 【0330】

ステップ S e 1 2 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「0」である場合、すなわち、時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップ S e 1 2 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

## 【0331】

また、ステップ S e 1 2 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S e 1 2 0 3 及びステップ S e 1 2 0 4 の処理をスキップした上でステップ S e 1 2 0 5 の処理を実行する。すなわち、時短遊技状態の途中で大当たり結果となった場合には、その残り回数にかかわらず、当該時短遊技状態を終了させる。

## 【0332】

ステップ S e 1 2 0 5 の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップ S e 1 2 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップ S e 1 2 0 2 以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップ S e 1 2 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「0」でない場合）は、時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップ S e 1 2 0 5 の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

40

## 【0333】

< 天井時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップ S e 7 1 1 の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【0334】

50

先ずステップ S e 1 3 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップ S e 1 3 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 0 3 3 5 】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップ S e 1 3 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップ S e 1 3 0 4 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた外れ回数カウンタエリア H C の値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリア H C の値を 1 減算する。外れ回数カウンタエリア H C は、天井回数までの残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

10

【 0 3 3 6 】

ステップ S e 1 3 0 5 では、上記外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップ S e 1 3 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグをセットする。

【 0 3 3 7 】

ステップ S e 1 3 0 7 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に滞在中であるか否かを判定する。

20

【 0 3 3 8 】

いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が時短遊技状態でない場合は、通常遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップ S e 1 3 0 8 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 0 3 3 9 】

ステップ S e 1 3 0 7 で否定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、時短遊技状態に滞在中の状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップ S e 1 3 0 9 に進み、滞在中の時短遊技状態と天井時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行する。ステップ S e 1 3 0 9 の詳細については後述する。

30

【 0 3 4 0 】

ステップ S e 1 3 0 8 又はステップ S e 1 3 0 9 の実行後は天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップ S e 1 3 0 2 で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップ S e 1 3 0 3 で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップ S e 1 3 0 4 以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップ S e 1 3 0 5 で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」でない場合）は、ステップ S e 1 3 0 6 以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

40

【 0 3 4 1 】

ステップ S e 1 3 0 1 で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップ S e 1 3 1 0 に進み、上記カウンタエリア H C に天井回数に対応した値（例えば 9 9 0 ）をセットする。ステップ S e 1 3 1 1 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【 0 3 4 2 】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップ S e 1 3 1 2 にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップ S e 1 3 1 2 の実行後又はステップ S e 1

50

3 1 1 で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【0343】

< 優先用処理 >

ステップ S e 1 3 0 9 の優先用処理について図 3 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0344】

まずステップ S e 1 4 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の特図遊技回が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における最終遊技回であるか否かを判定する。

10

【0345】

時短終了用フラグがセットされていない場合は、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合はステップ S e 1 4 0 2 に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。この把握は、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d における外れ回数カウンタエリア H C の値を参照して行う。

【0346】

ステップ S e 1 4 0 3 では、天井時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。本ステップでは、当該上限回数として 9 9 0 回を把握する。

20

【0347】

ステップ S e 1 4 0 4 では、ステップ S e 1 4 0 2 で把握した滞在時短の残り回数と、ステップ S e 1 4 0 3 で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（天井時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。

【0348】

この場合は、ステップ S e 1 4 0 5 にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。続くステップ S e 1 4 0 6 では、天井時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に天井時短開始用フラグをセットし、その後、優先用処理を終了する。

30

【0349】

ステップ S e 1 4 0 4 で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、天井時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップ S e 1 4 0 5 及びステップ S e 1 4 0 6 の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

【0350】

また、ステップ S e 1 4 0 1 で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、今回の特図遊技回が滞在時短の最終遊技回であり、今回の特図遊技回の終了により滞在時短が終了することを意味する。この場合は、ステップ S e 1 4 0 2 ~ ステップ S e 1 4 0 5 をスキップしてステップ S e 1 4 0 6 に進み、天井時短遊技状態に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に天井時短開始用フラグをセットする。

40

【0351】

< 突然時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップ S e 7 1 2 の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図 3 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0352】

まずステップ S e 1 5 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否

50

かを判定する。具体的には、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップSe701(図23)の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである(ステップSe707)。

【0353】

特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合(特殊外れ種別フラグがセットされていない場合)は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSe1502に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【0354】

天井時短開始用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が天井回数への到達遊技回であることを意味し、換言すれば、外れ遊技回の回数の天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の特図遊技回で発生したことを意味する。この場合は、天井時短遊技状態への移行を優先すべく、突然時短遊技状態への移行を行わないとして、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【0355】

なお、天井時短遊技状態への移行と突然時短遊技状態への移行とが競合した場合に前者を優先するのは次の理由による。

【0356】

天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前(移行契機が成立する前)から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。一方、突然時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、1の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が突然時短遊技状態への移行を予測することができない。これらのことより、天井時短遊技状態への移行契機と突然時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、突然時短遊技状態への移行を制限し、天井時短遊技状態への移行を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができる。

【0357】

ステップSe1502で否定判定した場合(天井時短開始用フラグがセットされていない場合)は、ステップSe1503にて、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSe1504にて、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。ステップSe1504の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【0358】

ステップSe1503で肯定判定した場合(いずれかのサポートフラグがセットされている場合)は、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果となったことを意味する。この場合は、ステップSe1505にて、滞在中の時短遊技状態と突然時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【0359】

ステップSe1505の優先用処理は、ステップSe1309(図31)の優先用処理(図32)と基本的に同じである。図32を援用して説明すると、ステップSe1401では、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合は、ステップSe1402に進み、滞在時短の残り回数(その時短遊技

10

20

30

40

50

状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数)を把握する。

【0360】

ステップSe1403では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数(今回の上限回数)を把握する。この把握は、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている特殊外れ種別フラグを参照して今回の特殊外れ結果の種別を特定し、その特定に基づいて今回の突然時短遊技状態の種別を導出することにより行う。例えば、セットされている特殊外れ種別フラグが特殊外れ結果Aに対応するフラグである場合は、突然時短遊技状態Aの上限回数(例えば200回)を今回の上限回数として把握する。

【0361】

ステップSe1404では、ステップSe1402で把握した滞在時短の残り回数と、ステップSe1403で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数(当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数)が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも突然時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。

10

【0362】

この場合は、ステップSe1405にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグをセットする。続くステップSe1406では、突然時短遊技状態(今回の時短遊技状態)に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。

20

【0363】

ステップSe1404で否定判定した場合(今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合は、突然時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップSe1405及びステップSe1406の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

【0364】

<変動表示時間の設定処理>

ステップSe713の変動表示時間の設定処理について図34のフローチャートを参照しながら説明する。

【0365】

先ずステップSe1601では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態、天井時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポートAフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートAフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートBフラグがセットされている場合に天井時短遊技状態であると特定し、サポートCフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定する。

30

【0366】

ステップSe1602では、ステップSe1601で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップSe1603に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタCSの値に基づいて変動表示時間(変動パターン)を選択するために用いられるものである。

40

【0367】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図35を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル(図35(a))と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル(図35(b))と、通常外れ用の変動表示時間テーブル(図35(c))とが設定されている。各変動表示時間テ

50

ブルでは、変動種別カウンタCSの数值範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

【0368】

通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図35(a)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A(15sec)と、変動パターン2A(60sec)と、変動パターン3A(120sec)とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

10

【0369】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Z1~Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1~Z3が変動表示される。

【0370】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ(スーパーリーチ)当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

20

【0371】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示(リーチ状態)とは、図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果(大当たり結果)になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

30

【0372】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

40

【0373】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、SPリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図35(a)における「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付し

50

たものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【0374】

通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図35(b)に示すように、この特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ1(15sec)が設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンZ1が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【0375】

変動パターンZ1は特殊リーチ外れA演出に対応しており、変動パターンZ1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れA演出について図36を参照しながら説明する。

【0376】

特殊リーチ外れA演出ではまず、図36(a)に示すように、表示画面G上の有効ラインL1~L5のいずれかに上図柄列Z1と下図柄列Z3がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Z2(最終停止列の図柄列)が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図36(b)に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄811が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄811の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図36(b)には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄811が配置された例を示している。

【0377】

次いで、図36(c)に示すように、低速変動表示している特殊図柄811がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Z2の特殊図柄811が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【0378】

通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図35(c)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1Hと、変動パターン2H(15sec)と、変動パターン3H(60sec)と、変動パターン4H(120sec)とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン1Hに対応する変動表示時間については、そのときの第1特図又は第2特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が2個以下である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secとなり、保留数が3個以上である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secよりも短い4secとなるように構成されている。

【0379】

変動パターン1Hは図柄表示装置75での完全外れ演出に対応し、変動パターン2Hはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン3HはSPリーチ外れ演出に対応し、変動パターン4HはSPSPリーチ外れ演出に対応している。

【0380】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ(リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄

10

20

30

40

50

となる状態)で停止表示されるものである。なお、S Pリーチ外れ演出は、S Pリーチ当たり演出に対応するものであり、S Pリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、S P S Pリーチ外れ演出についてもS P S Pリーチ当たり演出に対応するものである。

【0381】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」が変動パターン1Aに対応し、「1」～「29」が変動パターン2Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン3Aに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「64」が変動パターン1Hに対応し、「65」～「84」が変動パターン2Hに対応し、「85」～「94」が変動パターン3Hに対応し、「95」～「98」が変動パターン4Hに対応している。

10

【0382】

作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、S P S Pリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、S P S Pリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、S P S Pリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【0383】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<S Pリーチ演出<S P S Pリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

20

【0384】

また、図35(c)に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ2が設定されている。変動パターンZ2は、変動種別カウンタの値が「99」である場合に選択されるものである。

【0385】

変動パターンZ2は特殊リーチ外れB演出に対応しており、変動パターンZ2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、演出制御装置143では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れB演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させるものである。

30

【0386】

特殊リーチ外れB演出では、図36(a)、(b)に示すように、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄711を含む状態で中図柄列Z2が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れA演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄711がリーチラインを通り過ぎるなどして、図36(d)に示すように、中図柄列Z2において特殊図柄711とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Z1～Z3が停止表示される。

40

【0387】

変動表示時間の設定処理(図34)の説明に戻り、ステップSe1603では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定(ステップSe702)の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図

50

当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【0388】

ステップ S e 1 6 0 2 で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップ S e 1 6 0 4 に進み、ステップ S e 1 6 0 1 で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップ S e 1 6 0 5 にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【0389】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図 3 7 を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 3 7（a））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 7（b））とが設定されている。

10

【0390】

高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図 3 7（a）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして S P リーチ当たりに対応する変動パターン 1 1 A（6 0 s e c）と、S P S P リーチ当たりに対応する変動パターン 1 2 A（1 2 0 s e c）とが設定されている。

【0391】

高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図 3 7（b）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン 1 1 H と、S P リーチ外れに対応する変動パターン 1 2 H（6 0 s e c）と、S P S P リーチ外れに対応する変動パターン 1 3 H（1 2 0 s e c）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタ C S の範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広がっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

20

【0392】

なお、完全外れに対応する変動パターン 1 1 H の変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が 1 個以下である場合は 8 s e c となり、保留数が 2 個以上である場合は 4 s e c となるように構成されている。

30

【0393】

ステップ S e 1 6 0 5 では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図 1 3（b））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【0394】

ステップ S e 1 6 0 4 で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップ S e 1 6 0 6 にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

40

【0395】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図 3 8 を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 3 8（a））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 8（b））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル A（図 3 8（c））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル B（図 3 8（d））とが設定されている。

【0396】

50

時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図38(a)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン21A(15sec)と、SPリーチ当たりに対応する変動パターン22A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン23A(120sec)とが設定されている。

【0397】

時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図38(b)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンW1(15sec)が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンW2(15sec)が選択されるようになっている。

10

【0398】

変動パターンW1は特殊リーチ外れA演出に対応し、変動パターンW2は特殊リーチ外れA演出及び特殊リーチ外れB演出に対応している。変動パターンW2に対応する変動開始コマンドが送信された場合、演出制御装置143では、特殊リーチ外れA演出と特殊リーチ外れB演出とのいずれかを選択して実行する。特殊リーチ外れA演出又は特殊リーチ外れB演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

【0399】

20

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルAは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部43での停止結果として停止結果SD18(図26(a))が選択された場合に参照されるものである。図38(c)に示すように、この変動表示時間テーブルAでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン21Hと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン22H(15sec)と、SPリーチ外れに対応する変動パターン23H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン24H(120sec)とが設定されている。

【0400】

時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルAでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン21Hの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合には4secとなるように構成されている。

30

【0401】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルBは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部43での停止結果として停止結果SD19(図26(a))が選択された場合に参照されるものである。図38(d)に示すように、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンW3(15sec)が設定されている。変動パターンW3は、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れの3種類のリーチ外れ演出に対応するところ、変動パターンW3が送信された場合、演出制御装置143では、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れのいずれかを選択して実行する。それら各リーチ外れ演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

40

【0402】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態に対して共通の変動表示時間テーブルが設定されるが、これら各時短遊技状態に対して各別に変動表示時間テーブルが設定される構成としてもよい。また、図35、図37、図3

50

8に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの数値範囲は任意に設定することができる。

【0403】

変動表示時間の設定処理(図34)の説明に戻り、ステップSe1606では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【0404】

ステップSe1603、ステップSe1605又はステップSe1606の実行後は、ステップSe1607にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間(変動パターン)の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

10

【0405】

ステップSe1608では、上記ステップSe1607で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が15secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに7500をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理(図17)

20

【0406】

ステップSe1609では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップSe1610に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップSe1610の実行後又はステップSe1609で否定判定した場合(特殊外れフラグがセットされていない場合)は変動表示時間の設定処理を終了する。

【0407】

次に、ステップSe510(図21)の高頻度サポートモード終了用処理、ステップSe511の時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

30

【0408】

<高頻度サポートモード終了用処理>

ステップSe510の高頻度サポートモード終了用処理について図39のフローチャートを参照しながら説明する。

【0409】

先ずステップSe1701では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップSe1702に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、今回の特図遊技回が時短遊技状態における上限回数目の遊技回(最終回の遊技回)である場合や、優先用処理(ステップSe1309、ステップSe1505)において、滞在中の時短を終了させて突然時短遊技状態への移行を実行する旨を判定した場合等に当該フラグがセットされる。

40

【0410】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップSec1703に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、時短遊技状態の終

50

了条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が行われる。

【0411】

ステップSe1704では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップSe1705では、演出制御装置143への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【0412】

ステップSe1705の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップSe1701で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップSe1702で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップSe1703以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

10

【0413】

<時短遊技状態の移行用処理>

ステップSe511の時短遊技状態の移行用処理について図40のフローチャートを参照しながら説明する。

【0414】

先ずステップSe1801では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップSe711の移行判定用処理でセットされるものであり（ステップSe1308、ステップSe1406）、天井時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

20

【0415】

天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップSe1802に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートBフラグをセットする。これにより、天井時短遊技状態に移行する。

【0416】

ステップSe1801で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップSe1803に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップSe712の移行判定処理でセットされるものであり（ステップSe1504、ステップSe1406）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

30

【0417】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップSe1804に進み、サポートCフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。これにより、突然時短遊技状態に移行する。なお、サポートCフラグは、突然時短遊技状態として突然時短遊技状態A～突然時短遊技状態Cの3種類が設定されていることに対応して、サポートC1フラグ～サポートC3フラグの3種類のフラグが設定されている。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合（今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aである場合）は、サポートCフラグとしてサポートC1フラグがセットされる。

40

【0418】

ステップSe1802又はステップSe1804の実行後は、ステップSe1805にて、移行する時短遊技状態に対応した上限回数をセットする。具体的には、当該上限回数に対応する値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCにセットする。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として1100をセットし、移行対象の時短遊技状態が

50

突然時短遊技状態 A である場合は、上限回数に対応する値として 200 をセットする。サポートカウンタエリア SC は、時短遊技状態の残り回数を MPU 312 が把握するためのものである。

#### 【0419】

ステップ Se 1806 では、上記各種フラグ格納エリア 314e にセットされている時短開始用フラグをクリアし、ステップ Se 1807 では、演出制御装置 143 への送信対象として、移行対象の時短遊技状態に対応する時短開始コマンドを設定する。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は天井時短開始コマンドを設定し、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始コマンドを設定する。

10

#### 【0420】

ステップ Se 1807 で設定された各時短開始コマンドは、通常処理（図 20）におけるステップ Se 401 にて演出制御装置 143 に送信される。これらの時短開始コマンドが送信されることにより、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態への移行が通知される。なお、各時短開始コマンドには、移行対象となる時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

#### 【0421】

ステップ Se 1807 の実行後は時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップ Se 1803 で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、時短遊技状態への移行を実行しないとして、そのまま時短遊技状態の移行用処理を終了する。

20

#### 【0422】

< 普図遊技回制御処理 >

ステップ Se 405（図 20）の普図遊技回制御処理について図 41 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0423】

まずステップ Se 2001 では、普電役物 63a を用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314e に役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることを MPU 312 が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

30

#### 【0424】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップ Se 2002 にて、普図用表示部 44 において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部 44 における絵柄の変動表示と、普図用表示部 44 における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップ Se 2002 では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

#### 【0425】

なお、特図用表示部 43 における特図遊技回では、可変入賞装置 65 を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モードであっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物 63a を用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回は特図遊技回の実行中に開始することができ、特図遊技回は普図遊技回の実行中に開始することができる。すなわち、これらの遊技回は並行して実行することが可能である。但し、連携しておらず、互いに独立して実行制御されるため、普図遊技回と特図遊技回は非同期に実行されるものとなる。

40

#### 【0426】

ステップ Se 2002 で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップ Se 2003 に進み、普図保留記憶数 FN が「0」であるか否かを判定する。普図保

50

留記憶数 F N が「 0 」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【 0 4 2 7 】

普図保留記憶数 F N が「 0 」でない場合には、ステップ S e 2 0 0 4 にて電役用保留エリア R c に記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数 F N を 1 減算するとともに、電役用保留エリア R c の第 1 エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリア R c の各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【 0 4 2 8 】

ステップ S e 2 0 0 5 では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図 4 2 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 4 2 9 】

先ずステップ S e 2 1 0 1 では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図 1 6 ( a ))を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第 1 高頻度サポートモードである場合は第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図 1 6 ( b ))を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第 2 高頻度サポートモードである場合は第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図 1 6 ( c ))を参照してサポート抽選を行う。

【 0 4 3 0 】

ステップ S e 2 1 0 2 では、ステップ S e 2 1 0 1 のサポート抽選の結果がサポート当選結果(普図当たり結果)であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップ S e 2 1 0 3 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップ S e 2 1 0 4 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【 0 4 3 1 】

ステップ S e 2 1 0 3 又はステップ S e 2 1 0 4 の実行後は、ステップ S e 2 1 0 5 にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部 4 4 における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。

【 0 4 3 2 】

本実施の形態では、ステップ S e 2 1 0 5 で設定可能な変動表示時間として、遊技状態の種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図 4 2 ( b ) に示すように、通常遊技状態用(低頻度サポートモード用)として最も長い第 1 変動表示時間(例えば 1 0 0 s e c )が設けられ、通常時短遊技状態用として第 1 変動表示時間よりも短い第 2 変動表示時間(例えば 2 s e c )が設けられ、天井時短遊技状態用として第 2 変動表示時間よりも短い第 3 変動表示時間(例えば 1 s e c )が設けられ、突然時短遊技状態用として第 3 変動表示時間よりも短い第 4 変動表示時間(例えば 0 . 5 s e c )が設けられている。ステップ S e 2 1 0 5 では、今回の変動表示時間として現在の遊技状態に対応した変動表示時間を設定する。

【 0 4 3 3 】

なお、上記構成では、各遊技状態に 1 つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各遊技状態の少なくとも 1 つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。その際、遊技状態間において普図変動表示時間の長短の順序を上記のように定める場合には、各遊技状態での変動表示時間の期待値(「変動表示時間 × その変動表示時間の選択確率」の和)が上記長短関係を満たすように変動表示時間の長さや選択確率を設定すればよい

10

20

30

40

50

。

## 【0434】

ステップ S e 2 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

## 【0435】

ステップ S e 2 1 0 7 では、普図用表示部 4 4 において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

## 【0436】

普図遊技回制御処理（図 4 1）の説明に戻り、ステップ S e 2 0 0 2 で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S e 2 0 0 6 に進み、ステップ S e 2 1 0 5 で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップ S e 2 0 0 7 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部 4 4 において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部 4 4 を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

## 【0437】

ステップ S e 2 0 0 6 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S e 2 0 0 8 にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップ S e 2 1 0 3 又はステップ S e 2 1 0 4 で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部 4 4 を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば 0 . 5 s e c）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

## 【0438】

なお、本実施の形態では、その時点での遊技状態にかかわらず、同じ長さの確定表示時間が設定される構成としているが、遊技状態に応じて長さの異なる確定表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、通常遊技状態での確定表示時間として各時短遊技状態での確定表示時間よりも長い時間が設定される構成としてもよい。

## 【0439】

< 電役サポート用処理 >

ステップ S e 4 0 6（図 2 0）の電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、普電役物 6 3 a を開閉する役物開閉遊技を制御するための処理であるところ、本実施の形態では、役物開閉遊技として複数種類の役物開閉遊技が設定されている。先ず、これらの役物開閉遊技について図 4 3 を参照しながら説明する。

## 【0440】

役物開閉遊技としては、低入賞役物開閉遊技（図 4 3（a））と、第 1 高入賞役物開閉遊技（図 4 3（b））、第 2 高入賞役物開閉遊技（図 4 3（c））と、第 3 高入賞役物開閉遊技（図 4 3（d））が設定されている。

## 【0441】

低入賞役物開閉遊技は、通常遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。低入賞役物開閉遊技は、普電役物 6 3 a の開放期間が他の役物開閉遊技よりも短く、他の役物開閉遊技に比べて第 2 作動口 6 3 への入賞率（入賞期待値）が低くなっている。

## 【0442】

低入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的長めの期間とされるオープニング及びエンディングと、比較的短めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。なお、オープニングとは、役物開閉遊技の開始後、普電役物 6

10

20

30

40

50

3 a を閉鎖した状態で普電役物 6 3 a の初回目開放を待機する期間である。また、エンディングとは、普電役物 6 3 a の最終開放の終了後、普電役物 6 3 a を閉鎖した状態で役物開閉遊技の終了を待機する期間である。

【 0 4 4 3 】

低入賞役物開閉遊技は、例えば、図 4 3 ( a ) に示すように、普電役物 6 3 a の開放回数 ( 開閉制御の回数 ) が 1 回に設定された上で、5 s e c のオープニングと、0 . 1 s e c の開放と、5 s e c のエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物 6 3 a の開放期間が遊技球の発射周期 ( 0 . 6 s e c ) よりも短いため、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生しにくくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が長く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が少ないことから、第 2 作動口 6 3 への入賞が困難化されている。

10

【 0 4 4 4 】

第 1 高入賞役物開閉遊技は、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第 1 高入賞役物開閉遊技は、普電役物 6 3 a の開放期間が低入賞役物開閉遊技よりも長く、低入賞役物開閉遊技に比べて第 2 作動口 6 3 への入賞率 ( 入賞期待値 ) が高くなっている。

【 0 4 4 5 】

第 1 高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的の期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。例えば、図 4 3 ( b ) に示すように、普電役物 6 3 a の開放回数が 1 回に設定された上で、0 . 5 s e c のオープニングと、2 s e c の開放と、0 . 5 s e c のエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物 6 3 a の開放期間が遊技球の発射周期よりも長いため、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことから、第 2 作動口 6 3 への入賞が容易化されている。

20

【 0 4 4 6 】

第 2 高入賞役物開閉遊技は、天井時短遊技状態で状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第 2 高入賞役物開閉遊技は、第 1 高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物 6 3 a の開放期間が長く、第 2 作動口 6 3 への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。

30

【 0 4 4 7 】

但し、第 1 高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物 6 3 a の開放期間、オープニング期間、エンディング期間が異なっており、高確遊技状態や通常時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。第 2 高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、図 4 3 ( c ) に示すように、普電役物 6 3 a の開放回数が 1 回に設定された上で、0 . 1 s e c のオープニングと、2 s e c の開放と、0 . 1 s e c のエンディングとを順に有する構成となっている。

【 0 4 4 8 】

第 3 高入賞役物開閉遊技は、突然時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第 3 高入賞役物開閉遊技は、第 1 及び第 2 高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物 6 3 a の開放期間が長く、第 2 作動口 6 3 への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。

40

【 0 4 4 9 】

但し、第 1 及び第 2 高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物 6 3 a の開放回数が異なっており、高確遊技状態、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。例えば、図 4 3 ( d ) に示すように、普電役物 6 3 a の開放回数が 2 回に設定された上で、0 . 1 s e c のオープニングと、0 . 2 s e c の 1 回目開放と、0 . 3 s e c の閉鎖と、2 s e c の 2 回目開放と、0 . 1 s e c のエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、1 回目開放の開放期間が遊技球

50

の発射周期よりも短く、当該開放での第2作動口63への入賞は見込みにくいものの、2回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも長く、当該開放にて第2作動口63への入賞を期待することができる。

【0450】

次に、電役サポート用処理の流れについて図44のフローチャートを参照しながら説明する。

【0451】

まずステップSe2201では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

10

【0452】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップSe2202に進み、普図遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【0453】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップSe2203に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【0454】

サポート当選結果である場合は、ステップSe2204にて、役物開閉遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグをセットする。また、普電役物63aを閉鎖状態としたまま当該役物36aの1回目開放を待機するためのオープニング期間を設定する。

20

【0455】

この際、オープニング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば5secを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば0.5secを設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば0.1secを設定する。

【0456】

なお、オープニング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、オープニング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間(例えば0.1sec)を設定してもよい。

30

【0457】

ステップSe2205では、今回の役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数を設定する。この際、開放回数は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した回数を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態又は天井時短遊技状態である場合は例えば1回を設定し、突然時短遊技状態である場合は例えば2回を設定する。本ステップでは、これらの開放回数に対応する値をRAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた開放回数カウンタエリアRC2にセットする。例えば、開放回数が2回である場合は、これに対応する値として「2」を開放回数カウンタエリアRC2にセットする。

40

【0458】

なお、開放回数として、その設定時における遊技状態に対応した回数を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した回数(例えば2回)を設定してもよい。

【0459】

ステップSe2206では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置

50

143に通知するための普図オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図20）におけるステップSe401にて演出制御装置143に送信される。

【0460】

ステップSe2207では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【0461】

ステップSe2201で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップSe2208にてオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま電役サポート用処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップSe2209にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図45のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【0462】

まずステップSe2301では、普電役物63aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部63bの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物63aを開放中でない場合は、ステップSe2302にて開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。

【0463】

開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、ステップSe2303に進み、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物63aを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

20

【0464】

タイマエリアT2の値が「0」である場合は、ステップSe2304にて、今回の開放における普電役物63aの上限開放時間を設定する。この際、上限開放時間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば0.1secを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば1.5secを設定し、天井時短遊技状態である場合は例えば2secを設定する。また、突然時短遊技状態である場合において1回目開放の場合は例えば0.2secを設定し、2回目開放である場合は例えば2secを設定する。

30

【0465】

本ステップでは、上記上限開放時間に対応する値を上記タイマエリアT2にセットする。例えば、上限開放時間が0.1secである場合は、これに対応する値として「100」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図17）が起動される都度、1ずつ減算される。

【0466】

なお、上限開放時間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した上限開放時間（例えば0.1sec）を設定してもよい。

40

【0467】

ステップSe2305では、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物63a（第2作動口63）への上限入賞個数（6個）に対応するものである。

【0468】

ステップSe2306では、普電役物63aを開放すべく駆動部63bを駆動状態とする。ステップSe2307では、演出制御装置143への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図20）におけるステップS

50

e 4 0 1にて演出制御装置 1 4 3に送信される。これにより、普電役物 6 3 aの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3に通知される。

【 0 4 6 9 】

ステップ S e 2 3 0 7の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップ S e 2 3 0 2で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2の値が「 0 」である場合）又はステップ S e 2 3 0 3で否定判定した場合（タイマエリア T 2の値が「 0 」でない場合）は、普電役物 6 3 aを開放しないとして、ステップ S e 2 3 0 4以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【 0 4 7 0 】

ステップ S e 2 3 0 1で肯定判定した場合（普電役物 6 3 aが開放中である場合）は、ステップ S e 2 3 0 8に進み、上記タイマエリア T 2の値が「 0 」であるか否かを判定する。この処理は、ステップ S e 2 3 0 4で設定した普電役物 6 3 aの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

10

【 0 4 7 1 】

タイマエリア T 2の値が「 0 」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 aの上限開放時間が経過していない場合は、ステップ S e 2 3 0 9にて、第 2 作動口 6 3に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップ S e 2 3 1 0にて、上記入賞カウンタエリア P C 2の値を 1 減算する。ステップ S e 2 3 1 1では、入賞カウンタエリア P C 2の値が「 0 」であるか否か、すなわち、第 2 作動口 6 3への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

20

【 0 4 7 2 】

ステップ S e 2 3 0 9で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3への入賞が発生していない場合）又はステップ S e 2 3 1 1で否定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2の値が「 0 」でない場合）は、普電役物 6 3 aの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【 0 4 7 3 】

ステップ S e 2 3 0 8で肯定判定した場合（普電役物 6 3 aの上限開放時間が経過している場合）又はステップ S e 2 3 1 1で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2の値が「 0 」である場合）は、ステップ S e 2 3 1 2にて、普電役物 6 3 aを閉鎖すべく駆動部 6 3 bを非駆動状態とする。

30

【 0 4 7 4 】

ステップ S e 2 3 1 3では、上記開放回数カウンタエリア R C 2の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリア P C 2の値を参照し、入賞カウンタエリア P C 2の値が「 0 」でない場合（第 2 作動口 6 3への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2の値を 1 減算する。一方、入賞カウンタエリア P C 2の値が「 0 」である場合（第 2 作動口 6 3への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2の値に「 0 」をセットする。

【 0 4 7 5 】

ステップ S e 2 3 1 4では、開放回数カウンタエリア R C 2の値が「 0 」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2の値が「 0 」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 aの残り開放が存在する場合は、ステップ S e 2 3 1 5にて、上記タイマエリア T 2に対し、普電役物 6 3 aを閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）の値をセットする。

40

【 0 4 7 6 】

ステップ S e 2 3 1 6では、演出制御装置 1 4 3への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S e 4 0 1にて演出制御装置 1 4 3に送信される。これにより、普電役物 6 3 aの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3に通知される。

【 0 4 7 7 】

50

ステップ S e 2 3 1 4 で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」である場合）は、ステップ S e 2 3 1 7 にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、普電役物 6 3 a を閉鎖状態としたまま次の遊技回（役物開閉遊技が終了した後の最初の普図遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。

【 0 4 7 8 】

この際、エンディング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば 5 s e c を設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば 0 . 5 s e c を設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば 0 . 1 s e c を設定する。

10

【 0 4 7 9 】

なお、エンディング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、エンディング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば 0 . 1 s e c ）を設定してもよい。

【 0 4 8 0 】

ステップ S e 2 3 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するための普図エンディングコマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された普図エンディングコマンドは、通常処理（図 2 0 ）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

20

【 0 4 8 1 】

電役サポート用処理（図 4 4 ）の説明に戻り、ステップ S e 2 2 0 9 の役物開閉処理を実行した後はステップ S e 2 2 1 0 にて、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でない場合は、役物開閉遊技を継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 0 4 8 2 】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」である場合は、ステップ S e 2 2 1 1 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

30

【 0 4 8 3 】

エンディングが終了している場合は、ステップ S e 2 2 1 2 にて役物開閉遊技の終了処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。役物開閉遊技の終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた役物開閉中フラグをクリアしたりするなどの処理を実行する。

【 0 4 8 4 】

< 演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について >

本実施の形態に係る演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について、図 4 6 のブロック図を参照して以下に説明する。

【 0 4 8 5 】

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

40

【 0 4 8 6 】

M P U 3 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。 M P U 3 4 2 の入力側には主制御装置 1 6 2 が接続されている。主制御装置 1 6 2 からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマ

50

ンドを受信する。

【0487】

M P U 3 4 2 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 が接続されているとともに、表示制御装置 3 5 0 が接続されている。

【0488】

また、M P U 3 4 2 の入力側には、前扉枠 1 4 に設けられた演出用操作部 3 6 が接続されている。演出用操作部 3 6 には、当該演出用操作部 3 6 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。M P U 3 4 2 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 3 6 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

10

【0489】

表示制御装置 3 5 0 は、プログラム R O M 3 7 3 及びワーク R A M 3 7 4 が複合的にチップ化された M P U 3 7 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ） 3 7 5 と、キャラクター R O M 3 7 6 と、ビデオ R A M 3 7 7 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 3 5 1 を備えている。

【0490】

M P U 3 7 2 は、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 3 7 5 の制御（具体的には V D P 3 7 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

20

【0491】

プログラム R O M 3 7 3 は、M P U 3 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。

【0492】

ワーク R A M 3 7 4 は、M P U 3 7 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク R A M 3 7 4 の各エリアに記憶される。

【0493】

V D P 3 7 5 は、図柄表示装置 7 5 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 3 7 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 3 7 5 は、M P U 3 7 2 、ビデオ R A M 3 7 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 3 7 7 に記憶させる画像データを、キャラクター R O M 3 7 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 7 5 に表示させる。

30

【0494】

キャラクター R O M 3 7 6 は、図柄表示装置 7 5 に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクター R O M 3 7 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

40

【0495】

なお、キャラクター R O M 3 7 6 を複数設け、各キャラクター R O M 3 7 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラム R O M 3 7 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクター R O M 3 7 6 に記憶する構成とすることも可能である。

【0496】

ビデオ R A M 3 7 7 は、図柄表示装置 7 5 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 3 7 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 7 5 の表示内容が変更される。

50

## 【0497】

< 演出制御装置143にて実行される各種処理について >

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

## 【0498】

< 演出設定処理 >

演出設定処理について図47のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU342により所定周期（例えば2ms周期）で起動される処理である。

## 【0499】

先ずステップSe2501では、主制御装置162からのエンディングコマンド（ステップSe1018）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

10

## 【0500】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

## 【0501】

ステップSe2501の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。これらのコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップSe2502にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

20

## 【0502】

ステップSe2502の実行後又はステップSe2501で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSe2503にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

30

## 【0503】

ステップSe2504では、主制御装置162からの突然時短開始コマンド（ステップSe1807）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて突然時短開始コマンドが送信される。

## 【0504】

突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップSe2505にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第2移行用演出設定処理を実行する。第2移行用演出設定処理の詳細については後述する。

40

## 【0505】

ステップSe2505の実行後又はステップSe2504で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSe2506にて、主制御装置162からの天井時短開始コマンド（ステップSe1807）を受信しているか否かを判定する。天井時短開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、天井時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて天井時短開始コマンドが送信される。

50

## 【0506】

天井時短開始コマンドを受信している場合は、ステップ S e 2 5 0 7 にて、天井時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第3移行用演出設定処理を実行する。第3移行用演出設定処理の詳細については後述する。

## 【0507】

ステップ S e 2 5 0 7 の実行後又はステップ S e 2 5 0 6 で否定判定した場合（天井時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップ S e 2 5 0 8 にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップ S e 1 7 0 5 ）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

10

## 【0508】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップ S e 2 5 0 9 にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

## 【0509】

ステップ S e 2 5 1 0 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

## 【0510】

< 第1移行用演出設定処理 >

ステップ S e 2 5 0 2 の第1移行用演出設定処理について図 4 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

20

## 【0511】

先ずステップ S e 2 6 0 1 では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 1 6 2 からの高確開始コマンド（ステップ S e 1 1 0 4 ）や通常時短開始コマンド（ステップ S e 1 1 0 7 ）を受信しているか否かに基づいて行う。

30

## 【0512】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第1移行用演出設定処理を終了する。一方、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップ S e 2 6 0 2 にて、高確遊技状態又は通常時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。

## 【0513】

高確遊技状態用の開始演出では、図 4 9 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像 8 2 1 が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図 4 9 ( b ) に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像 8 2 2 と、残り回数画像 8 2 3 とが表示される。残り回数画像 8 2 3 は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

40

## 【0514】

なお、図 4 9 ( c ) は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図 4 9 ( b ) の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど通常時演出とは異なる態様の表示演出が実施される。

## 【0515】

50

ステップ S e 2 6 0 2 では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面 G に表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【 0 5 1 6 】

ステップ S e 2 6 0 3 では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップ S e 2 6 0 3 で肯定判定した場合は、ステップ S e 2 6 0 4 にて残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。ここで、ステップ S e 2 6 0 4 の残り回数用処理について図 5 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【 0 5 1 7 】

まずステップ S e 2 7 0 1 では、移行対象となる時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が 1 0 R 通常大当たり結果 B に対応する通常時短遊技状態である場合は、上記上限回数として 3 0 0 回を把握する（図 1 4 ( b ) ）。この把握は、主制御装置 1 6 2 から送信される通常時短開始コマンドを解析することで行う。

【 0 5 1 8 】

ステップ S e 2 7 0 2 では、ステップ S e 2 7 0 1 で把握した上限回数に対応する値を、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた実残り回数カウンタエリア S S 1 にセットする。例えば、移行時短が 1 0 R 通常大当たり結果 B に対応する通常時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として実残り回数カウンタエリア S S 1 に「 3 0 0 」をセットする。実残り回数カウンタエリア S S 1 は、時短遊技状態の実際の残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

20

【 0 5 1 9 】

ステップ S e 2 7 0 3 では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップ S e 2 7 0 1 で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。例えば、実際の上限回数が 3 0 0 回である場合は、初期報知回数が 3 0 0 回以下の数となるように当該報知回数が抽選される。

【 0 5 2 0 】

ステップ S e 2 7 0 4 では、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた報知残り回数カウンタエリア S S 2 にセットする。例えば、初期報知回数として 5 0 回が抽選された場合は、それに対応する値として「 5 0 」を報知残り回数カウンタエリア S S 2 にセットする。報知残り回数カウンタエリア S S 2 は、報知上の残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、実残り回数カウンタエリア S S 1 と同様に、特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

30

【 0 5 2 1 】

ステップ S e 2 7 0 5 では、未報知回数を把握する。未報知回数は、実際の残り回数（上限回数）のうち遊技者に報知していない回数であり、移行対象となる時短遊技状態の上限回数から初期報知回数を差し引いたものである。例えば、ステップ S e 2 7 0 1 で把握した上限回数が 3 0 0 回であり、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選した初期報知回数が 5 0 回である場合は、未報知回数として 2 5 0 回を導出する。

40

【 0 5 2 2 】

ステップ S e 2 7 0 6 では、ステップ S e 2 7 0 5 で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた未報知回数カウンタエリア S S 3 にセットする。上記の例であれば、未報知回数に対応する値として「 2 5 0 」を未報知回数カウンタエリア S S 3 にセットする。未報知回数カウンタエリア S S 3 は、実際の残り回数のうち報知していないものが何回であるかや、報知していない回数の有無を M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 0 5 2 3 】

50

ステップ S e 2 7 0 7 では、残り回数画像 8 2 3 の表示を開始するように設定する。その際、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選された初期報知回数の残り回数画像 8 2 3 が表示されるように設定する。ここで、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選された初期報知回数が実際の残り回数よりも少ない回数である場合には、残り回数画像 8 2 3 を通じて遊技者に報知される残り回数が実際の残り回数よりも少ないものとなる。なお、残り回数画像 8 2 3 の表示は、ステップ S e 2 6 0 2 で設定した開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【 0 5 2 4 】

ステップ S e 2 7 0 8 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 8 2 3 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

10

【 0 5 2 5 】

第 1 移行用演出設定処理（図 4 8 ）の説明に戻り、ステップ S e 2 6 0 4 の残り回数用処理を実行した後は、ステップ S e 2 6 0 5 にて、外れ回数画像 8 2 4 の表示を開始するように設定する。外れ回数画像 8 2 4 は、外れ遊技回の回数を報知するものであり、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される（図 4 9 （ c ））。外れ回数画像 8 2 4 の初期表示は「 0 回」であり、外れ回数画像 8 2 4 の天井回数に到達するまで継続される。なお、外れ回数画像 8 2 4 の表示は、ステップ S e 2 6 0 2 で設定した開始演出にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

20

【 0 5 2 6 】

ステップ S e 2 6 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に外れ回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像 8 2 4 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 0 5 2 7 】

< 特図変動表示用処理 >

ステップ S e 2 5 0 3 の特図変動表示用処理について図 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 5 2 8 】

まずステップ S e 2 8 0 1 では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップ S e 2 8 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

30

【 0 5 2 9 】

変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置 1 6 2 にて表示制御される特図用表示部 4 3 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

40

【 0 5 3 0 】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S e 2 8 0 3 に進み、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b における実残り回数カウンタエリア S S 1 の値を更新する。具体的には、実残り回数カウンタエリア S S 1 の値を 1 減算する。これにより、M P U 3 4 2 （演出制御装置 1 4 3 ）にて把握される時短遊技状態の実際の残り回数が 1 減算される。

【 0 5 3 1 】

なお、本実施の形態では、演出制御装置 1 4 3 にて主制御装置 1 6 2 とは別に時短遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置 1 6 2 での更新結果に基づ

50

いて演出制御装置 1 4 3 が時短遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリア S C の更新結果（ステップ S e 1 2 0 3）を所定コマンドの送信により主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知し、演出制御装置 1 4 3 が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

#### 【 0 5 3 2 】

ステップ S e 2 8 0 4 では、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b の報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値を更新する。具体的には、報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値を 1 減算する。これにより、M P U 3 4 2 にて把握される報知上の残り回数が 1 減算される。

10

#### 【 0 5 3 3 】

ステップ S e 2 8 0 5 では、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。変動開始用処理では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

#### 【 0 5 3 4 】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置 1 6 2 において各変動パターン（図 3 5、図 3 7、図 3 8）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置 1 4 3 と主制御装置 1 6 2 とでは、1 つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン 1 A である場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置 1 4 3 及び主制御装置 1 6 2 のいずれも 1 5 s e c となる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

20

#### 【 0 5 3 5 】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、S P リーチ当たり、S P S P リーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、S P リーチ外れ、S P S P リーチ外れ、特殊リーチ外れ A 演出、特殊リーチ外れ B 演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図 3 5、図 3 7、図 3 8 を参照して既に述べているため、説明を省略する。

30

#### 【 0 5 3 6 】

なお、ステップ S e 2 8 0 5 の変動開始用処理における遊技回演出の設定に関する詳細については後述する。

#### 【 0 5 3 7 】

ステップ S e 2 8 0 6 では、残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像 8 2 3 の表示中である場合）は、ステップ S e 2 8 0 4 で更新した報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値を参照して残り回数画像 8 2 3 の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像 8 2 3 により報知される残り回数が 1 減算される。

40

#### 【 0 5 3 8 】

ステップ S e 2 8 0 1 で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S e 2 8 0 7 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動

50

表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップ S e 2 8 0 8 にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を継続したり、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【 0 5 3 9 】

ステップ S e 2 8 0 7 で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップ S e 2 8 0 9 にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップ S e 2 8 0 9 では、主制御装置 1 6 2 で設定された確定表示時間にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させるように制御する。

10

【 0 5 4 0 】

ステップ S e 2 8 1 0 では、外れ回数画像 8 2 4 の表示内容を更新したりするための外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ステップ S e 2 8 1 0 の詳細については後述する。

【 0 5 4 1 】

< 変動開始用処理 >

ステップ S e 2 8 0 5 の変動開始用処理について図 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 5 4 2 】

ステップ S e 2 9 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップ S e 2 9 0 2 では、ステップ S e 2 9 0 1 で把握した変動パターンが変動パターン W 1 であるか否かを判定する。変動パターン W 1 は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、且つ、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合に選択されるものである（図 3 8 ( b ) ）。

20

【 0 5 4 3 】

把握した変動パターンが変動パターン W 1 である場合は、ステップ S e 2 9 0 3 に進み、遊技回用演出の第 1 設定処理を実行する。遊技回用演出の第 1 設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が実行されるとともに、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数の一部又は全部が上乘せ演出にて報知されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第 1 設定処理について図 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【 0 5 4 4 】

まずステップ S e 3 1 0 1 では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。特殊リーチ外れ A 演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出であり、図 3 6 ( a ) ~ ( c ) に示すように、所定のリーチラインにてリーチ表示を行った後、そのリーチライン上の中図柄列 Z 2 に特殊図柄 8 1 1 を停止表示させるものである。ステップ S e 3 1 0 1 では、抽選で決定した有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列 Z 2 に特殊図柄 8 1 1 が停止表示されるように停止図柄を決定する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合は、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。

40

【 0 5 4 5 】

ステップ S e 3 1 0 2 では、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。この把握は主制御装置 1 6 2 から送信される種別コマンド（ステップ S e 7 1 5 ）に基づいて行う。続くステップ S e 3 1 0 3 では、ステップ S e 3 1 0 2 で把握した特殊外れ結果の種別に基づき、移行する突然時短遊技状態の上限回数 K を把握する。例えば、把握した特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A であり、移行する突然時短遊技状態が突然時短遊技状態 A である場合は、上限回数 K として 2 0 0 回を把握する（図 1 5 ( b ) ）。

【 0 5 4 6 】

50

ステップ S e 3 1 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b における実残り回数カウンタエリア S S 1 に、ステップ S e 3 1 0 3 で把握した上限回数 K に対応する値を上書きする。これにより、実残り回数カウンタエリア S S 1 の値が滞在時短の残り回数から上限回数 K に対応する値に変更され、M P U 3 4 2 にて把握される時短遊技状態の残り回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数（残り回数）に置き換えられる。

【 0 5 4 7 】

ステップ S e 3 1 0 5 では、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b の未報知回数カウンタエリア S S 3 の値を更新する。具体的には、ステップ S e 3 1 0 3 で把握した上限回数 K から上記各種カウンタエリア 3 4 4 b における報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値を減算し、その減算結果を未報知回数カウンタエリア S S 3 に上書きする。これにより、M P U 3 4 2 にて把握される未報知回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数から、残り回数画像 8 2 3 により報知されている現在の残り回数を差し引いた回数に置き換えられる。

10

【 0 5 4 8 】

ステップ S e 3 1 0 6 では、報知上乘せ回数 M の抽選処理を実行する。本実施の形態では、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合、後述する上乘せ演出を行って時短遊技状態の残り回数が追加されたように見せるところ、報知上乘せ回数 M は、その上乘せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、ステップ S e 3 1 0 5 で更新した未報知回数カウンタエリア S S 3 の値を参照し、その範囲内で報知上乘せ回数 M を抽選する。例えば、更新後の未報知回数が 1 5 0 回である場合は、報知上乘せ回数 M が 1 5 0 回以下の回数となるように当該回数 M が抽選される。

20

【 0 5 4 9 】

ステップ S e 3 1 0 7 では、上記報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値に、ステップ S e 3 1 0 6 で抽選した報知上乘せ回数 M に対応する値を加算する。これにより、M P U 3 4 2 にて把握される報知上の残り回数が、その時点で残り回数と、上乘せ演出により報知する追加の残り回数との合計回数に変更される。

【 0 5 5 0 】

ステップ S e 3 1 0 8 では、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値の再更新を行う。具体的には、ステップ S e 3 1 0 5 で更新された未報知回数カウンタエリア S S 3 の値から、ステップ S e 3 1 0 6 で抽選した報知上乘せ回数 M に対応する値を減算する。

30

【 0 5 5 1 】

ステップ S e 3 1 0 9 では、第 1 上乘せ演出（残り回数の上乗せ演出）が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。第 1 上乘せ演出では、図 5 4（ a ）、（ b ）に示すように、特殊外れ結果に対応する図柄組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄が停止表示された後、その特図遊技回にて、ステップ S e 3 1 0 6 で抽選した報知上乘せ回数 M を文字等により報知する上乘せ画像 8 2 6 が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。

【 0 5 5 2 】

上乘せ画像 8 2 6 は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示されてもよい。その際、停止表示された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の画像が消去された上で上乘せ画像 8 2 6 が表示されてもよいし、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の画像が消去されず、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の手前側に上乘せ画像 8 2 6 が配置されるように表示されてもよい。

40

【 0 5 5 3 】

なお、上乘せ画像 8 2 6 が表示された後は、ステップ S e 3 1 0 7 で更新された報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値が参照され、図 5 4（ c ）に示すように、上乘せ画像 8 2 6 により報知された追加の残り回数が反映された残り回数画像 8 2 3 が表示される。

【 0 5 5 4 】

50

ステップ S e 3 1 1 0 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に上乘せ報知フラグをセットし、その後、遊技回用演出の第 1 設定処理を終了する。上乘せ報知フラグは、第 1 上乘せ演出を実行したことを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 0 5 5 5 】

変動開始用処理（図 5 2）の説明に戻り、ステップ S e 2 9 0 2 で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン W 1 でない場合）は、ステップ S e 2 9 0 4 に進み、把握した変動パターンが変動パターン W 2 であるか否かを判定する。変動パターン W 2 は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない場合に選択されるものである（図 3 8（b））。

【 0 5 5 6 】

把握した変動パターンが変動パターン W 2 である場合は、ステップ S e 2 9 0 5 に進み、遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する。遊技回用演出の第 2 設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出又は特殊リーチ外れ B 演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第 2 設定処理について図 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 5 5 7 】

まずステップ S e 3 2 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b における未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きいかが否かを判定する。未報知回数カウンタエリア S S 3 は、滞在している時短遊技状態の実際の残り回数のうち未だ報知していない回数があるかを把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に未だ知らせていない残り回数が一定数以上存在するか否かを判定するものとなっている。

【 0 5 5 8 】

なお、本実施の形態では、第 1 所定数を 0 回としており、ステップ S e 3 2 0 1 において未報知の残り回数存在するか否かを判定する構成となっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば 1 0 回等の 0 回よりも大きい数を第 1 所定数としてもよい。

【 0 5 5 9 】

未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きい場合（未報知の残り回数存在する場合）は、ステップ S e 3 2 0 2 に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。特殊リーチ外れ A 演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップ S e 3 1 0 1（図 5 3）と同様のものである。

【 0 5 6 0 】

ステップ S e 3 2 0 3 では、報知上乘せ回数 M の抽選処理を実行する。前述のように、報知上乘せ回数 M は、上乘せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値を参照し、その範囲内で報知上乘せ回数 M を抽選する。例えば、その時点での未報知回数が 5 0 回である場合は、報知上乘せ回数 M が 5 0 回以下の回数となるように当該回数 M が抽選される。

【 0 5 6 1 】

ステップ S e 3 2 0 4 では、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b における報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値に、ステップ S e 3 2 0 3 で抽選した報知上乘せ回数 M に対応する値を加算する。

【 0 5 6 2 】

ステップ S e 3 2 0 5 では、上記未報知回数カウンタエリア S S 3 の値を更新する。具体的には、その時点での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値からステップ S e 3 2 0 3 で抽選した報知上乘せ回数 M を減算する。

【 0 5 6 3 】

ステップ S e 3 2 0 6 では、第 1 上乘せ演出が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。この場合の第 1 上乘せ演出では、ステップ S e 3 2 0 3 で抽選し

10

20

30

40

50

た報知上乗せ回数 M に対応した上乗せ画像 8 2 6 が表示されるように設定される。

【 0 5 6 4 】

このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が残存している場合は、その範囲内で追加の回数が報知される上乗せ演出を実行するように構成されている。これにより、実際には突然時短遊技状態への移行が制限されて残り回数が増えていない状態であっても、あたかも、突然時短遊技状態への移行が発生して残り回数が増えたかのような印象を与えることができる。

【 0 5 6 5 】

ステップ S e 3 2 0 6 の実行後は遊技回用演出の第 2 設定処理を終了する。ステップ S e 3 2 0 1 で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数以下である場合）は、ステップ S e 3 2 0 7 に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ B 演出が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。特殊リーチ外れ B 演出は、特殊リーチ外れ A 演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させるものである。ステップ S e 3 2 0 7 では、抽選で決定した有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 の停止図柄を決定し、さらに、そのリーチライン上の中図柄列 Z 2 に特殊図柄 8 1 1 とは異なる図柄が停止表示されるように決定する。

10

【 0 5 6 6 】

ステップ S e 3 2 0 7 の実行後は遊技回用演出の第 2 設定処理を終了する。すなわち、第 1 上乗せ演出の実行設定を行うことなく、遊技回用演出の第 2 設定処理を終了する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が不足している場合（或いは残存しない場合）は、特殊リーチ外れ A 演出とは異なる遊技回用演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知せず、また、上乗せ演出も実行しない。

20

【 0 5 6 7 】

変動開始用処理（図 5 2）の説明に戻り、ステップ S e 2 9 0 4 で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン W 1 でない場合）は、ステップ S e 2 9 0 6 に進み、把握した変動パターンが変動パターン W 3 であるか否かを判定する。変動パターン W 3 は、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部 4 3 での停止結果として停止結果 S D 1 9（図 2 6（a））が決定された場合に選択されるものである（図 3 8（d））。変動パターン W 3 は、特殊リーチ外れ A 演出、特殊リーチ外れ B 演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンである。

30

【 0 5 6 8 】

把握した変動パターンが変動パターン W 3 である場合は、ステップ S e 2 9 0 7 に進み、遊技回用演出の第 3 設定処理を実行する。遊技回用演出の第 3 設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出、特殊リーチ外れ B 演出又はノーマルリーチ外れ演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第 3 設定処理について図 5 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【 0 5 6 9 】

まずステップ S e 3 3 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b における未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きいかが否かを判定する。この処理は、既に説明したステップ S e 3 2 0 1 と同様のものである。

【 0 5 7 0 】

未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップ S e 3 3 0 2 に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が実行されるように設定する。特殊リーチ外れ A 演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップ S e 3 1 0 1（図 5 3）と同様のものである。

50

## 【0571】

ステップ S e 3 3 0 3 では、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数 M を抽選する。例えば、その時点での未報知回数が 5 0 回である場合は、報知上乗せ回数 M が 5 0 回以下の回数となるように当該回数 M が抽選される。

## 【0572】

ステップ S e 3 3 0 4 では、報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値にステップ S e 3 3 0 3 で抽選した報知上乗せ回数 M を加算し、M P U 3 4 2 により把握される報知上の残り回数を更新する。続くステップ S e 3 3 0 5 では、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値からステップ S e 3 3 0 3 で抽選した報知上乗せ回数 M を減算し、M P U 3 4 2 により把握される未報知の残り回数（換言すれば、上乗せ演出により追加の回数として報知することが可能な余裕分）を更新する。

10

## 【0573】

ステップ S e 3 3 0 6 では、第 1 上乗せ演出が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定し、その後、遊技回用演出の第 3 設定処理を終了する。ステップ S e 3 3 0 6 の第 1 上乗せ演出では、ステップ S e 3 3 0 4 で抽選した報知上乗せ回数 M に対応した上乗せ画像 8 2 6 が表示されるように設定される。

## 【0574】

ステップ S e 3 3 0 1 で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数以下である場合）は、ステップ S e 3 3 0 7 に進み、特殊リーチ外れ B 演出を実行するか否かの抽選処理を行う。ステップ S e 3 3 0 7 では、R O M 3 4 3 に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて特殊リーチ外れ B 演出の実行抽選を行う。

20

## 【0575】

ステップ S e 3 3 0 8 では、ステップ S e 3 3 0 7 の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップ S e 3 3 0 9 に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ B 演出が実行されるように設定する。本ステップの処理はステップ S e 3 2 0 7 と同様のものである。

## 【0576】

ステップ S e 3 3 0 8 で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップ S e 3 3 1 0 に進み、今回の遊技回用演出としてノーマルリーチ外れ演出が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。ステップ S e 3 3 1 0 では、抽選で決定した有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 の停止図柄を決定し、さらに、その停止図柄とは異なる図柄がリーチライン上の中図柄列 Z 2 に停止表示されるように中図柄列 Z 2 の停止図柄を決定する。

30

## 【0577】

ステップ S e 3 3 0 9 又はステップ S e 3 3 1 0 の実行後は、第 1 上乗せ演出の実行設定を行うことなく、そのまま遊技回用演出の第 3 設定処理を終了する。

## 【0578】

変動開始用処理（図 5 2）の説明に戻り、ステップ S e 2 9 0 6 で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン W 3 でない場合）は、ステップ S e 2 9 0 8 に進み、把握した変動パターンが変動パターン 2 1 H であるか否かを判定する。変動パターン 2 1 H は、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部 4 3 での停止結果として停止結果 S D 1 8（図 2 6（a））が決定された場合に選択され得る複数種類の変動パターン 2 1 H ~ 2 4 H のうち、完全外れ演出用の変動表示時間に対応付けられた変動パターンである（図 3 8（c））。

40

## 【0579】

把握した変動パターンが変動パターン 2 1 H である場合は、ステップ S e 2 9 0 9 に進み、遊技回用演出の第 4 設定処理を実行する。遊技回用演出の第 4 設定処理では、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第 4 設定処理について図 5 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

50

## 【0580】

ステップ S e 3 4 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b における未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きいかが判定する。この処理は、既に説明したステップ S e 3 2 0 1 と同様のものである。

## 【0581】

未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップ S e 3 4 0 2 に進み、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b における報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値が第 2 所定数以下であるかが判定する。報知残り回数カウンタエリア S S 2 は、残り回数画像 8 2 3（図 4 9（c））により報知される残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に報知している残り回数が一定数以下になつたかが判定するものとなっている。

10

## 【0582】

本実施の形態では、第 2 所定数を 5 としており、ステップ S e 3 4 0 2 では報知上の残り回数が 5 回以下となつたかが判定する構成となっている。これにより、報知上の残り回数が僅かであるかが判定される。なお、第 2 所定数は上記に限定されるものではなく、例えば第 2 所定数を 0 回として今回の特図遊技回が報知上の最終遊技回であるかが判定する構成としてもよい。

## 【0583】

報知残り回数カウンタエリア S S 2 が第 2 所定数以下である場合は、ステップ S e 3 4 0 3 に進み、報知上乘せ回数 M の抽選を行う。続くステップ S e 3 4 0 4 では、報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値にステップ S e 3 4 0 3 で抽選した報知上乘せ回数 M を加算し、ステップ S e 3 4 0 5 では、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値からステップ S e 3 4 0 3 で抽選した報知上乘せ回数 M を減算する。これらステップ S e 3 4 0 3 ~ ステップ S e 3 4 0 5 の処理はステップ S e 3 1 0 6 ~ ステップ S e 3 1 0 8 と同様のものである。

20

## 【0584】

ステップ S e 3 4 0 6 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて第 2 上乘せ演出 A が実行されるように設定する。第 2 上乘せ演出 A は、特殊リーチ外れ A 演出（特殊外れ結果となつたことの報知）の実行を伴わずに、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知するものである。

30

## 【0585】

第 2 上乘せ演出 A では、図 5 8（a）、（b）に示すように、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が完全外れの組み合わせで停止表示された後、例えば「押せ！」等の文字表示からなる操作指示画像 8 3 1 と、演出用操作部 3 6 を模したボタン画像 8 3 2 とが表示され、遊技者に対して演出用操作部 3 6 の押し下げ操作が指示される。これと併せ、演出用操作部 3 6 の有効操作期間（操作残り期間）を示す操作期間用画像 8 3 3 が表示される。

## 【0586】

そして、有効操作期間内に演出用操作部 3 6 の押し下げ操作が行われた場合には、図 5 8（c）に示すように、ステップ S e 3 4 0 3 で抽選した報知上乘せ回数 M を文字等により報知する上乘せ画像 8 2 6 が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。

40

## 【0587】

なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合は、有効操作期間の経過タイミングにて上記上乘せ画像 8 2 6 が表示されるか、又は、上乘せ画像 8 2 6 が表示されることなく、操作指示画像 8 3 1 やボタン画像 8 3 2 等が消去される。

## 【0588】

第 2 上乘せ演出 A は、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の画像が消去された

50

上で第2上乗せ演出Aが実行されてもよいし、図柄列Z1～Z3の画像が消去されず、図柄列Z1～Z3の手前側に操作指示画像831やボタン画像832等が表示されるように実行されてもよい。

**【0589】**

このように、完全外れ用の変動パターンが選択された場合でも上乗せ演出を実行し得る構成であることで、報知上の残り回数が第3所定数以下となった際に、第2上乗せ演出Aを実行して上乗せ画像826により報知される残り回数を増加させることができる。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が0回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

10

**【0590】**

ステップSe3406の実行後はステップSe3407にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。ステップSe3407では、有効ラインL1～L5のいずれにも大当たり、リーチ外れ、特殊リーチ外れの図柄組合せが成立しないように、各図柄列Z1～Z3の停止図柄を決定する。

**【0591】**

なお、変動表示時間の一部を利用して第2上乗せ演出Aを実行する場合は、第2上乗せ演出Aを実行しない場合よりも早く各図柄列Z1～Z3の変動表示が終了するように設定する。これにより、第2上乗せ演出の実行前において、遊技者が各図柄列Z1～Z3の停止結果を視認するための期間を好適に確保することができる。

20

**【0592】**

このように、報知上の残り回数が第2所定数以下となった状況で通常外れ結果となり、完全外れ用の変動パターンが選択された場合は、第2上乗せ演出Aを実行して報知上の残り回数の追加を行う。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が0回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能となる。

**【0593】**

ステップSe3407の実行後は遊技回用演出の第4設定処理を終了する。ステップSe3402で否定判定した場合（報知残り回数カウンタエリアSS2が第2所定数より大きい場合）は、ステップSe3408に進み、第2上乗せ演出Aを実行するか否かの抽選処理を行う。ステップSe3408では、ROM343に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて第2上乗せ演出Aの有無を抽選する。なお、ステップSe3408での実行抽選における当選確率は特に限定されるものではないが、例えば、当選確率よりも外れ確率の方が高くなるように設定することができる。

30

**【0594】**

ステップSe3409では、ステップSe3408の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップSe3403に進み、第2上乗せ演出Aが実行されるように設定する。また、ステップSe3407にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。

40

**【0595】**

ステップSe3409で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップSe3410に進み、第2上乗せ演出Bを実行するか否かの抽選を行う。第2上乗せ演出Bは、第2上乗せ演出Aと対をなす所謂ガセ演出である。第2上乗せ演出Bでは、図58（b）に示すように、操作指示画像831及びボタン画像832が表示された後、有効操作期間内に演出用操作部36の押し下げ操作が行われると、図58（d）に示すように、上乗せ画像826が表示されることなく、操作指示画像831及びボタン画像832が消去される。なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合も、有効操作期間の経過タイミングにて上記と同様の表示態様とされる。

**【0596】**

50

ステップ S e 3 4 1 0 では、ROM 3 4 3 に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて第 2 上乗せ演出 B の実行抽選を行う。

【 0 5 9 7 】

ステップ S e 3 4 1 1 では、ステップ S e 3 4 1 0 の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップ S e 3 4 1 2 に進み、第 2 上乗せ演出 B が実行されるように設定する。その後、ステップ S e 3 4 0 7 に進み、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。一方、ステップ S e 3 4 1 1 で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、そのままステップ S e 3 4 0 7 に進み、完全外れ演出の実行設定を行う。

10

【 0 5 9 8 】

変動開始用処理（図 5 2）の説明に戻り、ステップ S e 2 9 0 8 で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン 2 1 H でない場合）は、ステップ S e 2 9 1 0 に進み、ステップ S e 2 9 0 1 で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン 3 A（図 3 5（a））である場合は S P S P リーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【 0 5 9 9 】

ステップ S e 2 9 0 3、ステップ S e 2 9 0 5、ステップ S e 2 9 0 7、ステップ S e 2 9 0 9、ステップ S e 2 9 1 0 の実行後はステップ S e 2 9 1 1 にて、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置 3 5 0 では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置 7 5 を制御する。ステップ S e 2 9 1 1 の実行後は変動開始用処理を終了する。

20

【 0 6 0 0 】

< 外れ回数表示の更新用処理 >

ステップ S e 2 3 1 0（図 5 1）の外れ回数表示の更新用処理について図 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの変動終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行されるものである。

30

【 0 6 0 1 】

まずステップ S e 3 6 0 1 では、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像 8 2 4（図 4 9（c））の表示中であるか否かを判定する。外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップ S e 3 6 0 2 にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果（通常外れ結果又は特殊外れ結果）であるか否かを判定する。

【 0 6 0 2 】

外れ結果である場合は、ステップ S e 3 6 0 3 に進み、RAM 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を 1 加算する。外れ回数カウンタエリアは、天井回数までの残り回数を MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

40

【 0 6 0 3 】

ステップ S e 3 6 0 4 では、ステップ S e 3 6 0 3 の更新結果を参照して外れ回数画像 8 2 4 の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像 8 2 4 により報知される外れ回数が 1 加算される。

【 0 6 0 4 】

ステップ S e 3 6 0 3 における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップ S e 3 6 0 4 では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像 8 2 4 が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像 8 2 4 の更新

50

タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【0605】

外れ遊技回の終了ごとに外れ回数画像824の表示が更新されることで、遊技者は天井到達までの過程における進捗状況を知ることができる。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。

【0606】

ステップSe3604の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップSe3601で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップSe3602で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップSe3603以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

10

【0607】

<第2移行用演出設定処理>

ステップSe2505（図47）の第2移行用演出設定処理について図60（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【0608】

先ずステップSe3701では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cに上乘せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乘せ報知フラグがセットされていない場合、すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第1上乘せ演出Aを実行していない場合は、ステップSe3702に進み、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図60（b）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像835と、残り回数画像823とが表示される。残り回数画像823は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

20

【0609】

本ステップでは、突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

30

【0610】

ステップSe3703では、残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。この処理は、第1移行用演出設定処理（図48）に係る図50の残り回数用処理と同様のものである。

【0611】

図50を援用してステップSe3703の残り回数用処理を説明すると、先ずステップSe2701では、移行する突然時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が突然時短遊技状態Aである場合は上記上限回数として200回を把握する（図15（b））。この把握は、主制御装置162から送信される突然時短開始コマンドを解析することで行う。

40

【0612】

ステップSe2702では、ステップSe2701で把握した上限回数に対応する値を、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた実残り回数カウンタエリアSS1にセットする。ステップSe2703では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップSe2701で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。

50

## 【0613】

ステップSe2704では、ステップSe2703で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア344bに設けられた報知残り回数カウンタエリアSS2にセットする。ステップSe2705では、ステップSe2701で把握した実際の上限回数からステップSe2703で抽選した初期報知回数を減算し、未報知回数を把握する。

## 【0614】

ステップSe2706では、ステップSe2705で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア344bに設けられた未報知回数カウンタエリアSS3にセットする。ステップSe2707では、残り回数画像823の表示を開始するように設定する。その際、ステップSe2703で抽選された初期報知回数の残り回数画像823が表示されるように設定する。ステップSe2708では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cに残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像823の表示中であることをMPU342が把握するためのものである。

10

## 【0615】

第2移行用演出設定処理(図60)の説明に戻り、ステップSe3701で肯定判定した場合(上乘せ報知フラグがセットされている場合)は、ステップSe3704に進み、上記各種フラグ格納エリア344cにセットされている上乘せ報知フラグをクリアし、その後、第2移行用演出設定処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第1上乘せ演出を実行する場合は、突然時短遊技状態用の開始演出を実行しない。

20

## 【0616】

<第3移行用演出設定処理>

ステップSe2507(図47)の第3移行用演出設定処理について図61(a)のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの天井時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、天井時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

## 【0617】

ステップSe3801では、天井時短遊技状態用の開始演出を設定する。天井時短遊技状態用の開始演出では、通常時短遊技状態の開始演出(図49(b))と同様に、例えば「チャンスタイム」等の天井時短遊技状態に対応したタイトル画像822と、残り回数画像823とが表示される。

30

## 【0618】

本ステップでは、天井時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

## 【0619】

ステップSe3802では、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するための残り回数用処理を実行する。この処理は、第1移行用演出設定処理(図48)に係る図50の残り回数用処理と同様のものであるため、説明を省略する。

40

## 【0620】

ステップSe3803では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像824を表示する場合に参照される。

## 【0621】

ステップSe3804では、図柄表示装置75の表示画面Gに表示されている外れ回数画像824を消去する処理を実行する。続くステップSe3805では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dにセットされている外れ回数表示フラグをクリアし、その

50

後、第3移行用演出設定処理を終了する。

【0622】

<終了用演出設定処理>

ステップSe2509(図47)の終了用演出設定処理について図61(b)のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、各時短遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【0623】

ステップSe3901では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cに上乗せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乗せ報知フラグがセットされていない場合は、ステップSe3902にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【0624】

ステップSe3903では、図柄表示装置75の表示画面Gに表示されている残り回数画像823を消去する。続くステップSe3904では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【0625】

ステップSe3901で肯定判定した場合(上乗せ報知フラグがセットされている場合)、すなわち、時短遊技状態が終了する特図遊技回で上乗せ演出が実行される場合は、ステップSe3902以降の処理を実行することなく終了用演出設定処理を終了する。例えば、滞在時短の途中で特殊外れ結果となり、滞在時短を終了させて突然時短遊技状態に移行する場合は、滞在時短が終了する特図遊技回にて上乗せ演出が実行されるが、このような場合には時短遊技状態の終了演出を実行しない。

【0626】

なお、時短遊技状態中に大当たりで当選して開閉実行モードに移行する場合も時短遊技状態が終了するが、この場合は上記ステップSe3902~ステップSe3904の処理を実行した後、さらに、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた実残り回数カウンタエリアSS1、報知残り回数カウンタエリアSS2、未報知回数カウンタエリアSS3の値をクリアする処理を実行する。

【0627】

<時短遊技状態中の遊技の流れについて>

時短遊技状態中の遊技の流れについて説明する。先ず図62を参照しつつ、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の基本的な流れについて説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態であり、第2作動口63を狙った右打ち遊技の状況において通常大当たり結果となり、その後、その通常大当たり結果に対応した通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。

【0628】

タイミングt1において第2特図の当否抽選により大当たり結果になり、その大当たり種別として7R通常大当たり結果C(図14(b))が選択されると、当該当否抽選に対応する特図遊技回にて、図柄表示装置75に変動表示される図柄列Z1~Z3が通常大当たり結果に対応する図柄組合せで停止表示される(図62(f))。また、特図用表示部43には、上記特図遊技回での確定表示の期間にて7R通常大当たり結果Cに対応した停止結果SD9(図24)が停止表示される。

【0629】

タイミングt2において上記特図遊技回が終了すると、可変入賞装置65が開閉する開閉実行モードが開始される(図62(b))。この場合の開閉実行モードでは、今回の大当たり結果が7R通常大当たり結果Cであることに基づき、7ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

10

20

30

40

50

## 【0630】

タイミング t 3 において開閉実行モードが終了すると、通常時短遊技状態への移行が行われる（図 6 2（c））。図柄表示装置 7 5 では、通常時短遊技状態への移行に対応した開始演出が実行される（図 6 2（g））。

## 【0631】

その際、主制御装置 1 6 2 では、今回の大当たり結果の種別である 7 R 通常大当たり結果 C に対応した上限回数（例えば 2 0 0 回、図 1 4）が把握され、その把握した上限回数に対応する値が R A M 3 1 4 のサポートカウンタエリア S C にセットされる。これにより、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数（残り回数）が 2 0 0 回に設定される。

10

## 【0632】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 からの通常時短開始コマンドに基づいて今回の通常時短遊技状態における残り回数が把握されるとともに、初期報知回数の抽選が実行される。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時に報知する残り回数であり、上記開始演出にて残り回数画像 8 2 3 により報知される。初期報知回数の抽選は実際の残り回数の範囲内で行われ、当該初期報知回数が実際の残り回数以下となるように抽選される。

## 【0633】

ここでは、初期報知回数として例えば 1 0 0 回が抽選されたものとする。よって、通常時短遊技状態の開始時点では、実際の残り回数である 2 0 0 回のうち、その一部である 1 0 0 回のみが報知され、残りの 1 0 0 回は未報知分の残り回数となる。

20

## 【0634】

演出制御装置 1 4 3 では、実際の残り回数（2 0 0 回）に対応した値、初期報知回数（1 0 0 回）に対応した値、未報知分の残り回数（1 0 0 回）に対応した値が R A M 3 4 4 の実残り回数カウンタエリア S S 1、報知残り回数カウンタエリア S S 2、未報知回数カウンタエリア S S 3 にそれぞれセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリア S S 1 及び報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値は、特図遊技回が実行される都度、1 ずつ減算される。これにより、演出制御装置 1 4 3 において実際の残り回数及び報知上の残り回数（残り回数画像 8 2 3 を通じて遊技者が認識する残り回数）が更新・管理される。

## 【0635】

通常時短遊技状態に移行してからの 8 0 回目の特図遊技回（タイミング t 4）において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果 A（図 1 5（b））であったとする。特殊外れ結果 A になったことに基づき、特図用表示部 4 3 では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果 S D 1 5（図 2 5（b））が停止表示される。

30

## 【0636】

また、主制御装置 1 6 2 では、滞在中の通常時短遊技状態（滞在時短）を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかの振り分けが実行される。当該振り分けに際しては、先ず特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数が把握される。前述のとおり、今回の特殊外れ結果は特殊外れ結果 A であるため、対応上限回数として 2 0 0 回が把握される。

40

## 【0637】

そして、滞在時短における現在の残り回数（1 2 0 回）と、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数（2 0 0 回）とが比較され、回数の多い側の時短遊技状態を優先実施するように上記振り分けが行われる。ここでは、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。

## 【0638】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される（図 6 2（h））。これにより、図柄表示装置 7 5 での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。

50

## 【0639】

また、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング t5）では、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（突然時短遊技状態 A）への移行処理とがそれぞれ行われる（図 62（c）、（e））。その際、RAM 314 のサポートカウンタエリア SC の値が、滞在時短に対応する値から移行先の突然時短遊技状態に対応する値に書き換えられ、時短遊技状態の残り回数が 120 回から 200 回に変更される。

## 【0640】

演出制御装置 143 では、主制御装置 162 からの変動開始コマンドに基づき、突然時短遊技状態への移行とともにその上限回数 K（200 回）が把握され、RAM 344 の実残り回数カウンタエリア SS1 の値が上限回数 K に対応した値に変更される。また、RAM 344 の未報知回数カウンタエリア SS3 の値が、上限回数 K からその時点での報知残り回数カウンタエリア SS2 の値（20）を減算した減算値（180）に変更される。

10

## 【0641】

さらに、演出制御装置 143 では、報知上乗せ回数 M の抽選が実行される。報知上乗せ回数 M は、上乗せ演出により追加の残り回数として遊技者に報知されるものである。報知上乗せ回数 M の抽選は、上記変更された未報知回数カウンタエリア SS3 の値（180）の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数 M として 150 回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れ A 演出の実行後、150 回の残り回数の上乗せを報知する第 1 上乗せ演出が図柄表示装置 75 にて実行される（図 62（i））。

20

## 【0642】

なお、図 62 では、上記第 1 上乗せ演出が確定表示時間にて実行されるように図示しているが、当該演出は、確定表示時間に限らず、変動表示時間の一部にて実行されてもよし、変動表示時間と確定表示時間とに跨って実行されてもよい。

## 【0643】

また、演出制御装置 143 では、報知上乗せ回数 M の抽選結果に基づいて RAM 344 の報知残り回数カウンタエリア SS2 の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリア SS2 の値（20）に報知上乗せ回数 M（150）を加算した加算値（170）が新たな値として報知残り回数カウンタエリア SS2 にセットされる。これにより、第 1 上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像 823 が表示される。

30

## 【0644】

さらに、報知上乗せ回数 M の抽選結果に基づいて RAM 344 の未報知回数カウンタエリア SS3 の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリア SS3 の値（180）から報知上乗せ回数 M（150）を減算した減算値（30）が新たな値として未報知回数カウンタエリア SS3 にセットされる。これにより、演出制御装置 143 にて把握される未報知分の残り回数が、第 1 上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

## 【0645】

これら報知残り回数カウンタエリア SS2 及び未報知回数カウンタエリア SS3 の各値の更新は、特殊外れ結果になった特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行に対応したタイミング（確定表示の開始タイミング）で行われてもよい。すなわち、特殊外れ結果になった特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

40

## 【0646】

次に、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の他の流れについて図 63 を参照しながら説明する。なお、タイミング t1 からタイミング t3 までの流れは、上記図 62 の場合と同様であるため、その説明を省略する。

## 【0647】

50

通常時短遊技状態に移行してからの80回目の特図遊技回(タイミングt4)において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果C(図15(b))であったとする。特殊外れ結果Cになったことに基づき、特図用表示部43では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果SD17が停止表示される(図63(g))。

**【0648】**

また、滞在中の通常時短遊技状態(滞在時短)を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかを振り分けるべく、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数(50回)が把握されるとともに、その把握した上限回数と滞在時短における現在の残り回数(120回)とが比較される。ここでは、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限(無効化)して滞在時短を継続させる旨が決定される。

10

**【0649】**

演出制御装置143では、主制御装置162からの変動開始コマンドに基づき、特殊外れ結果への当選とともに突然時短遊技状態への移行が実施されないことが把握される。そして、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(未報知分の残り回数である100回に対応した値)が第1所定数(例えば0)よりも大きいことを条件として、特殊外れ結果となった今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出が実行されるように設定される(図63(g))。

**【0650】**

また、演出制御装置143では報知上乗せ回数Mの抽選が実行される。報知上乗せ回数Mの抽選は、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(100)の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数Mとして50回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れA演出の実行後、50回の残り回数の上乗せを報知する第1上乗せ演出Aが図柄表示装置75にて実行される(図63(h))。

20

**【0651】**

ここで、時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となった場合に、突然時短遊技状態への移行を行うか、それとも滞在時短をそのまま継続するかを振り分けるのは、複数の時短遊技状態の重複実施を回避するための対策であるが、その場合において、特殊外れ結果になったにもかかわらず突然時短遊技状態への移行を実施しない場合は、特殊外れ結果になったことの恩恵が遊技者に提供されないことを踏まえ、例えば、その特図遊技回において完全外れ演出を実行するなど、特殊外れ結果となったことを非明示とすることが考えられる。しかしながら、特図用表示部43には特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示されるため、仮に図柄表示装置75上での演出において特殊外れ結果となったことを秘匿化しても、遊技者が特図用表示部43の停止結果を見てしまえば、特殊外れ結果となったことに気づかれてしまうおそれがある。その結果、内部的に突然時短遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまい、せっかく特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして遊技者の気分を害する懸念がある。

30

**【0652】**

この点、本実施の形態では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われない場合に、特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同じ態様の報知(例えば特殊図柄811や上乗せ画像826等)を含む報知演出が行われる。このため、特図用表示部43に停止表示される停止結果から特殊外れ結果への当選が察知されたとしても、突然時短遊技状態への移行の有無を演出内容から判別しにくくすることができる。特に、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知し、さらにその後、第1上乗せ演出を実行して時短遊技状態の残り回数が増加したように報知するため、実際には時短遊技状態の残り回数が増えていない中でも、あたかも残り回数の増加を引き当てたかのような印象を与えることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合でも遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。

40

50

## 【 0 6 5 3 】

しかも、実際の残り回数よりも少ない回数を報知して未報知分の回数を確保し、それを利用して、突然時短遊技状態への移行がなされない場合の第1上乘せ演出A（疑似的な上乘せ）が実行されるため、実際の残り回数と整合させながら当該演出を実行することができる。この場合、移行がなされない状況で第1上乘せ演出Aが行われたとしても、少なくとも当該演出により報知された回数分だけ実際に時短遊技状態が継続するものとなるため、当該演出による上乘せ回数の真偽を遊技者が判別しにくくなり、残り回数の増加を引き当てた印象をより好適に与えることができる。

## 【 0 6 5 4 】

演出制御装置143では、報知上乘せ回数Mの抽選結果に基づいてRAM344の報知残り回数カウンタエリアSS2の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアSS2の値（20）に報知上乘せ回数M（50）を加算した加算値（70）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアSS2にセットされる。これにより、第1上乘せ演出で報知された上乘せ回数が反映された状態の残り回数画像823が表示される。

10

## 【 0 6 5 5 】

また、報知上乘せ回数Mの抽選結果に基づいてRAM344の未報知回数カウンタエリアSS3の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアSS3の値（100）から報知上乘せ回数M（50）を減算した減算値（50）が新たな値として未報知回数カウンタエリアSS3にセットされる。これにより、演出制御装置143にて把握される未報知分の残り回数が、第1上乘せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

20

## 【 0 6 5 6 】

なお、特殊外れ結果となった特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として、特殊外れ結果になっていないことに対応した特殊リーチ外れB演出が実行される。この場合、第1上乘せ演出は実行されない。

## 【 0 6 5 7 】

ところで、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回での変動表示時間の長さや役物開閉遊技の様相が異なるものとなっている。具体的には、突然時短遊技状態では、普図遊技回における変動表示時間が通常時短遊技状態の場合よりも短く（図42（b））、また、役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数が増えている（図43（b）、（d））。さらには、通常時短遊技状態でのサポート抽選における当選確率は、突然時短遊技状態のそれよりも高くなっている（図16（b）、（c））。このため、特殊外れ結果になった特図遊技回を境界として普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物63aの挙動等が変化した場合は、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したと遊技者が気付くことができ、逆に、特殊外れ結果になった特図遊技回の前後でそれらの挙動等が変化しない場合は、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付くことができるようになっている。

30

40

## 【 0 6 5 8 】

さらに本実施の形態では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の特殊外れ結果に対応した上限回数とが比較され、回数が多い側の時短遊技状態が採用されるように構成されている。このため、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付いた場合には、滞在時短である通常時短遊技状態の残り回数が今回の特殊外れ結果に対応した上限回数よりも多いと予測することができる。

## 【 0 6 5 9 】

そのような状況において、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17の表示様相を遊技者が覚えており、特図用表示部43に停止表示される絵柄から、その絵柄に対

50

応する上限回数を導出することができれば、滞在時短の残り回数がどの程度であるかを予測することが可能になる。例えば、特図用表示部 43 に停止結果 S D 1 6 が停止表示され、それに対応した上限回数として 100 回を導出することができれば、滞在時短におけるそれ以降の残り回数が少なくとも 100 回より多いものであることを予測することができる。このような構成であることで、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えた場合のメリットとして、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

#### 【0660】

さらに、時短遊技状態において残り回数画像 823 を通じて報知される残り回数が実際の残り回数とは異なったものとなっており、滞在時短の実際の残り回数が分かりにくくなっている。これにより、特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えて滞在時短の残り回数の予測に挑む意欲を喚起することができ、当該予測する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

10

#### 【0661】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、それら各時短遊技状態中における図柄表示装置 75 の表示画面 G 上での演出態様（例えば背景画像等）に差異がなく、遊技者が表示画面 G だけを見ている通常時短遊技状態であるのか、それとも突然時短遊技状態であるのかを判別しにくくなっている。すなわち、普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物 63a の拳動等を注意深く見ていることで、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態に切り替わったのか、それとも、そのような切り替わりが行われておらず、通常時短遊技状態がそのまま維持されているのかを判別可能となり、当該判別の難易度が一定程度引き上げられている。これにより、特殊外れ結果となった状況で突然時短遊技状態への移行が行われない場合に特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出を実行し、突然時短遊技状態への移行制限を遊技者に悟られにくくしたことの効果が過度に損なわれないようにし、当該構成との好適な両立が図られている。

20

#### 【0662】

図 62 及び図 63 では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合を例示したが、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合や、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合も、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とが比較され、いずれの回数が多いかに応じて、滞在時短の継続か、突然時短遊技状態への移行かが振り分けられる。そして、図柄表示装置 75 では、上記と同様に、突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回にて特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出 A が実行され、滞在時短が継続される場合は、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（未報知分の残り回数の状況）に基づいて特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出 A を実行するか否かが振り分けられる。

30

#### 【0663】

なお、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数（990 回）に到達した場合については、上限回数が 3000 回である通常時短遊技状態でのみ通常時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立し得るところ、この場合は天井時短遊技状態の上限回数（1100 回）よりも滞在時短の残り回数（2010 回）の方が多くなる。このため、天井時短遊技状態への移行が制限され、滞在中の通常時短遊技状態が継続される。

40

#### 【0664】

また、突然時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合には、突然時短遊技状態への移行タイミングやその種別によって、滞在時短の残り回数と天井時短遊技状態の上限回数との大小が変化するため、都度の比較結果に応じて、突然時短遊技状態が継続されるか、天井時短遊技状態への移行が行われるかが振り分けられる。

#### 【0665】

次に、時短遊技状態において特殊外れ結果になっていない状況で上乗せ演出を行う場合の流れについて図 64 及び図 65 を参照しながら説明する。ここでは、第 2 作動口 63 を狙った右打ち遊技の状況において 3R 通常大当たり結果 B（図 14）となり、開閉実行モ

50

ードの終了後、上限回数が300回である通常時短遊技状態に移行した場合を例にとって説明する。

【0666】

タイミングt1において上限回数が300回である通常時短遊技状態への移行が行われると、演出制御装置143では、RAM344の実残り回数カウンタエリアSS1に上記上限回数に対応した値(300)がセットされる。また、演出制御装置143では初期報知回数の抽選が実行される。ここでは初期報知回数として70回が抽選されたものとする。

【0667】

これに伴い、RAM344の報知残り回数カウンタエリアSS2に上記初期報知回数に対応する値(70)がセットされるとともに、RAM344の未報知回数カウンタエリアSS3に、上限回数から初期報知回数を減算した減算値(230)がセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリアSS1及び報知残り回数カウンタエリアSS2の値は、特図遊技回が実行される都度、1ずつ減算される。

10

【0668】

通常時短遊技状態に移行してから40回目の特図遊技回(タイミングt2)において、通常外れ結果となり、それに対応する停止結果として停止結果SD19(図26(a))が選択されたものとする。この場合、特図用表示部43では、その選択された停止結果SD19がその特図遊技回の確定表示の期間にて停止表示される(図65(a))。また、主制御装置162では、その特図遊技回の変動パターンとして変動パターンW3(図38(d))が選択される。

20

【0669】

演出制御装置143では、主制御装置162からの変動開始コマンドに基づいて変動パターンW3の選択が把握される。この場合、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(未報知分の残り回数である190回に対応した値)が第1所定数よりも大きいことを条件として今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出が実行されるように設定される(図65(a))。

【0670】

また、演出制御装置143では報知上乗せ回数Mの抽選が実行される。例えば、報知上乗せ回数Mとして50回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れA演出の実行後、50回の残り回数の上乗せを報知する第1上乗せ演出が図柄表示装置75にて実行される(図65(b))。

30

【0671】

このように、特殊外れ結果になった場合に限らず、通常外れ結果になった場合にも特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出が実行されるため、遊技者に対して特殊外れ結果となる確率を実際の確率よりも高いように感じさせることができる。これにより、時短遊技状態中において残り回数の上乗せが発生しやすい印象を与え、遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

【0672】

その際、通常外れ結果となった場合のうち、通常外れ結果を報知する停止結果として停止結果SD19が停止表示される場合を対象として特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出が実行される。ここで、停止結果SD19は、表示用セグメントSG1~SG8のうち点灯状態とされる表示用セグメントの数が複数個となっており、点灯状態の表示用セグメントの数が1個である停止結果SD18(図26(a))と比べて、特殊外れ結果に対応するSD15~SD17との識別が困難となっている。このため、遊技者が特図用表示部43を見ても、その特図遊技回における当否抽選の結果が特殊外れ結果ではなく、実際には通常外れ結果であることを悟られにくくすることができ、その状態で特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出が実行されるものとなる。これにより、特殊外れ結果となった状況で残り回数の上乗せが報知されたと思わせやすくすることができ、上乗せが発生しやすい印象をより好適に与えることが可能になる。

40

50

## 【0673】

演出制御装置143では、停止結果SD19が停止表示される特図遊技回において、報知上乗せ回数Mの抽選結果に基づきRAM344の報知残り回数カウンタエリアSS2の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアSS2の値(30)に報知上乗せ回数M(50)を加算した加算値(80)が新たな値として報知残り回数カウンタエリアSS2にセットされる。これにより、第1上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像823が表示される。

## 【0674】

また、報知上乗せ回数Mの抽選結果に基づいてRAM344の未報知回数カウンタエリアSS3の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアSS3の値(230)から報知上乗せ回数M(50)を減算した減算値(180)が新たな値として未報知回数カウンタエリアSS3にセットされる。これにより、演出制御装置143にて把握される未報知分の残り回数が、第1上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

## 【0675】

これら報知残り回数カウンタエリアSS2及び未報知回数カウンタエリアSS3の更新は、上記特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、確定表示の開始タイミングにて行われてもよい。すなわち、上記特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

## 【0676】

なお、上記特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として特殊リーチ外れB演出又はノーマルリーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出と対をなすガセ演出であり、特殊外れ結果とならなかったことに対応する遊技回用演出である。これらのリーチ外れ演出が実行される場合、第1上乗せ演出は実行されない。

## 【0677】

報知上乗せ回数Mが反映されて報知残り回数カウンタエリアSS2の値が80に更新されたタイミングt2から75回目の特図遊技回が開始されると(タイミングt3)、報知残り回数カウンタエリアSS2の値が第2所定数(例えば5)以下となる。すなわち、残り回数画像823を通じて遊技者に報知される残り回数が0回に近い一定値以下となる。ここでは、上記75回目の特図遊技回において当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン21Hが選択されたものとする。

## 【0678】

この場合、演出制御装置143では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定される(図65(c))。また、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(未報知分の残り回数である190回に対応した値)が第1所定数よりも大きいことを条件として、その特図遊技回の中で第2上乗せ演出Aが実行されるように設定される(図58(b))。

## 【0679】

第2上乗せ演出Aの実行に際しては、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(180)が参照され、その範囲内で報知上乗せ回数Mが抽選される。例えば、報知上乗せ回数Mとして100回が抽選された場合は、図58(b)のボタン操作指示画像の後、残り回数の100回の追加が報知される報知画像が表示される。

## 【0680】

このように、報知上の残り回数が第2所定数以下となると、第2上乗せ演出Aが実行されて報知上の残り回数が増加され、当該残り回数が0回となることが回避される。例えば、残り回数画像823を通じて遊技者が認識する残り回数が尽きた後も時短遊技状態が継続すると、不自然な印象になり、実際の残り回数とずれた状態で残り回数が報知されていることへの気づきが促される懸念がある。この点、本構成であることで、その後も時短遊技状態が継続する中で報知上の残り回数が0回となることが抑制され、実際の残り回数の

10

20

30

40

50

一部が秘匿化された状態で報知が行われていることに気づかせにくくすることが可能になる。

【0681】

第2上乘せ演出Aが実行される特図遊技回において、演出制御装置143では、報知残り回数カウンタエリアSS2及び未報知回数カウンタエリアSS3の更新が行われる。すなわち、その時短での報知残り回数カウンタエリアSS2の値(5)に報知上乘せ回数M(100)を加算した加算値(105)が新たな値として報知残り回数カウンタエリアSS2にセットされるとともに、その時短での未報知回数カウンタエリアSS3の値(180)から報知上乘せ回数M(100)を減算した減算値(80)が新たな値として未報知回数カウンタエリアSS3にセットされる。

10

【0682】

なお、上記特図遊技回において変動パターン21H以外の変動パターンが選択された場合は、第2上乘せ演出Aは実行されない。

【0683】

その後、55回目の特図遊技回(タイミングt4)において、当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン21Hが選択されたものとする。また、この特図遊技回では、演出制御装置143での第2上乘せ演出Aの実行抽選に当選したものとする。

【0684】

この場合、演出制御装置143では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、さらに第2上乘せ演出Aが実行されるように設定される。このため、残り回数画像823により報知される残り回数が第2所定数より大きい場合でも第2上乘せ演出Aが発生し得るものとなり、不自然な印象となることを抑制できる。これにより、当該演出による残り回数の上乗せが疑似的なものであることに気づかせにくくことができ、演出効果を好適に高めることが可能になる。

20

【0685】

<特図用表示部43での停止結果について>

前述のとおり、本実施の形態では、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えることで、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測することが可能となっている。これを踏まえて、特図用表示部43に停止表示される停止結果について構成が工夫されており、以下、かかる工夫について図24～図26を参照しながら説明する。

30

【0686】

図24及び図25(b)に示すように、通常大当たり結果に対応する停止結果(停止結果SD3～SD14)の数が相対的に多く、特殊外れ結果に対応する停止結果(停止結果SD15～SD17)の数が相対的に少なくなっている。これにより、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数(残り回数)については特図用表示部43の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部43の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

40

【0687】

但し、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまう構成であると、滞在時短の残り回数の予測が容易になり過ぎてしまう。その結果、実際の残り回数が報知上の残り回数よりも多く残っていることが簡単に判明する構成となってしまう、上乘せ演出による演出効果が損なわれてしまう懸念がある。そこで、本実施の形態では、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際にその識別が容易になり過ぎることを抑制するための構成も盛り込まれている。以下、

50

これらの構成について説明する。

【0688】

図25(b)及び図26(a)に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とにおいて複数種の停止結果が設定されている。この場合、それぞれに表示態様が複数存在するため、遊技者が特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果との各表示態様を記憶する負荷が高まる。その分、それらの見分けが困難化し、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることができる。

【0689】

特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とのそれぞれにおいて、点灯される表示用セグメントが複数個である停止結果を含むように設定されている。点灯される表示用セグメントの数が多くなるほど表示態様が複雑化して覚えにくくなる。そのような表示態様の停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのそれぞれで存在するため、外れ結果の特図遊技回にて特図用表示部43に停止表示された停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかの識別難易度を高めることができる。

10

【0690】

但し、その場合でも、点灯状態の表示用セグメントが複数である停止結果の数について、特殊外れ結果に対応する停止結果では3個であるのに対し、通常外れ結果に対応する停止結果では1個とされ、後者が前者よりも少なく抑えられている。このため、外れ結果の特図遊技回において点灯される表示用セグメントが複数である停止結果が停止表示された場合に、遊技者が特殊外れ結果に対応する可能性が高いと予測することが可能となり、識別難易度が過度に高くなることが抑制されている。

20

【0691】

図26(a)に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果として停止結果SD18、SD19を含む複数種の停止結果が設けられ、停止結果SD18では点灯される表示用セグメントの数が1個となり、停止結果SD19では点灯される表示用セグメントの数が複数個となるように設定されている。この場合、停止結果SD18、SD19において点灯状態の表示用セグメントの数が異なることで、それらの停止結果SD18、SD19が同種の外れ結果(通常外れ結果)に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、停止表示された停止結果が通常外れ結果に対応するものであるか否かの識別難易度を高めることができ、延いては、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。

30

【0692】

図25(b)及び図26(a)に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15~SD17の中に、点灯される表示用セグメントの数が通常外れ結果に対応する停止結果SD19と同数(3個)である停止結果SD17が含まれるように設定されている。この場合、遊技者が点灯状態の表示用セグメントの数から特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかを識別することが困難となり、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。

【0693】

図25(b)及び図26(a)に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と、特殊外れ結果に対応する停止結果SD17とにおいて、点灯される表示用セグメントが重複するように設定されている。具体的には、それら停止結果SD19、SD17のいずれにおいても表示用セグメントSG2、SG4が点灯されるようになっている。これにより、これらの停止結果SD19、SD17の見た目を類似させることができ、見分けにくくすることが可能になる。

40

【0694】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0695】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に特殊リーチ外

50

れ A 演出や第 1 上乗せ演出 A を実行する構成とした。

【 0 6 9 6 】

パチンコ遊技機では、当否抽選の結果に対応した報知を特図用表示部 4 3 にて行わざるを得ないところ、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特図用表示部 4 3 を視認することで、特殊外れ結果になったことを把握できてしまい、延いては移行制限の実施が察知されてしまうおそれがある。突然時短遊技状態への移行が制限される場合、遊技者としては、特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を受けられないことになるため、当該制限の実施に遊技者が気付くと、損をしたような印象になって遊技者の気分を害する懸念がある。

【 0 6 9 7 】

この点、本構成では、突然時短遊技状態への移行制限を行う場合に、移行の実施に対応した特殊リーチ外れ A 演出や第 1 上乗せ演出 A を実行するため、制限の実施を分かりにくくすることができ、遊技者の気分を害することを抑制できる。しかも、突然時短遊技状態への移行（演出上は残り回数の上乗せ）を生じさせた印象を付与できるため、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【 0 6 9 8 】

突然時短遊技状態への移行に対応する演出として、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知する上乗せ演出を実行する構成とした。

【 0 6 9 9 】

上記構成では、時短遊技状態の残り回数が増加した又は追加されたと遊技者に認識させることができる。これにより、内部的には突然時短遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特殊外れ結果を引き当てて時短遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【 0 7 0 0 】

また、上乗せ演出を実施することで、時短遊技状態が継続しているかのような印象とすることができ、移行制限が行われる場合の不自然さを軽減することが可能になる。例えば、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、滞在時短の終了用演出を実行し、その後、突然時短遊技状態の開始用演出を実行すると、演出上、前後の時短遊技状態の境界が明確になる。これを上記移行が制限される場合にも同様に実施すると、実際には移行が生じていないため、不自然な印象となる懸念がある。この点、終了と開始を明示しないで上乗せ演出により繋ぐ構成とすることで、時短遊技状態間の境界を曖昧化することができ、実際には移行が生じておらず滞在時短が継続しているだけであっても、不自然な印象となることを抑制することが可能になる。

【 0 7 0 1 】

特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に、特殊リーチ外れ A 演出や第 1 上乗せ演出 A を実行し得る構成とした。

【 0 7 0 2 】

上記構成では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合だけでなく、特殊外れ結果になっていない場合にも特殊リーチ外れ A 演出や第 1 上乗せ演出 A が実行されるため、移行制限時における特殊リーチ外れ A 演出等の実施を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限の実施をより一層分かりにくくすることができる。

【 0 7 0 3 】

また、上記構成では、特殊外れ結果になった場合と通常外れ結果になった場合との両方で特殊リーチ外れ A 演出や第 1 上乗せ演出 A が実行されるため、これらの演出の出現回数が特殊外れ結果となった回数よりも多くなる。これにより、特殊外れ結果を引き当てやすい（換言すれば、残り回数の上乗せが発生しやすい）印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【 0 7 0 4 】

10

20

30

40

50

時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像 8 2 3 を表示するとともに、その残り回数画像 8 2 3 での報知において実際の残り回数よりも少ない回数を報知する構成とした。

【 0 7 0 5 】

上記構成では、滞在中の時短遊技状態についての残り回数が実際の残り分より少なく減らされて報知されるため、実際の残り回数の一部を未報知分の残り回数として確保することができる。この未報知分の残り回数を利用し、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の上乗せ演出や通常外れ結果である場合の上乗せ演出を実施すれば、これらの上乗せ演出を実際の残り回数と整合させながら行うことができる。すなわち、遊技者の目線では、当該上乗せ演出で報知された回数どおりに時短遊技状態が継続しているように見えるため、実際に残り回数の上乗せが行われた印象を与えることができる。これにより、疑似的な報知であることが分かりにくくなり、移行制限の実施に気づきにくくすることが可能になる。

10

【 0 7 0 6 】

報知上の残り回数が所定数（第 2 所定数）以下であるか否かを判定し、その結果に基づいて上乗せ演出を実行する構成とした。

【 0 7 0 7 】

滞在中の時短遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知する構成では、時短遊技状態の終了よりも早く報知上の残り回数が尽きてしまう可能性がある。この点、報知上の残り回数が少なくなると、当否抽選の結果や移行制限の有無にかかわらず上乗せ演出を実行するため、報知上の残り回数が少なくなる都度、当該残り回数を補充することができる。これにより、時短遊技状態の途中で報知上の残り回数が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。

20

【 0 7 0 8 】

その際、上乗せ演出として演出期間が異なる第 1 上乗せ演出と第 2 上乗せ演出を設ける構成とした。この構成によれば、リーチ外れ演出用の変動パターン（変動表示時間）が選択された場合に限らず、完全外れ演出用の変動パターンが選択された場合にも上乗せ演出を実行することができ、上記残り回数の補充を適宜に行うことが可能になる。

【 0 7 0 9 】

通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の挙動、サポート抽選における当選確率等の態様を異ならせ、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在中の通常時短遊技状態におけるその時点での残り回数と、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先して採用する構成とした。

30

【 0 7 1 0 】

上記構成では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の挙動、サポート抽選における当選確率等の態様の变化が生じるか否かを遊技者が判別することにより、通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測して楽しむことが可能になる。その際、残り回数が多い側の時短遊技状態が選択される構成であるため、例えば、遊技者が通常時短遊技状態の継続が選択されていると推測した場合には、特殊外れ結果になった時点での通常時短遊技状態の残り回数が突然時短遊技状態の上限回数よりも多いことを推測することができ、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

40

【 0 7 1 1 】

また、突然時短遊技状態として、上限回数が異なる突然時短遊技状態 A ~ C が設けられるとともに、それら突然時短遊技状態 A ~ C に対応して停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 が設けられるため、遊技者が停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 の表示態様を覚えることで、特殊外れ結果になった際に停止表示される停止結果から突然時短遊技状態の種別や上限回数を特

50

定することができる。この特定結果を選択時短の推測に利用することで、より具体的に通常時短遊技状態の残り回数を推測することができ、例えば、停止結果から特定した上限回数が200回であれば、通常時短遊技状態の残り回数が少なくとも200回あることを推測することが可能になる。これにより、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

【0712】

特殊外れ結果に対応する停止結果（停止結果SD15～SD17）の種類数を通常大当たり結果に対応する停止結果（停止結果SD3～SD14）の種類数よりも少なくする構成とした。

【0713】

上記構成によれば、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数（残り回数）については特図用表示部43の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部43の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

【0714】

<変形例1>

上記第1の実施の形態の変形例1について図66～図68を参照しながら説明する。これらの図において第1の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0715】

本変形例では、時短遊技状態中の演出態様が上記第1の実施の形態と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【0716】

突然時短遊技状態、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態では、図柄表示装置75の表示画面Gにおける背景画像の態様が異なっている。具体的には、時短遊技状態中に実施される時短中演出での背景色が各時短遊技状態ごとに相違している。すなわち、図66に示すように、突然時短遊技状態の時短中演出では背景色が第1表示色（例えば紫色）となり、通常時短遊技状態の時短中演出では背景色が第2表示色（例えば赤紫）となり、天井時短遊技状態の時短中演出では背景色が第3表示色（例えば青紫）となるように差別化されている。

【0717】

また、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出態様についても上記第1の実施の形態と異なっている。以下、本変形例に係る時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出の流れについて説明する。先ず、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合について図67を参照しながら説明する。

【0718】

通常時短遊技状態の時短中演出では図66（b）に示すように背景色が第2表示色（例えば赤紫）とされる。そして、通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が120回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が200回であったとする。この場合、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。

【0719】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れA演出が図柄表示装置75にて実行され（図67（a））、特殊外れ結果になったことが報知される。その特図遊技回における確定表示の開始タイミングでは、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の

10

20

30

40

50

特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態への移行処理とがそれぞれ行われる。

【0720】

また、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れA演出の実行後、時短遊技状態の切り替わりや残り回数の変化を示唆するチェンジ演出が実行される。このチェンジ演出では、先ず、表示画面Gの全体が黒表示861とされて暗転（ブラックアウト）される（図67（b））。この暗転表示は、確定表示の開始前に行われてもよいし、開始後に行われてもよい。

【0721】

その後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面862が表示される。この際、回数報知画面862の表示画面では、突然時短遊技状態への移行が行われること  
10  
に対応して、その背景色が突然時短遊技状態用の背景色（第1表示色）とされる（図67（c））。

【0722】

なお、回数報知画像863により報知される残り回数は、必ずしも移行先の突然時短遊技状態における実際の残り回数と一致するとは限らない。すなわち、実際の残り回数の一部が報知される場合もあれば、全部が報知される場合もある。その際、一部を報知する場合でも、残り回数が増えた印象を遊技者に与えるべく、上記回数報知画像863により報知される残り回数が、残り回数画像823により報知されていた直前の残り回数（図67の場合であれば40回）よりも多くなるように設定される。

【0723】

その後、次の特図遊技回（突然時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回）が開始されると、突然時短遊技状態に対応した背景色（第1表示色）とされた時短中演出が開始される（図67（d））。当該時短中演出では、表示画面Gの隅部において上記回数報知画像863により報知された回数に対応する残り回数画像823が表示される。  
20

【0724】

次に、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となったものの、通常時短遊技状態が継続される場合について図68を交えて参照しながら説明する。

【0725】

通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が120回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が50回であったとする。この場合、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限（無効化）して滞在時短を継続させる旨が決定される。  
30

【0726】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れA演出が図柄表示装置75にて実行され（図67（a））、特殊外れ結果になったことが報知される。また、その特図遊技回では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に、特殊リーチ外れA演出の実行後、チェンジ演出が実行される。

【0727】

チェンジ演出では、表示画面Gの全体が黒表示861とされた後、時短遊技状態の残り  
40  
回数を報知するための回数報知画面862が表示される。この際、回数報知画面862の表示画面では、通常時短遊技状態が継続されることに対応して、その背景色が通常時短遊技状態用の背景色（第2表示色）とされる（図68（a））。なお、図68（a）には、実際の残り回数の全部を回数報知画像863にて報知する場合を示している。

【0728】

上記チェンジ演出の実行後、次の特図遊技回（通常時短遊技状態の継続が決定された後の最初の特図遊技回）が開始されると、通常時短遊技状態に対応した背景色（第2表示色）とされた時短中演出が開始される（図68（b））。当該時短中演出では、表示画面Gの隅部において上記回数報知画像863により報知された回数に対応する残り回数画像823が表示される。  
50

## 【 0 7 2 9 】

以上のように本変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態、突然時短遊技状態において、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における背景色を相違させ、時短遊技状態の種別ごとに時短中演出での表示態様が異なる構成とした。

## 【 0 7 3 0 】

上記構成によれば、遊技者が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G を視認している状態で、態様変化の有無を判別することができ、延いては、特殊外れ結果になった際にいずれの時短遊技状態が選択されたかを推測することができる。すなわち、注目箇所の集約が図られるため、上記表示画面 G にて行われる遊技演出の見落とし等の発生を抑制しながら、上記推測する遊技を楽しませることができる。

10

## 【 0 7 3 1 】

なお、本変形では、突然時短遊技状態用の第 1 表示色を基本色とし、通常時短遊技状態用の第 2 表示色と天井時短遊技状態用の第 3 表示色とは、上記基本色に対して他の色味を加えたものとなっている。具体的には、第 2 表示色は、第 1 表示色の紫に対して若干の赤みを加えた赤紫であり、第 3 表示色は、第 1 表示色の紫に対して若干の青みを加えた青紫である。三者を比較すると、第 1 表示色と第 2 表示色、第 1 表示色と第 3 表示色の差分（相違度）は、第 2 表示色と第 3 表示色の差分よりも小さくなっている。これは、本変形例の前提である上記第 1 の実施の形態に係る構成では、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したり、突然時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行したりすること（第 2 表示色から第 1 表示色への変化、第 1 表示色から第 3 表示色への変化）がある一方で、通常時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行すること（第 2 表示色から第 3 表示色への変化）がないことを踏まえたものである。

20

## 【 0 7 3 2 】

例えば、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行する場合に、その背景色が大きく変化すると、時短遊技状態の種別が切り替わった印象が強調され過ぎ、残り回数が増えたように遊技者に感じさせる上で妨げになる懸念がある。この点、途中での切り替わりが想定される時短遊技状態間では、背景色の変化度合を比較的小さく抑えることで、時短遊技状態の種別の切り替わりが目立ち過ぎることが抑制され、残り回数が増えた印象を与えやすくすることが可能になる。

## 【 0 7 3 3 】

< 変形例 2 >

上記第 1 の実施の形態の変形例 2 について図 6 9 ~ 図 7 3 を参照しながら説明する。これらの図において第 1 の実施の形態や変形例 1 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

## 【 0 7 3 4 】

本変形例では、特図用表示部 4 3 に停止表示される絵柄について特殊外れ結果となった場合の設定態様が上記第 1 の実施の形態や変形例 1 と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

## 【 0 7 3 5 】

< 変動開始処理 >

本変形例に係る変動開始処理について図 6 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による特図遊技回制御処理（図 2 1）のステップ S e 5 0 6 で実行されるものであり、図 2 3 の変動開始処理に代えて実行されるものである。図 6 9 において図 2 3 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

## 【 0 7 3 6 】

先ずステップ S e 4 1 0 1 では、大当たりであるか否かの大当たり判定（当否判定）を行う。当該判定では、現在の遊技状態（抽選モード）に対応する当否テーブルを参照し、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。例え

50

ば、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード）である場合は、低確率モード用の当否テーブル（図 1 3（a））を参照して上記判定を行う。

【 0 7 3 7 】

ステップ S e 7 1 0 では、高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行し、続くステップ S e 7 1 1 では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップ S e 7 1 2 では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップ S e 7 1 0 ~ ステップ S e 7 1 2 の詳細については図 3 0 ~ 図 3 3 を参照して説明したとおりである。

【 0 7 3 8 】

ここで、ステップ S e 7 1 1 の天井時短遊技状態の移行判定用処理及びステップ S e 7 1 2 の突然時短遊技状態の移行判定用処理には、時短遊技状態への滞在中に天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態の移行契機が成立した場合に実行される優先用処理（ステップ S e 1 3 0 9、ステップ S e 1 5 0 5）が含まれている。優先用処理では、滞在中の時短遊技状態の残り回数（滞在時短の残り回数）と、成立した移行契機に対応する時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）とに基づいて、いずれの時短遊技状態を優先すべきかを判定する。

【 0 7 3 9 】

具体的には、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とを比較し、今回の上限回数よりも滞在時短の残り回数の方が多い場合は、滞在時短を優先すべく、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を不実行として滞在時短を継続させる旨を判定する。逆に、滞在時短の残り回数よりも今回の上限回数の方が多い場合は、移行契機に対応する時短遊技状態を優先すべく、滞在時短を終了して成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定する。そして、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定した場合は、その旨を記憶すべく、移行契機が成立した時短遊技状態の時短開始用フラグを R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする（ステップ S e 1 4 0 4 で Y E S、ステップ S e 1 4 0 6）。例えば、移行契機が成立した時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始用フラグをセットする。

【 0 7 4 0 】

ステップ S e 4 1 0 2 では、ステップ S e 4 1 0 1 における大当たり判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップ S e 4 1 0 3 にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第 1 特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 4（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第 2 特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 4（b））を参照して種別判定を行う。

【 0 7 4 1 】

ステップ S e 4 1 0 4 では、ステップ S e 4 1 0 3 の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグを R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。続くステップ S e 4 1 0 5 では、R O M 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。なお、大当たり用の停止結果テーブルの詳細については図 2 4、図 2 5（a）を参照して説明したとおりである。

【 0 7 4 2 】

ステップ S e 4 1 0 2 で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップ S e 4 1 0 6 に進み、ステップ S e 4 1 0 1 の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップ S e 4 1 0 7 にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A である場合は、特殊外れ A フラグをセットす

10

20

30

40

50

る。

#### 【0743】

ステップ S e 4 1 0 8 では、特図用表示部 4 3 に停止表示させる特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定するための特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する。ここで、ステップ S e 4 1 0 8 の特殊外れ用の停止結果設定処理について図 7 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0744】

特殊外れ用の停止結果設定処理ではまずステップ S e 4 2 0 1 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となり、それに基づいて突然時短遊技状態への移行を行う状況であることを意味する。このような状況としては、通常遊技状態中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合や、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により突然時短遊技状態への移行が判定された場合が該当する。

10

#### 【0745】

ステップ S e 4 2 0 1 で肯定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップ S e 4 2 0 2 に進み、特殊外れ用の第 1 停止結果テーブルを取得する。この第 1 停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を行う場合に参照すべく R O M 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されているものであり、上記第 1 の実施の形態に係る特殊外れ用の停止結果テーブル（図 25（b））と同様のものである。特殊外れ用の第 1 停止結果テーブルでは、図 7 1（a）に示すように、選択可能な停止結果として停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 が設定されている。これら停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 は、上記第 1 の実施の形態に係る停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 と同様のものであり、セグメント表示器 8 0 1 に配置される 7 個の表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 のうち、2 個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるものである。

20

#### 【0746】

ステップ S e 4 2 0 3 では、ステップ S e 4 2 0 2 で取得した特殊外れ用の第 1 停止結果テーブルを参照し、特図用表示部 4 3 に停止表示させる停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 に対応する停止結果を上記第 1 停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が「23」であれば、今回の停止結果として停止結果 S D 1 7 を設定する。ステップ S e 4 2 0 3 の実行後は、特殊外れ用の停止結果設定処理を終了する。

30

#### 【0747】

ステップ S e 4 2 0 1 で否定判定した場合、すなわち、突然時短開始用フラグがセットされていない場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない状況であることを意味する。このような状況には、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により滞在時短の継続が判定された場合が該当する。

#### 【0748】

かかる場合は、ステップ S e 4 2 0 4 に進み、特殊外れ用の第 2 停止結果テーブルを取得する。この第 2 停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を制限する場合に参照すべく上記各種テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されているものである。ここで、特殊外れ用の第 2 停止結果テーブルについて図 7 1（b）を参照しながら説明する。

40

#### 【0749】

上記第 2 停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として停止結果 S D 2 0 からなる 1 種類の停止結果データが記憶されている。停止結果データ S D 2 0 は、複数の表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 のうち左下の表示用セグメント S G 4 のみが点灯されるものである。すなわち、1 個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、通常外れ用の停止結果に類似した表示態様となっている。

50

## 【 0 7 5 0 】

特殊外れ用の第2停止結果テーブルでは、停止結果SD20に対して大当たり乱数カウンタC1の「10」～「29」が対応付けられている。すなわち、当否判定の結果が特殊外れ結果となった状況で当該第2停止結果テーブルが参照された場合には、必ず停止結果SD20が選択されるものとなっている。

## 【 0 7 5 1 】

特殊外れ用の停止結果設定処理(図70)の説明に戻り、ステップSe4204の処理を実行した後はステップSe4203にて停止結果の設定を行う。ここでは、特殊外れ用の第2停止結果テーブルから読み出した停止結果SD20を今回の遊技回の停止結果として設定する。

10

## 【 0 7 5 2 】

変動開始処理(図69)の説明に戻り、ステップSe4106で否定判定した場合(特殊外れ結果でない場合)は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップSe4109に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果(通常外れ図柄)を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図71(c)を参照しながら説明する。

## 【 0 7 5 3 】

通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第1特図停止結果テーブルと通常外れ用の第2特図停止結果テーブルとが設定されている。通常外れ用の第1特図停止結果テーブルは、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。通常外れ用の第1特図停止結果テーブルについては上記第1の実施の形態に係るテーブル(図26(b))と同様であるため、説明を省略する。

20

## 【 0 7 5 4 】

図71(c)に示すように、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には停止結果SD18、SD21からなる2種類の停止結果データが記憶されている。停止結果SD18は、複数の表示用セグメントSG1～SG7のうち中央の表示用セグメントSG3のみが点灯されるものであり、停止結果SD21は、右上の表示用セグメントSG7のみが点灯されるものである。すなわち、これら各停止結果SD18、SD21は、1個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、シンプルな表示態様になっている。

30

## 【 0 7 5 5 】

通常外れ用の第2特図停止結果テーブルでは、停止結果SD18に対して大当たり乱数カウンタC1の「30」～「1977」が対応付けられ、停止結果SD21に対して「1978」～「2999」が対応付けられている。すなわち、停止結果SD18の方が選択確率が高く、停止結果SD21よりも選ばれやすくなっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば、両者の選択確率が等しくてもよいし、停止結果SD21の方が停止結果SD18よりも選択されやすい構成でもよい。

40

## 【 0 7 5 6 】

変動開始処理(図69)の説明に戻り、ステップSe4109では、今回の通常外れ結果が第1特図と第2特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

## 【 0 7 5 7 】

ステップSe4105、ステップSe4108又はステップSe4109の実行後は、ステップSe713にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、今回の遊技回における変動パターンの選択・設定を行う。

50

## 【 0 7 5 8 】

主制御装置 1 6 2 にて行う変動表示時間の設定処理については上記第 1 の実施の形態の場合（図 3 4）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、当否判定にて特殊外れ結果が判定された場合に突然時短遊技状態への移行制限を実行するか否かに応じて異なる停止結果が設定されるように構成されている。これに合わせ、特殊外れ結果用の変動表示時間テーブルの構成を上記第 1 の実施の形態の場合とは異ならせている。ここで、上記変動表示時間テーブルについて図 7 2 を参照しながら説明する。

## 【 0 7 5 9 】

図 7 2 の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルは、図 3 8（b）の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）に代えて ROM 3 1 3 の変動表示時間テーブル記憶エリア 3 1 3 c に記憶されるものである。

10

## 【 0 7 6 0 】

図 7 2 に示す本変形例に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なっており、より詳しくは、上記移行の有無に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターン W 1（1 5 s e c）が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターン W 4（8 s e c 又は 4 s e c）が選択されるようになっている。変動パターン W 1 は特殊リーチ外れ A 演出に対応し、変動パターン W 4 は完全外れ演出に対応している。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった状況で変動パターン W 4 が選択された場合、演出制御装置 1 4 3 では、その特図遊技回での遊技回用演出として通常外れ結果に対応した完全外れ演出を選択して実行する。

20

## 【 0 7 6 1 】

変動開始処理（図 6 9）の説明に戻り、ステップ S e 7 1 3 の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップ S e 7 1 4 に進み、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセットする。その後、ステップ S e 7 1 5 以降の処理を実行する。

## 【 0 7 6 2 】

< 時短遊技状態中の遊技の流れについて >

時短遊技状態中の遊技の流れについて図 7 3 を参照しながら説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態（第 2 作動口 6 3 を狙った右打ち遊技の状況）である場合を例にとって説明する。

30

## 【 0 7 6 3 】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となり、これに基づいて突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、図 7 3（a）に示すように、特図用表示部 4 3 にて停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 のいずれかが停止表示される。この停止結果は、特殊外れ結果に対応しており、特殊外れ用の第 1 停止結果テーブル（図 7 1（a））を参照して選択されるものである。当該停止結果の停止表示は、上記特図遊技回の確定表示期間にて行われる。図 7 3（a）には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 C であり、停止結果 S D 1 7 が停止表示される場合を示している。

40

## 【 0 7 6 4 】

また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。これにより、図柄表示装置 7 5 での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。特殊リーチ外れ A 演出の実行後は第 1 上乘せ演出が実行され、時短遊技状態の残り回数の追加が報知される。

## 【 0 7 6 5 】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合は、図 7 3（b）に示すように、特図用表示部 4 3 にて停止結果 S D 1 8、S D 2 1 のいずれかが停止表示される。この停止結果は、通常外れ結果に対応しており、第 2 特図に対応する通常外れ用の停止結果テーブル（図 7 1（c））を参照して選択されるものである。図 7 3（b）には、

50

停止結果SD18、SD21のうち停止結果SD18が選ばれて停止表示される場合を示している。

【0766】

また、上記特図遊技回にて変動パターン21Hが選択された場合は、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。これにより、図柄表示装置75での演出表示にて通常外れ結果になったことが報知される。なお、変動パターン22H～変動パターン24Hのいずれかが選択された場合は、それら各変動パターンに対応する各種リーチ外れ演出が実行される。

【0767】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となったものの、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行が制限される場合は、図73(c)に示すように、特図用表示部43にて停止結果SD20が停止表示される。この停止結果SD20は、特殊外れ用の第2停止結果テーブル(図71(b))を参照して選択されるものである。

10

【0768】

停止結果SD20は、特殊外れ結果に対応するものであるが、点灯される表示用セグメントの数が1個とされ、通常外れ結果に対応する停止結果SD18、SD21と混同しやすい表示態様となっている。このため、遊技者が特図用表示部43を視認していたとしても、特殊外れ結果になったとは気づきにくく、むしろ通常外れ結果になったと認識しやすくなっている。

【0769】

また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。すなわち、図柄表示装置75での演出表示でも通常外れ結果に対応した報知が行われるため、今回の当否判定の結果が特殊外れ結果であるとより一層気づきにくくなっている。この場合、第1上乘せ演出は実行されない。

20

【0770】

このように特殊外れ結果となったにもかかわらず、突然時短遊技状態への移行が行われない場合は、通常外れ結果時に停止表示される停止結果と類似する態様の停止結果が停止表示されるため、遊技者が特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果になったと認識することが抑制される。このため、突然時短遊技状態への移行がなされなくても不自然な印象とはならず、遊技者が移行の制限に気づくことが抑制される。

30

【0771】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0772】

特殊外れ結果になった場合に、特図用表示部43に停止表示する停止結果を、突然時短遊技状態への移行が行われるか否かの判定結果を加味して決定する構成とした。

【0773】

この構成によれば、突然時短遊技状態への移行の有無を踏まえて特図用表示部43での停止結果の調整を行うことができ、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特殊外れ結果を連想しにくい表示態様の停止結果を選択・設定することができる。これにより、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果が把握されることが抑制され、移行制限の実施に遊技者が気づきにくい構成とすることができる。

40

【0774】

特殊外れ結果になった遊技回において、突然時短遊技状態への移行有無の判定処理を実行した後、特図用表示部43の停止結果を決定する処理を実行する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果を決定する場合に、上記移行有無の判定結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。

【0775】

特殊外れ結果用の停止結果として、点灯される表示用セグメント(点灯表示部)の数が通常外れ結果用の停止結果(停止結果SD18、SD21)と同数である停止結果(停止結果SD20)が設けられる構成とした。

50

## 【 0 7 7 6 】

上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果 S D 1 8、S D 2 1 と同数である停止結果 S D 2 0 が特図用表示部 4 3 に停止表示されるようにすることで、特殊外れ結果に対応する停止表示を通常外れ結果に対応する停止表示に似せて行うことができる。これにより、通常外れ結果になったと遊技者に思わせることができ、特図用表示部 4 3 の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。

## 【 0 7 7 7 】

特殊外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果を設け、上記停止結果 S D 2 0 のほか、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果 S D 1 8、S D 2 1 よりも多い停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 が設けられる構成とした。

10

## 【 0 7 7 8 】

上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果 S D 1 8、S D 2 1 よりも多い停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 が停止表示されるようにすることで、通常外れ結果との識別が行いやすい態様で特殊外れ結果に対応する停止表示を行うことができる。すなわち、特殊外れ結果になった場合の停止表示のうち、一部について通常外れ結果である場合との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。よって、特殊外れ結果になった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特図用表示部 4 3 の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。

20

## 【 0 7 7 9 】

通常外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果（停止結果 S D 1 8、S D 2 1）が設けられる構成とした。

## 【 0 7 8 0 】

上記構成では、特殊外れ結果用の停止結果 S D 2 0 を含め、類似する態様の停止結果の数が増えるため、遊技者がそれらを区別して覚える負荷が高まる。その結果、特殊外れ結果用の停止結果 S D 2 0 と通常外れ結果用の停止結果 S D 1 8、S D 2 1 とを遊技者が混同しやすくなり、特殊外れ結果用の停止結果 S D 2 0 が特図用表示部 4 3 に停止表示された場合に通常外れ結果になったと思わせやすくなることができる。よって、特図用表示部 4 3 の表示内容から特殊外れ結果が把握されることを抑制でき、移行制限の実施に遊技者が気付きにくくすることが可能になる。

30

## 【 0 7 8 1 】

特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて通常外れ結果に対応する完全外れ演出が実行されるように構成した。この構成によれば、遊技者に対してより強く通常外れ結果になったと思わせることができ、移行制限の実施に一層気づきにくい構成とすることが可能になる。

## 【 0 7 8 2 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 1 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 1 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 1 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 1 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

40

## 【 0 7 8 3 】

また、理解の容易のため、例えば「第 1 の実施の形態の変形例 1 では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

50

## 【 0 7 8 4 】

( 1 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタ C 2 や変動種別カウンタ C S 等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

## 【 0 7 8 5 】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタ C 2 や変動種別カウンタ C S 等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

10

## 【 0 7 8 6 】

また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタ C 2 や変動種別カウンタ C S 等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

## 【 0 7 8 7 】

( 2 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

20

## 【 0 7 8 8 】

( 3 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域 P E や所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

30

## 【 0 7 8 9 】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

## 【 0 7 9 0 】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

40

## 【 0 7 9 1 】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる 1 又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構

50

成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【0792】

(4) 上記第1の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態や外れ回数が天井回数に到達した場合の天井時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第1高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

10

【0793】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【0794】

(5) 上記第1の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが1対1で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、1の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態と同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

20

【0795】

(6) 上記第1の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの1つ又は2つを備えない構成としてもよい。例えば、通常時短遊技状態を備えずに天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としてもよいし、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【0796】

また、上記第1の実施の形態や各変形例では複数種類の突然時短遊技状態を備える構成としたが、1種類のみ突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。このことは通常時短遊技状態についても同様であり、1種類のみ通常時短遊技状態を備える構成としてもよい。

30

【0797】

また、上記第1の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【0798】

(7) 上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了(サポートフラグのクリア処理)が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて時短遊技状態の終了が実行されてもよい。

40

【0799】

(8) 上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態の終了(サポートフラグのクリア処理)が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態への移行後、特図当否抽選にて小当たり結果となった回数が予め定められた上限回数(例えば5回)に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【0800】

50

かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短における残りの小当たり回数と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態における上限回数としての小当たり回数とが比較され、多い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

【0801】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【0802】

ちなみに、特図当否抽選の結果が小当たり結果となった場合には、可変入賞装置が開閉される小当たり遊技（小当たり結果を契機とする1ラウンド分の開閉実行モード）が実行される。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、1開放当たりでの上限開放時間が大当たり遊技での1ラウンド遊技又は1開放当たりでの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

【0803】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【0804】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【0805】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短の残り期間と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態の上限期間とが比較され、長い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

【0806】

（9）上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を1ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアSCの値を1ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【0807】

（10）上記第1の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、高確遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 0 8 】

また、時短遊技状態や高確遊技状態への移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機 10 に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。また、遊技領域 P E や所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいてポイント抽選が行われてもよい。

10

## 【 0 8 0 9 】

( 1 1 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部 4 3 や図柄表示装置 7 5 にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED 等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部 2 9 からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数に残り回数の報知や上乗せ演出等についても同様である。

20

## 【 0 8 1 0 】

( 1 2 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列 Z 1 ~ Z 3 を用いた報知でなくともよく、例えば、図柄表示装置 7 5 に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

## 【 0 8 1 1 】

また、特図用表示部 4 3 に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第 4 図柄）が図柄表示装置 7 5 に表示されるパチンコ機にあっては、その第 4 図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第 4 図柄の態様と、停止表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

30

## 【 0 8 1 2 】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第 1 の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

40

## 【 0 8 1 3 】

( 1 3 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様から特殊外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別（突然時短遊技状態の種別）までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態 A への移行が行われる場合は、特殊リーチ外れ A 演出におけるリーチ図柄として 7 図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態 B）よりも 7 図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態 A への移行が行われる場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態 B）よりもダブルリーチが設定されやすくな

50

ったりする構成が考えられる。

【0814】

(14) 上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選と第2作動口63への入賞に基づく当否抽選との両方において抽選結果の種別に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、いずれかの作動口62,63への入賞に基づく当否抽選の結果にのみ特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。例えば、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる一方、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選の結果には特殊外れ結果が含まれない構成としてもよい。

【0815】

(15) 上記第1の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態中に行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれない構成としたが、特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。すなわち、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われ得る構成としてもよい。

【0816】

(16) 上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に優先用処理が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と、当該移行が制限される場合とが生じる構成としたが、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合について一律に突然時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【0817】

また、上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達した場合も優先用処理が実行される構成としたが、当該処理が行われずに一律に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【0818】

(17) 上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の上限回数(今回の特定外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数)とが比較され、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行と滞在時短の継続とのいずれを採用するかが振り分けられる構成としたが、上記比較を行わず、滞在中の時短遊技状態と今回の特殊外れ結果に基づく突然時短遊技状態とのいずれを採用するかが予め定められる構成としてもよい。例えば、各種の時短遊技状態に対して固有の優先度を設定しておき、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合にそれら各時短遊技状態の優先度を比較し、優先度が高い側の時短遊技状態を採用する構成とすることができる。

【0819】

なお、上記構成によっても、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とで何らかの態様が異なる構成とすることで、通常時短遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、特殊外れ結果となった際に通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができる。

【0820】

(18) 上記第1の実施の形態や各変形例では、今回の上限回数が滞在時短の残り回数よりも多い場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、滞在時短の残り回数以上である場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。すなわち、今回の上限回数と滞在時短の残り回数とが同じである場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【0821】

(19) 上記第1の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、当該成立に基づく時短遊技状態への移行が制限されることなく、常に当該移行が行われる構成としてもよい。

【0822】

(20) 上記第1の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部43にて特殊外

れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としてもよい。

【0823】

(21) 上記第1の実施の形態や各変形例では、滞在中の時短遊技状態と、その滞在中の時短の途中から移行する時短遊技状態との態様が異なる構成として、普図遊技回における変動表示時間の長さや、役物開閉遊技における普電役物63aの挙動、サポート抽選における当選確率、図柄表示装置75にて行われる時短中演出での背景色等が異なる構成を例示したが、必ずしもこれらのすべてが異なる必要はなく、少なくとも1つが異なればよい。

10

【0824】

(22) 上記第1の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、それら各時短遊技状態に滞在可能な残り回数の比較によりいずれの時短遊技状態を採用するかが決定される構成としたが、他の要素も加味されて当該決定が行われる構成としてもよい。例えば、所定の突然時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が1回であるのに対し、所定の通常時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が2回であり、第2作動口63への入賞期待値が通常時短遊技状態である場合の2倍である構成において、上記所定の通常時短遊技状態への滞在中に上記所定の突然時短遊技状態の移行条件が成立した場合の上記比較において、開放回数や入賞期待値に対応する重み付けを行ってもよい。具体的には、滞在中である所定の通常時短遊技状態の残り回数に対し上記重み付けとして2を乗算し、その乗算結果と、所定の突然時短遊技状態の上限回数とが比較される構成としてもよい。

20

【0825】

(23) 上記第1の実施の形態や各変形例では、残り回数画像823により時短遊技状態の残り回数を報知する構成としたが、残り回数画像823を表示せず、時短遊技状態の残り回数を報知しない構成としてもよい。すなわち、実際の残り回数のすべてを非明示とする構成としてもよい。

【0826】

この際、全ての時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよいし、一部の時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態では残り回数を報知する一方で、通常時短遊技状態では残り回数を報知しない構成としてもよい。

30

【0827】

また、時短遊技状態の途中で時短遊技状態に移行する場合において、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態との一方で残り回数を報知し、それら時短遊技状態の他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。その際、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態とは必ずしも異種の時短遊技状態である必要はなく、同種の時短遊技状態であってもよい。例えば、突然時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となり、当該結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合において、それらの一方で残り回数を報知し、他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。

【0828】

(24) 上記第1の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の最大上限回数を天井回数(例えば990回)と天井時短遊技状態の上限回数(1100回)との合計値(2090回)よりも多い回数(3000回)とし、通常時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、上記最大上限回数を上記合計値よりも小さい回数(例えば1000回)とし、通常時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としてもよい。

40

【0829】

(25) 上記第1の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の最大上限回数を天井時短遊技状態の上限回数(1100回)よりも少ないとし、突然時短遊技状態の途中で

50

外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としたが、上記最大上限回数を上記上限回数よりも多い回数（例えば1500回）とし、突然時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限され得る構成としてもよい。

【0830】

（26）上記第1の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に、滞在時短の残り回数にかかわらず、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行が優先される構成としてもよい。天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。そのような特性を踏まえ、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先し、時短遊技状態である状況で天井回数への到達が成立したら必ず天井時短遊技状態への移行が生じる構成とすることで、遊技者の予測どおりに時短遊技状態の切り替えを生じさせることができ、遊技者の困惑を招く不都合を抑制することが可能になる。

10

【0831】

（27）上記第1の実施の形態や各変形例では、7個の表示用セグメントSG1～SG7が数字の8の形状に配列された表示領域805により特図用表示部43を構成したが、特図用表示部43の構成は複数の表示部により停止結果が停止表示されるものであれば、これに限定されるものではない。例えば、図74（a）に示すように、さらにドットとしての8個目の表示用セグメントSG8を備える表示領域により特図用表示部43を構成してもよい。また、図74（b）に示すように、8個のLED（表示部）865を直線状に配列した表示領域866により特図用表示部43を構成してもよいし、図74に示すように、8個のLED（表示部）867を複数列に配列した表示領域868により特図用表示部43を構成してもよい。また、上記各種の表示領域を複数配置し、これらの複数の表示領域により1の停止結果を停止表示する構成としてもよい。

20

【0832】

（28）上記第1の実施の形態や各変形例では、各種停止結果が特図用表示部43に停止表示される構成としたが、例えば、図柄表示装置75の表示画面Gなど、特図用表示部43以外の表示装置に停止表示される構成としてもよい。

30

【0833】

（29）上記第1の実施の形態や各変形例では、点灯させる表示部（表示用セグメント）と消灯させる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されるが、これに限定されるものではない。例えば、表示色（発光色）が第1表示色とされる表示部と第1表示色とは異なる第2表示色とされる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよいし、点滅状態とされる表示部と連続発光される表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよい。

40

【0834】

（30）上記第1の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17に関し、点灯される表示部の数が突然時短遊技状態の有利度合に対応する構成としてもよい。例えば、有利度合が最も高い突然時短遊技状態Aに対応する停止結果SD15で点灯表示部の数が最も多く、有利度合が最も低い突然時短遊技状態Cに対応する停止結果SD17で点灯表示部の数が最も少なく、突然時短遊技状態Bに対応する停止結果SD16で点灯表示部の数がそれらの中間値となるようにすることができる。このような構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果同士の識別において遊技者が各停止結果の詳細まで記憶していなくても、点灯表示部の数に基づいて感覚的に有利度合を把握することが可能になる。

50

## 【 0 8 3 5 】

( 3 1 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、通常外れ用の停止結果として停止結果 S D 1 8、S D 1 9 からなる 2 種類の停止結果が設けられるが、それらのうちの一方のみを有する構成としてもよい。すなわち、通常外れ用の停止結果が 1 種類のみであってもよい。また、通常外れ用の停止結果として 3 種類以上の停止結果が設けられてもよい。

## 【 0 8 3 6 】

( 3 2 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、1 の大当たり種別に対して 1 の停止結果 ( 大当たり図柄 ) が対応付けられる構成としたが、1 の大当たり種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。また、上記第 1 の実施の形態や各変形例では、1 の特殊外れ種別に対して 1 の停止結果 ( 特殊外れ図柄 ) が対応付けられる構成としたが、1 の特殊外れ種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。

10

## 【 0 8 3 7 】

このような場合、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ないという関係を構築するには、特殊外れ結果に対応する停止結果の総数が通常大当たり結果に対応する停止結果の総数よりも少ない構成であってもよいし、1 個の特殊外れ結果に対する停止結果数の平均値が 1 個の通常大当たり結果に対する停止結果数の平均値よりも少ない構成であってもよい。また、所定の特殊外れ結果に対応する停止結果の数が所定の通常大当たり結果に対応する停止結果の数よりも少ない構成であってもよい。

## 【 0 8 3 8 】

( 3 3 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ない構成としたが、これに限定されるものではない。前者の停止結果の種類数が後者の停止結果の種類数よりも多い構成としてもよいし、両者の停止結果の種類数が同じである構成としてもよい。

20

## 【 0 8 3 9 】

( 3 4 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間よりも短くする構成としてもよい。例えば、停止結果 S D 1 5 の停止表示期間を停止結果 S D 3 の停止表示期間よりも短くしてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際に、その停止結果を遊技者が視認できる期間が短く抑えられることで、特殊外れ結果になったことの識別難易度のある程度高めることができる。これにより、特殊外れ結果に対応する停止結果を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

30

## 【 0 8 4 0 】

なお、特殊外れ結果に対応するすべての停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 において、通常大当たり結果に対応する停止結果 S D 3 ~ S D 1 4 のいずれか又はそれら停止結果 S D 3 ~ S D 1 4 のいずれよりも停止表示期間が短くされる構成としてもよい。

## 【 0 8 4 1 】

( 3 5 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特定報知としての第 1 上乗せ演出が確定表示の開始後に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限された場合に特定報知が実行される構成としたが、第 1 上乗せ演出が確定表示の開始前に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特定報知が実行される構成としてもよい。なお、上記第 1 の実施の形態や各変形例では、第 1 上乗せ演出が一律に特殊外れ結果になった特図遊技回にて実行されるが、当該特図遊技回より後 ( 次の特図遊技回の開始後 ) に第 1 上乗せ演出が実行されることがある構成としてもよい。

40

## 【 0 8 4 2 】

( 3 6 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合や、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において、特定報知として第 1 上乗せ演出を実行することにより、遊技者が残り回数の増加や追加を認識できる報知が実行される構成としたが、特定報知として

50

遊技者が突然時短遊技状態への移行を認識できる報知が実行される構成としてもよい。例えば、第1上乘せ演出に代えて時短遊技状態の開始用演出が実行される構成としてもよい。

【0843】

また、第1上乘せ演出に代えて、残り回数に関しての報知を含まない特定報知が実行される構成としてもよい。例えば、上乘せ画像826が表示されることなく、「ストック」や「まだまだ続くよ」等の文字表示が行われる構成としてもよい。

【0844】

(37) 上記第1の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、特殊外れ結果となった特図遊技回にて常に特殊リーチ外れA演出(特殊外れ結果になったことに対応する遊技回用演出)が実行される構成としたが、特殊リーチ外れB演出やノーマルリーチ外れ演出等の特殊外れ結果になったことに対応しない遊技回用演出が実行される場合がある構成としてもよい。この場合、上記特殊外れ結果となった特図遊技回において、特殊リーチ外れA演出に実行するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選した場合に特殊リーチ外れA演出を実行し、当該抽選に外れた場合に特殊リーチ外れB演出又はノーマルリーチ演出を実行する構成とすればよい。この場合、第1上乘せ演出は実行しない。

10

【0845】

上記のような構成とすることで、特図用表示部43に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される場合において特殊リーチ外れA演出が実行されない場合でも、突然時短遊技状態への移行が行われるケースを生じさせることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において未報知分の残り回数が不足し、特殊リーチ外れA演出に代えて特殊リーチ外れB演出を実行した場合でも、残り回数の上乗せが行われている(突然時短遊技状態への移行が行われている)ことへの遊技者の期待感を喚起することが可能になる。

20

【0846】

(38) 上記第1の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン21Hが選択された場合に、抽選により第2上乘せ演出を実行する構成としたが、これを実行しない構成としてもよい。すなわち、完全外れ演出用の変動表示時間が設定される特図遊技回では上乘せ演出が実行されず、特定の変動表示時間(ノーマルリーチ外れ用の変動表示時間)が設定される特図遊技回でのみ上乘せ演出が実行される構成としてもよい。

30

【0847】

(39) 上記第1の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン21Hが選択された場合に第2上乘せ演出を実行し得る構成としたが、他の変動パターンが選択された場合にも第2上乘せ演出を実行し得る構成としてもよい。具体的には、変動パターンW1~W3以外の変動パターンが選択された場合、すなわち、変動パターン21Hに限らず、外れ結果に対応した他の変動パターン22H~24Hが選択された場合にも第2上乘せ演出を実行し得る構成としてもよい。

【0848】

(40) 上記第1の実施の形態や各変形例において、第1上乘せ演出にてボタン画像832が表示され、演出用操作部36の押し下げ操作が行われることにより上乘せ画像826が表示される構成としてもよい。演出用操作部36の操作を介在させることで、特図用表示部43から注意をそらすことができ、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

40

【0849】

また、特図用表示部43での停止表示の期間(確定表示期間)における少なくとも一部で第1上乘せ演出が実行され、確定表示期間と第1上乘せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される期間にて遊技者の注意を第1上乘せ演出(図柄表示装置75)に向けさせることにより、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる

50

## 【0850】

また、第2上乗せ演出においても確定表示期間の少なくとも一部で実行され、確定表示期間と第2上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、通常外れ結果に対応した停止結果が停止表示されていることに気づかせにくくすることができ、第2上乗せ演出が疑似的なものであることを悟られにくくすることが可能になる。

## 【0851】

(41) 上記第1の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる変動パターンW1と、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される変動パターンW2と、通常外れ結果となり、特図用表示部43に停止結果SD19が停止表示される場合の変動パターンW3とが対応する変動表示時間が等しい構成としたが、特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出の実行期間が確保される範囲で各変動パターンが対応する変動表示時間の長さが異なる構成としてもよい。

10

## 【0852】

(42) 上記第1の実施の形態や変形例1では、点灯される表示部(点灯表示部)の数について、停止結果SD18が1個であり、他の停止結果が2個以上である構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、停止結果SD18が2個であり、他の停止結果が3個以上である構成としてもよい。

## 【0853】

(43) 上記第1の実施の形態や変形例1では、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15~SD17のいずれにおいても点灯表示部が複数とされるが、それらのうちの1つ又は2つの停止結果において点灯表示部が1個である構成としてもよい。但し、それらの停止結果にあっては、通常外れ結果に対応する停止結果SD18とは異なる表示部が点灯される態様とする。

20

## 【0854】

(44) 上記第1の実施の形態や変形例1では、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15~SD17のうち停止結果SD15、SD17では、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と点灯表示部が重複し、停止結果SD16では、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と点灯表示部が重複しない構成としたが、停止結果SD15~SD17のすべてで停止結果SD19と点灯表示部が重複する構成としてもよい。また、停止結果SD15~SD17のうちのみ停止結果SD19と点灯表示部が重複する構成としてもよい。

30

## 【0855】

(45) 上記第1の実施の形態の変形例1では、各時短遊技状態において図柄表示装置75に表示される背景画像の背景色が異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、図柄表示装置75の表示画面G上に各時短遊技状態を報知又は示唆する特定画像が表示される構成としてもよい。例えば、図75に示すように、複数の黒点画像871が表示画面Gの隅部に表示される構成とした上で、それら黒点画像871の表示位置が時短遊技状態によって異なる構成としてもよい。具体的には、突然時短遊技状態の表示位置(図75(b1))を基準位置とした上で、通常時短遊技状態では基準位置から左側にずらした表示位置(図75(b2))とし、天井時短遊技状態では基準位置から右側にずらした表示位置(図75(b3))とする。この構成では、黒点画像871の表示位置によって時短遊技状態の種別が示唆されることになり、特殊外れ結果となった特図遊技回を境界として上記黒点画像871の表示位置が変化するか否かにより、滞在時短が継続されたのか、突然時短遊技状態への移行が行われたのかを遊技者が判別することができる。

40

## 【0856】

(46) 上記第1の実施の形態の変形例2では、通常外れ結果に対応する停止結果の数を複数としたが、1個としてもよい。但し、通常外れ結果に対応する停止結果の数が増えるほど、当該停止結果を遊技者が覚えにくくなり、特殊外れ結果に対応する停止結果SD20との混同が生じやすくなる観点では、上記変形例2のように複数とするのが好ましい

50

。この際、通常外れ結果に対応する停止結果の数は2個に限定されるものではなく、3個以上であってもよい。

【0857】

(47) 上記第1の実施の形態の変形例2では、通常外れ結果に対応する停止結果SD18、SD21と、特殊外れ結果に対応する停止結果SD20とにおいて、点灯表示部の数が同じである構成としたが、例えば、停止結果SD18、SD21又はそれらのいずれかの点灯表示部の数を2個とし、停止結果SD20の点灯表示部の数が停止結果SD18、SD21又はそれらのいずれかよりも少ない構成としてもよい。

【0858】

(48) 上記第1の実施の形態の変形例2では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の特殊外れ結果用の停止結果が1種類のみ設けられる構成としたが、複数種類設けられる構成としてもよい。この場合、これらの停止結果において点灯表示部の数が停止結果SD18、SD21の点灯表示部の数以下とされる。

10

【0859】

上記の際、突然時短遊技状態への移行が行われる場合の停止結果SD15～SD17のそれぞれに対応して上記移行が制限される場合の停止結果が所定個ずつ設定される構成でもよいし、停止結果SD15～SD17とは関係なく、上記移行が制限される場合の停止結果が複数存在するという構成でもよい。

【0860】

(49) 上記第1の実施の形態の変形例2では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に必ず停止結果SD20が選択される構成としたが、停止結果SD15～SD17よりも停止結果SD20が選択されやすい構成としてもよい。また、上記第1の実施の形態の変形例2では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に必ず停止結果SD15～SD17が選択される構成としたが、停止結果SD20よりも停止結果SD15～SD17が選択されやすい構成としてもよい。

20

【0861】

(50) 上記第1の実施の形態の変形例2では、特殊外れ結果に対応する停止結果SD20の表示態様が通常外れ結果SD18、SD21の表示態様と異なる構成としたが、これらの表示態様が共通する構成としてもよい。例えば、停止結果SD20と停止結果SD18との両方において、表示用セグメントSG3が点灯され、それ以外の表示用セグメントが消灯される表示態様としてもよい。

30

【0862】

(51) 上記第1の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【0863】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が所定の第1結果となることに基づいて所定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

40

【0864】

(52) 上記第1の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値(クレジット等の仮想遊技媒体)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【0865】

50

(53) 上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【0866】

(54) 上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

10

【0867】

(55) 上記第1の実施の形態や各変形例において、予め定められた契機により実行される所定抽選の結果に基づき、高確遊技状態(高確率モード且つ高頻度サポートモード、又は高確率モード且つ低頻度サポートモード)と低確遊技状態(低確率モード且つ低頻度サポートモード、又は低確率モード且つ高頻度サポートモード)との一方から他方へ移行する構成であってもよい。この場合、上記所定抽選の結果が第1所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選の結果が第1所定結果とは異なる第2所定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよいし、上記所定抽選の結果が所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選とは異なる特定抽選の結果が特定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよい。

20

【0868】

これらの場合において移行条件が成立しても上記各状態の一方から他方への移行が制限され得る構成としてもよい。この際、移行条件の成立に対応した停止結果が特図用表示部43に停止表示される構成にあつては、上記制限が行われる場合でも移行条件の成立に対応した停止結果が停止表示されてもよい。また、上記の各移行に際して開閉実行モードを経由する構成でもよいし、経由しない構成でもよい。

【0869】

(56) 上記第1の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

30

【0870】

(57) 上記第1の実施の形態や各変形例において特図当否抽選の結果に小当たり結果が含まれる構成としてもよい。この場合、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選と第2作動口63への入賞に基づく当否抽選との両方に小当たり結果が含まれてもよいし、いずれに一方に小当たり結果が含まれてもよい。なお、小当たり結果は、特典の付与(開閉実行モードへの移行)に対応した結果であるという点で当たり結果の1種であると解することもできるし、大当たり結果となった場合ほどの特典は得られないという点で外れ結果の1種であると解することもできる。

40

【0871】

(58) 上記第1の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすること

50

ができる。

【 0 8 7 2 】

( 5 9 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても 3 個に限定されるものではなく、2 個であってもよいし、4 個以上であってもよい。

【 0 8 7 3 】

( 6 0 ) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、主制御装置 1 6 2 において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部 4 3 における 1 の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置 1 6 2 において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置 1 6 2 では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置 7 5 において図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【 0 8 7 4 】

( 6 1 ) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【 0 8 7 5 】

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

【 0 8 7 6 】

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

【 0 8 7 7 】

< 第 2 の実施の形態 >

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第 1 の実施の形態において図 1 ~ 図 6 を参照して説明した遊技盤 6 0 等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【 0 8 7 8 】

< 遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成 >

遊技領域 P A を流下した遊技球の排出に関する構成について図 7 6 を参照しながら説明する。

【 0 8 7 9 】

一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びアウト口 6 8 のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤 6 0 の背面側に導かれて遊技領域 P A から排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域 P A に流入した遊技球は一

10

20

30

40

50

一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びアウト口 6 8 のいずれかに入球することにより遊技領域 P A から排出されることとなる。

【 0 8 8 0 】

遊技盤 6 0 の背面には、一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びアウト口 6 8 のそれぞれに対応させて排出通路部 9 1 ~ 9 6 が形成されている。排出通路部 9 1 ~ 9 6 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 9 1 ~ 9 6 を流下することにより、遊技盤 6 0 の背面側において遊技盤 6 0 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【 0 8 8 1 】

各排出通路部 9 1 ~ 9 6 には遊技球を検知するための各種検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a が設けられている。これら排出通路部 9 1 ~ 9 6 及び検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a について以下に説明する。

【 0 8 8 2 】

一般入賞口 6 1 は 3 個設けられているため、それら 3 個のそれぞれに対応させて排出通路部 9 1 , 9 2 が存在している。この場合、最も左の一般入賞口 6 1 に対応する第 1 排出通路部 9 1 には 1 個の検知センサ 9 1 a が設けられている。具体的には、第 1 排出通路部 9 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 9 1 a が設けられており、最も左の一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 1 排出通路部 9 1 を通過する途中で第 1 入賞口検知センサ 9 1 a にて検知される。

【 0 8 8 3 】

また、右側 2 個の一般入賞口 6 1 に対しては途中位置で合流するように形成された第 2 排出通路部 9 2 が設けられている。当該第 2 排出通路部 9 2 は、2 個の一般入賞口 6 1 のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで 1 個の出口側領域を有している。第 2 排出通路部 9 2 における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 入賞口検知センサ 9 2 a が設けられている。右側 2 個のいずれかの一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 2 排出通路部 9 2 を通過する途中で第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて検知される。

【 0 8 8 4 】

第 1 作動口 6 2 に対応させて第 3 排出通路部 9 3 が存在している。第 3 排出通路部 9 3 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 9 3 a が設けられており、第 1 作動口 6 2 に入球した遊技球は第 3 排出通路部 9 3 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて検知される。第 2 作動口 6 3 に対応させて第 4 排出通路部 9 4 が存在している。第 4 排出通路部 9 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 9 4 a が設けられており、第 2 作動口 6 3 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 9 4 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 9 4 a にて検知される。

【 0 8 8 5 】

可変入賞装置 6 5 に対応させて第 5 排出通路部 9 5 が存在している。第 5 排出通路部 9 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ 9 5 a が設けられており、可変入賞装置 6 5 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 9 5 を通過する途中で大入賞口検知センサ 9 5 a にて検知される。アウト口 6 8 に対応させて第 6 排出通路部 9 6 が存在している。第 6 排出通路部 9 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 9 6 a が設けられており、アウト口 6 8 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 9 6 を通過する途中でアウト口検知センサ 9 6 a にて検知される。

【 0 8 8 6 】

なお、各種検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 6 4 に対してもゲート検知センサ 9 7 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 6 4 を通過する遊技球はゲート検知センサ 9 7 a にて検知される。

10

20

30

40

50

## 【0887】

各種検知センサ91a～97aとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ91a～97aは後述する主制御装置162と電氣的に接続されており、各種検知センサ91a～97aの検知結果は主制御装置162に出力される。具体的には、各種検知センサ91a～97aは、遊技球を検知していない状況ではLOWレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではHIレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくHI及びLOWの関係が逆であってもよい。

## 【0888】

<主制御装置162の構成>

次に主制御装置162の構成について図77を参照しながら説明する。図77は主制御装置162の正面図である。

## 【0889】

主制御装置162は、図77に示すように、主制御基板311が基板ボックス163aに收容されてなる。主制御基板311の一方の板面である素子搭載面には、MPU312が搭載されている。基板ボックス163aは当該基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に收容されたMPU312を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス163aは無色透明に形成されているが、基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に收容されたMPU312を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

## 【0890】

主制御装置162は基板ボックス163aにおいて主制御基板311の素子搭載面と対向する対向壁部163bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース50の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース50の背面を露出させることにより、基板ボックス163aの対向壁部163bを目視することが可能となるとともに当該対向壁部163bを通じてMPU312を目視することが可能となる。

## 【0891】

基板ボックス163aは複数のケース体163cを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体163cには、これらケース体163cの分離を阻止するとともにこれらケース体163cの分離に際してその痕跡を残すための結合部163eが設けられている。結合部163eは、略直方体形状の基板ボックス163aにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部163eを利用してケース体163cの分離を阻止している状態において当該一部の結合部163eを破壊してケース体163cを分離したとしても、その後別の結合部163eを結合状態とすることでケース体163cの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体163cの分離に際して結合部163eが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部163eを目視確認することでケース体163cの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

## 【0892】

また、基板ボックス163aにおいて結合部163eが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体163c間の境界を跨ぐようにして封印シール163fが貼り付けられている。封印シール163fはその引き剥がしに際して粘着層がケース体163cに残る。これにより、ケース体163cの分離に際して封印シール163fが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

## 【0893】

上記構成の主制御装置162において主制御基板311には、パチンコ機10の設定状態を「設定1」から「設定6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてON操作される設定キー挿入部166aと、設定キー挿入部166aに対するON操作後においてパチンコ機10の設定状態を順次変更させ

10

20

30

40

50

るために操作される更新ボタン 1 6 6 b と、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた主側 R A M 3 1 4 ( 図 7 8 ) のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 1 6 6 c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e とが設けられている。また、主制御基板 3 1 1 に搭載された M P U 3 1 2 には、遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報 ( プログラム及びデータ ) を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。なお、パチンコ機 1 0 の設定状態は「設定 1」~「設定 6」の 6 段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

#### 【 0 8 9 4 】

これら設定キー挿入部 1 6 6 a、更新ボタン 1 6 6 b、リセットボタン 1 6 6 c、読み取り用端子 1 6 6 d ( すなわち M P U 3 1 2 ) 及び第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d はいずれも主制御基板 3 1 1 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 3 1 1 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 1 6 3 a の対向壁部 1 6 3 b と対向しているが、設定キー挿入部 1 6 6 a、更新ボタン 1 6 6 b、リセットボタン 1 6 6 c 及び読み取り用端子 1 6 6 d は対向壁部 1 6 3 b により覆われていない。つまり、対向壁部 1 6 3 b には設定キー挿入部 1 6 6 a、更新ボタン 1 6 6 b、リセットボタン 1 6 6 c 及び読み取り用端子 1 6 6 d のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 1 6 3 a の開放を要することなく、設定キー挿入部 1 6 6 a に設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン 1 6 6 b を押圧操作することが可能であり、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作することが可能であり、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子を接続することが可能である。

#### 【 0 8 9 5 】

設定キー挿入部 1 6 6 a に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作された状態となる。その状態で、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで ( すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給を開始させることで )、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン 1 6 6 b を 1 回押圧操作する度にパチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」~「設定 6」の範囲において昇順で 1 段階ずつ変更される。なお、「設定 6」の状態では更新ボタン 1 6 6 b が操作された場合には「設定 1」に更新される。

#### 【 0 8 9 6 】

また、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作された状態で、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作せずにパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d に表示される。

#### 【 0 8 9 7 】

また、設定キー挿入部 1 6 6 a に挿入している設定キーを O N 操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作された状態となる。設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

#### 【 0 8 9 8 】

設定キー挿入部 1 6 6 a に対する O N 操作はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時 ( すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給開始時 ) のみ有効とされる。したがって、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部 1 6 6 a に対する O N 操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

#### 【 0 8 9 9 】

パチンコ機 1 0 の設定状態は当該パチンコ機 1 0 における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定 n」 ( n は「1」~「6」の整数 ) の n が大きい値ほど ( すなわち設定値が高いほど ) 有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を

決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

#### 【0900】

リセットボタン166cは上記のとおり主側RAM314のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン166cを押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させる必要がある)。リセットボタン166cに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン166cを押圧操作したとしても主側RAM314のデータをクリアすることはできない。

10

#### 【0901】

読み取り用端子166dは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ROM313に記憶された情報(プログラム及びデータ)を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子166dに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させる必要がある)。読み取り用端子166dに対する外部装置の接続はパチンコ機10への動作電力の供給開始時(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子166dに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

20

#### 【0902】

第1~第5報知用表示装置169a~169eはいずれも、LEDによる表示用セグメントが7個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1~第5報知用表示装置169a~169eはいずれもその表示面が主制御基板311の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス163aの対向壁部163bにより覆われている。

30

#### 【0903】

この場合に、基板ボックス163aが透明に形成されていることにより、基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に収容された第1~第5報知用表示装置169a~169eの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置162は基板ボックス163aにおいて主制御基板311の素子搭載面と対向する対向壁部163bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース50の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース50の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部163bを通じて第1~第5報知用表示装置169a~169eの表示面を目視することが可能となる。

40

#### 【0904】

第1~第5報知用表示装置169a~169eの表示面においては「0」~「9」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第1~第5報知用表示装置169a~169eを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

#### 【0905】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第4報知用表示装置169dにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第1~第3報知用表示

50

装置 169a ~ 169c、第 5 報知用表示装置 169e のいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e のうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e のうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

【0906】

< パチンコ機 10 の電氣的構成 >

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について、図 78 のブロック図に基づいて説明する。

【0907】

主制御装置 162 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 311 を具備しており、主制御基板 311 には MPU 312 が搭載されている。MPU 312 には、主側 ROM 313 及び主側 RAM 314 のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【0908】

主側 ROM 313 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 ROM 313 は、MPU 312 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【0909】

主側 RAM 314 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 RAM 314 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 ROM 313 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 RAM 314 は、主側 ROM 313 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【0910】

MPU 312 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 312 の入力側には、払出制御装置 181 と、電源及び発射制御装置 191 とが接続されている。また、MPU 312 の入力側には、各入球検知センサ 91a ~ 97a といった各種センサが接続されている。各入球検知センサ 91a ~ 97a には、既に説明したとおり、第 1 入賞口検知センサ 91a、第 2 入賞口検知センサ 92a、第 1 作動口検知センサ 93a、第 2 作動口検知センサ 94a、大入賞口検知センサ 95a、アウト口検知センサ 96a 及びゲート検知センサ 97a が含まれる。これら入球検知センサ 91a ~ 97a の検知結果に基づいて、MPU 312 にて各入球部への入球判定が行われる。また、MPU 312 では、第 1 作動口 62、第 2 作動口 63、スルーゲート 64 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【0911】

また、MPU 312 の入力側には、主制御基板 311 に設けられた設定キー挿入部 166a、更新ボタン 166b 及びリセットボタン 166c が設けられている。設定キー挿入部 166a には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部 166a が ON 操作の位置及び OFF 操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、MPU 312 はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部 166a が ON 操作の位置及び OFF 操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン 166b には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン 166b が押圧操作されているか否かが検知される。そして、MPU 312 はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン 166b が押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン 166c には図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン 166c が押圧操作されているか否かが検知される。そして、MPU 312 はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン 166c が押圧操作されている

10

20

30

40

50

か否かを特定する。

【0912】

M P U 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 等が接続されている。払出制御装置 1 8 1 には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置 1 4 3 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【0913】

M P U 3 1 2 の出力側には、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b を開閉動作させる特電用の駆動部 6 5 d、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開閉動作させる普電用の駆動部 6 3 b、特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 3 1 2 は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

10

【0914】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置 6 5 が開閉されるように、M P U 3 1 2 において特電用の駆動部 6 5 d の駆動制御が実行される。また、普電役物 6 3 a の開放状態当選となった場合には、普電役物 6 3 a が開閉されるように、M P U 3 1 2 において普電用の駆動部 6 3 b の駆動制御が実行される。

【0915】

また、各遊技回に際しては、M P U 3 1 2 において特図用表示部 4 3 の表示制御が実行される。また、普電役物 6 3 a を開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、M P U 3 1 2 において普図用表示部 4 4 の表示制御が実行される。また、第 1 作動口 6 2 若しくは第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合、又は特図用表示部 4 3 において変動表示が開始される場合に、M P U 3 1 2 において特図保留数表示部 A M の表示制御が実行され、スルーゲート 6 4 への入賞が発生した場合、又は普図用表示部 4 4 において変動表示が開始される場合に、M P U 3 1 2 において普図保留数表示部 F M の表示制御が実行される。

20

【0916】

M P U 3 1 2 の出力側には、外部出力端子 2 1 3 が接続されている。この外部出力端子 2 1 3 を通じてホールコンピュータ H C に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータ H C にてパチンコ機 1 0 の状態等を把握することが可能となっている。

30

【0917】

M P U 3 1 2 の出力側には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d が接続されている。これら第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d を通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【0918】

M P U 3 1 2 には読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。読み取り用端子 1 6 6 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置が接続されている場合、M P U 3 1 2 における遊技履歴の管理結果や主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

40

【0919】

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【0920】

50

電源及び発射制御装置 191 には停電監視部 315 が設けられており、この停電監視部 315 により電源及び発射制御装置 191 から出力される直流安定 24 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 315 は、電源及び発射制御装置 191 からの出力電圧が 22 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 162 の MPU 312 に設けられた NMI 端子（ノンマスクブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 162 は、停電の発生を認識して NMI 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 191 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 10 の電源が OFF 状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置 162 の RAM 314 にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置 191 は遊技球発射機構 110 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 110 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 202 には電源スイッチが設けられており、電源スイッチが ON 操作されることによりパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが OFF 操作されることによりパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される。

10

#### 【0921】

払出制御装置 181 は、主制御装置 162 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 222 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

#### 【0922】

演出制御装置 143 は、主制御装置 162 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に設けられたランプ部 26 ~ 28 やスピーカ部 29 を駆動制御したり、表示制御装置 350 を制御したりするものである。表示制御装置 350 では、演出制御装置 143 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 75 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 75 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

20

#### 【0923】

ここで、図柄表示装置 75 の表示内容について図 79 ~ 図 81 に基づいて説明する。

#### 【0924】

図 79 (a) ~ (j) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

30

#### 【0925】

図 79 (a) に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z1, Z2, Z3 が設定されている。各図柄列 Z1 ~ Z3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z1 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z3 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z2 には、数字の昇順に「1」~「9」の 9 種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 80 (b) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 x 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

40

#### 【0926】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L1、中ライン L2、右ライン

50

L 3、右下がりラインL 4、右上がりラインL 5が設定されている。そして、上図柄列Z 1 下図柄列Z 3 中図柄列Z 2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z 1 ~ Z 3の変動表示が終了すれば、後述する通常4 R大当たり結果又は1 0 R確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0 9 2 7】

本パチンコ機1 0では、奇数番号( 1 , 3 , 5 , 7 , 9 )が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、1 0 R確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号( 2 , 4 , 6 , 8 )が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大4 R当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

10

【0 9 2 8】

ここで、各図柄列の変動表示について図8 1を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Z 1 ~ Z 3について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図8 1 ( a )に示すように、上図柄列Z 1の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、図8 1 ( b )に示すように、上図柄列Z 1の変動表示が終了するとともに、下図柄列Z 3の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図8 1 ( c )に示すように、下図柄列Z 3の変動表示が終了する。全図柄列Z 1 ~ Z 3の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

20

【0 9 2 9】

ところで、遊技機では、図柄表示装置7 5において図柄を停止表示させる際、最終停止列( 本実施の形態では中図柄列Z 2 )の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部4 3での停止表示の開始に合わせて中図柄列Z 2 ( 最終停止列 )の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置7 5において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【0 9 3 0】

そこで、特図用表示部4 3での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Z 1 ~ Z 3を停止( 仮停止 )させておき、その後、特図用表示部4 3での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止( 確定表示 )させるように構成されている。仮停止での図柄列Z 1 ~ Z 3の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Z 1 ~ Z 3の少なくとも1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ( 図7 9 )の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる( 停留表示 )。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

30

【0 9 3 1】

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

40

【0 9 3 2】

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

50

## 【0933】

なお、図柄表示装置75における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

## 【0934】

図80(b)に示すように、表示画面Gの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部200が設けられており、保留表示部200を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部200には、第1特図に対応した第1保留表示領域Gaと、第2特図に対応した第2保留表示領域Gbとが設定されている。

10

## 【0935】

第1保留表示領域Gaでは、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ga1~Ga4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第1保留表示領域Gaには、第1単位保留表示領域Ga1、第2単位保留表示領域Ga2、第3単位保留表示領域Ga3、第4単位保留表示領域Ga4が設定されている。

## 【0936】

例えば、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1~第4単位保留表示領域Ga4の全てに所定の保留用画像が表示される。

20

## 【0937】

また、第2保留表示領域Gbでは、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Gb1~Gb4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第2保留表示領域Gbには、第1単位保留表示領域Gb1、第2単位保留表示領域Gb2、第3単位保留表示領域Gb3、第4単位保留表示領域Gb4が設定されている。

## 【0938】

例えば、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1~第4単位保留表示領域Gb4の全てに所定の保留用画像が表示される。

30

## 【0939】

また、第1保留表示領域Gaと第2保留表示領域Gbとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される(実行中の)遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1又は第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。

40

## 【0940】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図82を用いて説明する。

## 【0941】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、図柄表示装置75の図柄表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図82に示すように、当たり発生の抽選に使

50

用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 7 5 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 及び図柄表示装置 7 5 における表示継続時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタ C 4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 b に設けられている。

#### 【 0 9 4 2 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 3 1 4 に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア 3 1 4 a に格納される。

10

#### 【 0 9 4 3 】

保留格納エリア 3 1 4 a は、保留用エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留用エリア R E は、第 1 保留エリア R E 1、第 2 保留エリア R E 2、第 3 保留エリア R E 3 及び第 4 保留エリア R E 4 を備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリア R E 1 ~ R E 4 に格納される。

20

#### 【 0 9 4 4 】

この場合、第 1 保留エリア R E 1 ~ 第 4 保留エリア R E 4 には、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 保留エリア R E 1 第 2 保留エリア R E 2 第 3 保留エリア R E 3 第 4 保留エリア R E 4 の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つの保留エリア R E 1 ~ R E 4 が設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

#### 【 0 9 4 5 】

なお、保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

30

#### 【 0 9 4 6 】

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

#### 【 0 9 4 7 】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

#### 【 0 9 4 8 】

まず、普電役物開放カウンタ C 4 について説明する。普電役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の普電保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタ C 4 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

40

#### 【 0 9 4 9 】

本パチンコ機 1 0 では、普電役物 6 3 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 作動口 6 3

50

の普電役物 6 3 a が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【 0 9 5 0 】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタ C 4 を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物 6 3 a が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部 4 4 における 1 回の表示継続時間）が短く設定されている。

10

【 0 9 5 1 】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

20

【 0 9 5 2 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たり普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート 6 4 への入賞に基づき普図用表示部 4 4 にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

30

【 0 9 5 3 】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物 6 3 a の開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 6 3 への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 6 3 への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

40

【 0 9 5 4 】

50

次に、当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、例えば0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである(値=0～599)。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで主側RAM314の保留格納エリア314aに格納される。

#### 【0955】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ROM313に当否テーブルとして記憶されている。図83は主側ROM313に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側ROM313には、設定1用エリア411と、設定2用エリア412と、設定3用エリア413と、設定4用エリア414と、設定5用エリア415と、設定6用エリア416とが設けられている。

#### 【0956】

設定1用エリア411には、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定1用の低確当否テーブル411aと、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定1用の高確当否テーブル411bと、が記憶されている。設定2用エリア412には、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定2用の低確当否テーブル412aと、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定2用の高確当否テーブル412bと、が記憶されている。設定3用エリア413には、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定3用の低確当否テーブル413aと、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定3用の高確当否テーブル413bと、が記憶されている。

#### 【0957】

設定4用エリア414には、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定4用の低確当否テーブル414aと、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定4用の高確当否テーブル414bと、が記憶されている。設定5用エリア415には、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定5用の低確当否テーブル415aと、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定5用の高確当否テーブル415bと、が記憶されている。設定6用エリア416には、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定6用の低確当否テーブル416aと、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定6用の高確当否テーブル416bと、が記憶されている。

#### 【0958】

低確当否テーブル411a～416aのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定1用の低確当否テーブル411a～設定6用の低確当否テーブル416aの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/320、約1/310、約1/300、約1/290、約1/280、約1/270となっている。

#### 【0959】

また、高確当否テーブル411b～416bのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定1用の高確当否テーブル411b～設定6用の高確当否テーブル416bの各テーブルが参照された場合の大当たり当選

10

20

30

40

50

確率はそれぞれ約 1 / 4 5、約 1 / 4 0、約 1 / 3 5、約 1 / 3 0、約 1 / 2 5、約 1 / 2 0 となっている。

【 0 9 6 0 】

つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。

【 0 9 6 1 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで保留格納エリア 3 1 4 a に格納される。

【 0 9 6 2 】

本パチンコ機 1 0 では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、( 1 ) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 6 5 の開閉制御の態様、( 2 ) 開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、( 3 ) 開閉実行モード終了後の第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモード、という 3 つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

【 0 9 6 3 】

開閉実行モードにおける可変入賞装置 6 5 の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 6 5 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

【 0 9 6 4 】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 6 5 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は 1 5 ラウンドに設定されている。

【 0 9 6 5 】

また、本パチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 の 1 回の開放態様が、可変入賞装置 6 5 が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である 2 9 秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である 0 . 0 6 秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

【 0 9 6 6 】

本パチンコ機 1 0 では、遊技球発射ハンドル 4 1 が遊技者により操作されている状況では、0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 1 1 0 が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が 9 個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で 1 回の開放が行われた場合には、可変入賞装置 6 5 に対して、1 回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で 1 回の開放が行われた場合には、可変入賞装置 6 5 への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても 1 個程度となることが期待される。

10

20

30

40

50

## 【0967】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による可変入賞装置65の開放が1回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による可変入賞装置65の開放が1回行われる。

## 【0968】

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける可変入賞装置65の開閉回数、ラウンド遊技の回数、1回の開放に対する開放継続時間及び1回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置65への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

10

## 【0969】

大当たり種別カウンタC2に対する大当たり結果の振分先は、図82に示すように主側ROM313に振分テーブル387として記憶されている。そして、振分テーブル387においては、大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、高入賞大当たり結果とが設定されている。

## 【0970】

低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、100回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。

20

## 【0971】

低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

## 【0972】

高入賞大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

30

## 【0973】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び高入賞大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。

40

## 【0974】

振分テーブル387では、「0～29」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～9」が低確大当たり結果に対応しており、「10～14」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「15～29」が高入賞大当たり結果に対応している。

## 【0975】

振分テーブル387は、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル387を主側ROM313にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

50

## 【0976】

なお、パチンコ機10の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

10

## 【0977】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置75における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

20

## 【0978】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

## 【0979】

リーチ表示には、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1~Z3のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Gの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

30

## 【0980】

予告表示には、図柄表示装置75の表示画面Gにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Z1~Z3にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

40

## 【0981】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM313に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

## 【0982】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置162において行うのではなく、演

50

出制御装置 1 4 3 において行われる。この場合、演出制御装置 1 4 3 は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置 7 5 にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

#### 【 0 9 8 3 】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

#### 【 0 9 8 4 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図用表示部 4 3 における表示継続時間と、図柄表示装置 7 5 における図柄の表示継続時間とを M P U 3 1 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述するタイマ割込み処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部 4 3 における変動表示の開始時及び図柄表示装置 7 5 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。

#### 【 0 9 8 5 】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

#### 【 0 9 8 6 】

ベース値に関する処理では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域 P A からの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば 6 0 0 0 0 個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測区間におけるベース値とを第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e に表示する。

#### 【 0 9 8 7 】

図 8 4 ( a ) に示すように、ベース値の表示に際しては、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e のうち第 1 報知用表示装置 1 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 1 6 9 b を識別用表示部として使用し、第 3 報知用表示装置 1 6 9 c 及び第 4 報知用表示装置 1 6 9 d を比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第 5 報知用表示装置 1 6 9 e は使用しない。

#### 【 0 9 8 8 】

図 8 4 ( b ) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d におけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d には、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば 5 s e c）ごとに切り換えて表示される。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 8 9 】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169b）に「bL.」を表示し、比率用表示部（第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169d）に現状ベース値を2桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「b1.」、「b2.」、「b3.」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

## 【 0 9 9 0 】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、1台のパチンコ機10に対して1日約10000～20000個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が60000個ごとのベース値は、3～6日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第1作動口62や一般入賞口61への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

## 【 0 9 9 1 】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

## 【 0 9 9 2 】

なお、上記構成では、過去3回分の計測区間についてベース値を表示するが、2回分のベース値を表示してもよいし、4回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

## 【 0 9 9 3 】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置162のMPU312にて上記差球数を算出して計測し、その計測値が特定個数（例えば100000個）以上となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

## 【 0 9 9 4 】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置162のMPU312ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

## 【 0 9 9 5 】

図85は、主側ROM313におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図85に示すように、主側ROM313においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用の

10

20

30

40

50

データとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【0996】

具体的には、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  に連続するアドレス  $X(k+3) \sim X(k+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【0997】

また、アドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  に連続するアドレス  $X(m+3) \sim X(m+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  に連続するアドレス  $X(n+3) \sim X(n+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(n+6) \sim X(p+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

10

【0998】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM313における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

20

【0999】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

30

【1000】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【1001】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

40

【1002】

図86は、主側RAM314における各エリアの設定態様を説明するための説明図であ

50

る。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図86に示すように、主側RAM314においても特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【1003】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア391として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア392として設定されている。

10

【1004】

また、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア393として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア394として設定されている。

20

【1005】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM314における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【1006】

上記のように特定制御用のワークエリア391と、非特定制御用のワークエリア393とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM314の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア391, 393への情報の書き込み及び各ワークエリア391, 393からの情報の読み出しに際してはMPU312にてロード命令が行われる。

30

【1007】

特定制御用のスタックエリア392と、非特定制御用のスタックエリア394とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、MPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてMPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア392, 394への情報の書き込みの際にはMPU312にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しの際にはMPU312にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア392, 394への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

40

【1008】

ここで、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報

50

の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、M P U 3 1 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、M P U 3 1 2 は非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 0 0 9 】

また、M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、M P U 3 1 2 は非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 からの情報の読み出しが可能である。一方、M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、M P U 3 1 2 は特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 0 1 0 】

なお、主側 R A M 3 1 4 にはパチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 3 9 1、特定制御用のスタックエリア 3 9 2、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 3 9 1、特定制御用のスタックエリア 3 9 2、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

#### 【 1 0 1 1 】

< M P U 3 1 2 の処理構成について >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 3 1 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば 4 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

#### 【 1 0 1 2 】

< メイン処理 >

まず、図 8 7 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップ S f 1 1 5）については非特定制御用のプログラムにより実行される。

#### 【 1 0 1 3 】

まずステップ S f 1 0 1 では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定期間（具体的には 1 s e c）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 7 5 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 3 1 4 のアクセスを許可する。

#### 【 1 0 1 4 】

ステップ S f 1 0 2 では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図 9 0）の割込み周期を所定期間（例えば 4 m s e c）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行す

る。

【1015】

ステップS f 103では、リセットボタン166cが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン166cが押圧操作されている状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われてMPU312への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【1016】

リセットボタン166cが押圧操作されている場合は、ステップS f 104に進み、特定制御用のエリアについて第1初期化処理を実行する。第1初期化処理では、主側RAM314の特定制御用のワークエリア391においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア(設定値カウンタ)を除き、当該特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする。

10

【1017】

なお、第1初期化処理では、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394を「0」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【1018】

ステップS f 105では、設定キーを利用して設定キー挿入部166aがON操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部166aがON操作されている場合は、ステップS f 106に進み、設定値更新処理を実行する。

20

【1019】

ここで、ステップS f 106の設定値更新処理について図88のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップS f 201~ステップS f 207の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【1020】

設定値更新処理では先ずステップS f 201にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。

【1021】

ステップS f 202では、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定値カウンタの値が「設定1」に対応する1以上であって「設定6」に対応する6以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「0」である場合又は7以上である場合は、ステップS f 203に進み、設定値カウンタに「1」をセットする。これにより、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる。

30

【1022】

ステップS f 203の実行後又はステップS f 202で肯定判定した場合(設定値が設定1~設定6の範囲内である場合)は、ステップS f 204にて、設定キーを利用して設定キー挿入部166aがOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部166aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部166aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

40

【1023】

設定キー挿入部166aがOFF操作されていない場合は、ステップS f 205にて更新ボタン166bが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン166bが押圧操作されている場合はステップS f 206に進み、特定制御用のワークエリア391における設定値カウンタの値を1加算する。これにより、1段階上の設定値に更新される。

【1024】

ステップS f 206の実行後又はステップS f 205で否定判定した場合(更新ボタン166bが押圧操作されていない場合)は、ステップS f 202の処理に戻る。以後、ステップS f 204で肯定判定するまでステップS f 202~ステップS f 206の処理を

50

繰り返す。なお、ステップ S f 2 0 2 にて設定値カウンタの値が 7 以上であると判定されると、ステップ S f 2 0 3 にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況で更新ボタン 1 6 6 b が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【1025】

ステップ S f 2 0 4 で肯定判定した場合（設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されている場合）は、ステップ S f 2 0 7 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における設定更新表示フラグを「0」クリアする。ステップ S f 2 0 7 の実行後は設定値更新処理を終了する。

【1026】

メイン処理（図 8 7）の説明に戻り、ステップ S f 1 0 3 で否定判定した場合（リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されていない場合）は、ステップ S f 1 0 7 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図 9 0）の停電情報記憶処理（ステップ S f 4 0 1）にて停電時処理が実行された場合に「1」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

【1027】

停電フラグに「1」がセットされている場合は、ステップ S f 1 0 8 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出する。続くステップ S f 1 0 9 では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【1028】

ステップ S f 1 0 7 又はステップ S f 1 0 9 のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップ S f 1 1 0）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップ S f 1 0 4 の初期化処理が実行されることにより解除される。

【1029】

ステップ S f 1 0 9 で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップ S f 1 1 1 にて、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されている場合は、ステップ S f 1 1 2 に進み、設定確認用処理を実行する。

【1030】

ここで、ステップ S f 1 1 2 の設定確認用処理について図 8 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップ S f 3 0 1 ~ ステップ S f 3 0 3 の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【1031】

設定確認用処理では先ずステップ S f 3 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【1032】

ステップ S f 3 0 2 では、設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されていない場合は、そのままステップ S f 3 0 2 の処理を繰り返す。

【1033】

設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されている場合は、特定制御用のワークエリア 3

10

20

30

40

50

9 1における設定確認表示フラグを「0」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態（第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける設定値の表示状態）が解除される。

#### 【1034】

メイン処理（図87）の説明に戻り、ステップSf112の設定確認用処理の実行後、ステップSf106の設定値更新処理の実行後、ステップSf111で否定判定した場合（リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源ON操作が行われた状況で設定キー挿入部166aがON操作されていない場合）又はステップSf105で否定判定した場合（リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた状況で設定キー挿入部166aがON操作されていない場合）は、ステップSf113にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側RAM314の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置143に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされている場合は「0」にクリアして初期化する。

10

#### 【1035】

ステップSf114では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップSf115では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

20

#### 【1036】

ステップSf116では、第1～第5報知用表示装置169a～169eの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば5sec）に亘って継続する。第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来すおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機10の電源ON操作の都度、第1～第5報知用表示装置169a～169eが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

30

#### 【1037】

ステップSf117では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップSf118～ステップSf121の残余処理に進む。つまり、MPU312はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSf118～ステップSf121の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSf118～ステップSf121の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

#### 【1038】

残余処理では、まずステップSf118にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSf119では、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップSf120にて変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア391の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップSf121にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップSf121の処理を実行した場合、ステップSf118に戻り、ステップSf118～ステップSf121の処

40

50

理を繰り返す。

【 1 0 3 9 】

< タイマ割込み処理 >

次に、図 9 0 のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば 4 m s e c 周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【 1 0 4 0 】

まずステップ S f 4 0 1 では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部 3 1 5 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

10

【 1 0 4 1 】

ステップ S f 4 0 2 では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「 0 」にクリアする。その後、ステップ S f 4 0 3 ではステップ S f 1 1 9 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S f 4 0 4 にてステップ S f 1 2 0 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

20

【 1 0 4 2 】

ステップ S f 4 0 5 では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機 1 0 には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【 1 0 4 3 】

ステップ S f 4 0 6 では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップ S f 4 0 7 では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。

30

【 1 0 4 4 】

ステップ S f 4 0 8 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップ S f 4 0 9 に進み、ポート出力処理を実行する。

【 1 0 4 5 】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 6 3 b , 6 5 d に行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置 6 5 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 6 5 d への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 6 3 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

40

【 1 0 4 6 】

ステップ S f 4 1 0 では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するた

50

めに記憶する。

【1047】

ステップS f 4 1 1では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ9 1 a ~ 9 7 aから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口6 8、一般入賞口6 1、可変入賞装置6 5、第1作動口6 2、第2作動口6 3及びスルーゲート6 4への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【1048】

ステップS f 4 1 2では、主側RAM 3 1 4に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

10

【1049】

ステップS f 4 1 3では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル4 1への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である0.6秒に1個の遊技球が発射される。続くステップS f 4 1 4では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【1050】

ステップS f 4 1 5では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート6 4への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第2作動口6 3の普電役物6 3 aを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

20

【1051】

ステップS f 4 1 6では、直前のステップS f 4 1 4及びステップS f 4 1 5の処理結果に基づいて、特図用表示部4 3に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部AMに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部4 4に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部FMに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップS f 4 1 6では、直前のステップS f 4 1 4及びステップS f 4 1 5の処理結果に基づいて、特図用表示部4 3の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部4 4の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

30

【1052】

ステップS f 4 1 7では、払出制御装置1 8 1から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップS f 4 1 8では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップS f 4 1 9では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

40

【1053】

ステップS f 4 2 0では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップS f 4 0 8で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップS f 4 2 1にて超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、ステップS f 4 0 9からステップS f 4 1 6までの各種処理を実行

50

することなくステップ S f 4 1 7 の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ S f 4 0 9 からステップ S f 4 1 9 までの各種処理を実行することなくステップ S f 4 2 0 のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細について後述する。

【1054】

< 特図特電制御処理 >

ステップ S f 4 1 4 の特図特電制御処理について図 9 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1055】

特図特電制御処理ではまずステップ S f 5 0 1 にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア 3 1 4 a における保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を 1 加算するとともに、前回のステップ S f 4 0 2 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を、保留用エリア R E の空き保留エリア R E 1 ~ R E 4 のうち最初の保留エリアに格納する。

【1056】

なお、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を 1 回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 7 5 における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【1057】

ステップ S f 5 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップ S f 5 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップ S f 5 0 4 では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップ S f 5 0 5 では、ステップ S f 5 0 6 ~ ステップ S f 5 1 2 の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップ S f 5 0 6 ~ ステップ S f 5 1 2 の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを M P U 3 1 2 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S f 5 0 6 ~ ステップ S f 5 1 2 の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【1058】

ステップ S f 5 0 6 では特図変動開始処理を実行する。特図変動開始処理について図 9 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1059】

特図変動開始処理ではまずステップ S f 5 0 1 にて、保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が 1 以上であるか否かを判定する。保留情報の個数が 1 以上である場合は、ステップ S f 6 0 2 にてデータ設定処理を実行する。

【1060】

データ設定処理では、まず保留数を 1 減算するとともに、保留用エリア R E の第 1 保留エリア R E 1 に格納されたデータを実行エリア A E に移動する。その後、保留用エリア R E の各保留エリア R E 1 ~ R E 4 に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 保留エリア R E 1 ~ 第 4 保留エリア R E 4 に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第 2 保留エリア R E 2 第 1 保留エリア R E 1、第 3 保留エリア R E 3 第 2 保留エリア R E 2、第 4 保留エリ

10

20

30

40

50

ア R E 4 第 3 保留エリア R E 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第 4 保留エリア R E 4 を「 0 」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 7 5 における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【 1 0 6 1 】

ステップ S f 6 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機 1 0 の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

10

【 1 0 6 2 】

ステップ S f 6 0 4 では、ステップ S f 6 0 3 にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタ C 1 に係る数値情報が、ステップ S f 6 0 3 にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【 1 0 6 3 】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップ S f 6 0 5 : Y E S ）、ステップ S f 6 0 6 にて振分判定処理を実行する。振分判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報を読み出す。そして、主側 R O M 3 1 3 に設けられた振分テーブル 3 8 7 を参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び高入賞高確大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

20

【 1 0 6 4 】

ステップ S f 6 0 7 では、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部 4 3 に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 3 1 3 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図用表示部 4 3 に停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。

30

【 1 0 6 5 】

ステップ S f 6 0 8 では、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア 3 9 1 には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップ S f 6 0 8 では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップ S f 6 0 6 の振分判定処理の結果に対応したフラグに「 1 」をセットする。

【 1 0 6 6 】

40

一方、ステップ S f 6 0 5 にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、ステップ S f 6 0 9 にて外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部 4 3 に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 3 1 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【 1 0 6 7 】

ステップ S f 6 0 8 及びステップ S f 6 0 9 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S f 6 1 0 にて遊技回継続期間の把握処理を実行する。かかる処理では、変動種別カ

50

ウンタCSの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置75にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は高入賞高確大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

**【1068】**

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ROM313に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ROM313に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。

10

**【1069】**

なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアREに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

20

**【1070】**

ステップSf611では、ステップSf610にて取得した遊技回の継続期間の情報を、特定制御用のワークエリア391に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理(ステップSf412)にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図用表示部43における絵柄の変動表示と図柄表示装置75における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態(図柄表示装置75では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態)で最終停止期間(例えば0.5秒)に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップSf610にて取得される遊技回の継続期間は1遊技回分のトータル時間となっている。

30

**【1071】**

ステップSf612では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置143に送信する。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置143では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

40

**【1072】**

演出制御装置143は変動用コマンド及び種別コマンドをMPU312から受信した場合、ランプ部26~28、スピーカ部29及び図柄表示装置75において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマ

50

ンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置 75 では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【 1 0 7 3 】

ステップ S f 6 1 3 では、特図用表示部 43 における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップ S f 6 1 4 では特図特電力カウンタを 1 加算する。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電力カウンタの数値情報は「 0 」であるため、特図特電力カウンタの数値情報は「 1 」となる。

【 1 0 7 4 】

特図特電制御処理（図 9 1）の説明に戻り、ステップ S f 5 0 7 では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図用表示部 43 における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電力カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したもものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施の形態においては M P U 3 1 2 から演出制御装置 1 4 3 に最終停止コマンドは送信されない。

10

【 1 0 7 5 】

ステップ S f 5 0 8 では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図用表示部 43 における絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電力カウンタの数値情報を「 0 」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電力カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したもものから特電開始処理に対応したものに更新する。

20

【 1 0 7 6 】

ステップ S f 5 0 9 では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部 2 6 ~ 2 8、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 75 にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、可変入賞装置 6 5 を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置 6 5 を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置 6 5 に入賞可能な遊技球の上限個数を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

30

【 1 0 7 7 】

ステップ S f 5 1 0 では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電力カウンタの数値情報を 1 加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したもものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電力カウンタの数値情報を 2 加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したもものから特電終了処理に対応したものに更新する。

40

【 1 0 7 8 】

ステップ S f 5 1 1 では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊

50

技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、可変入賞装置 65 を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を 1 減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したのから特電開放中処理に対応したものに更新する。

#### 【 1 0 7 9 】

ステップ S f 5 1 2 では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば 5 s e c）をセットするとともに、エンディングコマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部 2 6 ~ 2 8、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 7 5 にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。

10

#### 【 1 0 8 0 】

次に、M P U 3 1 2 にて、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果に基づき、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 及びスルーゲート 6 4 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 9 3 は M P U 3 1 2 に入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

20

#### 【 1 0 8 1 】

M P U 3 1 2 には入力ポート 3 1 2 a が設けられている。入力ポート 3 1 2 a は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。但し、本パチンコ機 1 0 においては、第 7 ビット D 7 は使用せず、7 種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート 3 1 2 a には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群はドライバ I C による切替制御を通じて切り換えられる。

30

#### 【 1 0 8 2 】

タイマ割込み処理（図 9 0）の入球検知処理（ステップ S f 4 1 1）では、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群が各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 9 1 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 2 ビット D 2 は第 1 作動口検知センサ 9 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は第 2 作動口検知センサ 9 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は大入賞口検知センサ 9 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 はアウト口検知センサ 9 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はゲート検知センサ 9 7 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

40

#### 【 1 0 8 3 】

上記各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す L O W レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す H I レベル信号を出力する。そして、入力ポート 3 1 2 a では L O W レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、H I レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して

50

検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

【1084】

図94はタイマ割込み処理(図90)のステップSf411にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【1085】

第0ビットD0又は第1ビットD1において「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1入賞口検知センサ91a又は第2入賞口検知センサ92aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSf801: YES)。この場合、ステップSf802にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた一般入賞センサフラグに「1」をセットし、ステップSf803にて、上記ワークエリア391に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する。

10

【1086】

一般入賞センサフラグは一般入賞口61への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、10個賞球用カウンタは10個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。10個賞球用カウンタの値が1以上である場合、タイマ割込み処理(図90)におけるステップSf418の払出出力処理にて10個賞球コマンドを払出制御装置181に出力するとともに、10個賞球コマンドを1回出力した場合には10個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置181は10個賞球コマンドを受信した場合、10個の遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御する。

20

【1087】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ93aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSf804: YES)。この場合、ステップSf805にて、上記ワークエリア391に設けられた第1作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSf806にて、上記ワークエリア391に設けられた3個賞球用カウンタの値を1加算する。第1作動入賞フラグは第1作動口62への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、3個賞球用カウンタは3個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

30

【1088】

タイマ割込み処理(図90)の特図特電制御処理(ステップSf414)では第1作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア314aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理(ステップSf414)にて第1作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第1作動入賞フラグを「0」クリアする。

【1089】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ94aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSf807: YES)。この場合、ステップSf808にて、上記ワークエリア391に設けられた第2作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSf809にて、上記ワークエリア391に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する。第2作動入賞フラグは第2作動口63への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

40

【1090】

タイマ割込み処理(図90)の特図特電制御処理(ステップSf414)では第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア314aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であること

50

を条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップ S f 4 1 4）にて第 2 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「0」クリアする。

【1091】

第 4 ビット D 4 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ 9 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S f 8 1 0 : Y E S）。この場合、ステップ S f 8 1 1 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた特電入賞フラグに「1」をセットし、ステップ S f 8 1 2 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置 6 5 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、1 5 個賞球用カウンタは 1 5 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

10

【1092】

タイマ割込み処理（図 9 0）の特図特電制御処理（ステップ S f 4 1 4）では特電入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置 6 5 への 1 個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への残りの入球可能個数を 1 減算する。かかる入球可能個数を 1 減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「0」クリアする。

【1093】

第 5 ビット D 5 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ 9 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S f 8 1 3 : Y E S）。この場合、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられたアウトフラグに「1」をセットする。アウトフラグはアウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したことを M P U 3 1 2 が特定するためのフラグである。

20

【1094】

第 6 ビット D 6 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ 9 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S f 8 1 5 : Y E S）。この場合、ステップ S f 8 1 6 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられたゲート入賞フラグに「1」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート 6 4 に 1 個の遊技球が入球したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

30

【1095】

タイマ割込み処理（図 9 0）の普図普電制御処理（ステップ S f 4 1 5）ではゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア 3 1 4 c に格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア 3 1 4 c に格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップ S f 4 1 5）にてゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「0」クリアする。

【1096】

次に、払出制御装置 1 8 1 にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置 1 8 1 及び当該払出制御装置 1 8 1 との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図 9 5 のブロック図を参照しながら説明する。

40

【1097】

払出制御装置 1 8 1 は M P U 3 8 2 を備えている。M P U 3 8 2 には、払出側 R O M 3 8 3、払出側 R A M 3 8 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【1098】

払出側 R O M 3 8 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であ

50

り、読み出し専用として利用される。払出側ROM383は、払出側MPU382により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【1099】

払出側RAM384は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側RAM384は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ROM383よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側RAM384は、払出側ROM383内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【1100】

払出側MPU382は、主制御装置162のMPU312と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側MPU382はMPU312から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御する。また、払出側MPU382は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側RAM384に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置222を停止させる。また、払出側MPU382は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをMPU312に送信する。

【1101】

MPU312は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置75、ランプ部26～28及びスピーカ部29にて実行されるように演出制御装置143に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿34が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク221に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置222が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体12が外枠11から開放された本体開放状態と、前扉枠14が内枠13から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【1102】

払出装置222から下皿34へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【1103】

タンク221から払出装置222へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【1104】

払出装置222には当該払出装置222から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置222から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側MPU382は、遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【1105】

10

20

30

40

50

内枠 1 3 の前面部には前扉開放センサ 2 3 2 が設けられており、当該前扉開放センサ 2 3 2 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

【 1 1 0 6 】

払出側 M P U 3 8 2 は、前扉開放センサ 2 3 2 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 2 3 2 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態となったと特定する。

10

【 1 1 0 7 】

裏パックユニット 1 5 の前面部には本体開放センサ 2 3 3 が設けられており、当該本体開放センサ 2 3 3 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

20

【 1 1 0 8 】

払出側 M P U 3 8 2 は、本体開放センサ 2 3 3 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 2 3 3 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となったと特定する。

30

【 1 1 0 9 】

払出側 M P U 3 8 2 にて実行されるタイマ割込み処理について図 9 6 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し起動されるものである。

【 1 1 1 0 】

まずステップ S f 9 0 1 では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

40

【 1 1 1 1 】

ステップ S f 9 0 2 では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 1 1 1 2 】

ステップ S f 9 0 3 では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である

50

場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをMPU312に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをMPU312に送信する。

【1113】

ステップSf904では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ232の検知結果に基づいて前扉枠14が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠14が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをMPU312に送信する。また、前扉枠14が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

10

【1114】

ステップSf905では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ233の検知結果に基づいて遊技機本体12が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体12が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをMPU312に送信する。また、遊技機本体12が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

【1115】

ステップSf906ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、MPU312が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側RAM384に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側RAM384における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に(ステップSf907)、払出装置222による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する(ステップSf908)。

20

【1116】

払出制御処理では、払出側RAM384に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が1以上の値である場合に払出装置222の駆動制御を行い、払出検知センサにて1個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を1減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置222の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する(ステップSf909)。

30

【1117】

<ベース値及び差球数処理>

ステップSf420のベース値及び差球数処理について図97のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップSf1001～ステップSf1005の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【1118】

ベース値及び差球数処理ではまずステップSf1001にて、タイマ割込み処理(図90)の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSf1002では、プッシュ命令により、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理(ステップSf1003)に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア391に退避させておくことが可能になる。

40

【1119】

50

ステップ S f 1 0 0 3 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【 1 1 2 0 】

ステップ S f 1 0 0 3 の実行後はステップ S f 1 0 0 4 にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップ S f 1 0 0 2 で特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらを M P U 3 1 2 のフラグレジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 のフラグレジスタの情報が、ステップ S f 1 0 0 2 が実行された時点の情報に復帰することとなる。

10

【 1 1 2 1 】

ステップ S f 1 0 0 5 では、タイマ割込み処理 ( 図 9 0 ) の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【 1 1 2 2 】

次に、ステップ S f 1 1 0 3 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【 1 1 2 3 】

ステップ S f 1 1 0 1 では、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 における開始位置のアドレス情報 ( 具体的には図 8 6 におけるアドレス Y ( u + 2 ) ) を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換えられる。

【 1 1 2 4 】

ステップ S f 1 1 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理 ( ステップ S f 1 1 0 3 ) 、超過判定用処理 ( ステップ S f 1 1 0 4 ) 、表示設定処理 ( ステップ S f 1 1 0 5 ) で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における所定領域に書き込んで退避させる。

30

【 1 1 2 5 】

ステップ S f 1 1 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理に先立ち、ステップ S f 1 1 0 2 にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

40

【 1 1 2 6 】

なお、ステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に書き込む。そして、ステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 が終了した場合には、当該エリア 3 9 4 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【 1 1 2 7 】

ステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S f 1 1 0 6 にて、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア 3 9 2 における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリア

50

が特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換えられる。

【 1 1 2 8 】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップ S f 4 2 0 のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア 3 9 に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、M P U 3 1 2 におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側 R A M 3 1 4 において確保する必要がなくなる。

【 1 1 2 9 】

ステップ S f 1 1 0 7 では、ステップ S f 1 1 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらを M P U 3 1 2 の各レジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 の各レジスタの情報が、ステップ S f 1 1 0 2 が実行された時点の情報に復帰することになる。

【 1 1 3 0 】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップ S f 1 1 0 3 のベース値算出処理、ステップ S f 1 1 0 4 の超過判定用処理、ステップ S f 1 1 0 5 の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e に表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば 1 0 0 0 0 0 個）以上となったか否かを判定したりする。

【 1 1 3 1 】

< ベース値算出処理 >

先ずステップ S f 1 1 0 3 のベース値算出処理について図 9 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 1 3 2 】

ベース値算出処理では先ずステップ S f 1 2 0 1 にて、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a、第 2 入賞口検知センサ 9 2 a、第 1 作動口検知センサ 9 3 a、第 2 作動口検知センサ 9 4 a、大入賞口検知センサ 9 5 a 及びアウト口検知センサ 9 6 a の各出力に基づいて上記判定を行う。

【 1 1 3 3 】

入球が発生している場合は、ステップ S f 1 2 0 2 にて、計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の更新処理を実行する。図 1 0 0 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア 5 0 1 が設けられており、このベース値用カウンタエリア 5 0 1 に上記計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d が設けられている。

【 1 1 3 4 】

計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d は、遊技領域 P A から排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ 9 6 a がアウト口 6 8 に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図 7 6）、アウト口 6 8 への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及び可変入賞装置 6 5 への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d を 1 加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値は、所定個数（例えば 6 0 0 0 0 個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【 1 1 3 5 】

ステップ S f 1 2 0 3 では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップ S f 1 2

04に進み、上記ベース値用カウンタエリア501における通常用の一般入賞カウンタ501a、通常用の第1作動カウンタ501b、通常用のアウトカウンタ501cの更新処理を実行する。これらのカウンタ501a~501cは、通常遊技状態を対象として一般入賞口61への遊技球の入球数、第1作動口62への遊技球の入球数、遊技領域PAからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップSf1204では、一般入賞口61又は第1作動口62への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ501a及び第1作動カウンタ501bのうち対応するカウンタの値を1加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ501cの値を1加算する。

#### 【1136】

ステップSf1204の実行後又はステップSf1203で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップSf1205にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ501a~501cの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ501a、通常用の第1作動カウンタ501b、通常用のアウトカウンタ501cの値をK1~K3とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K1 \times$ 「一般入賞口61への入賞に対する賞球個数」 $+ K2 \times$ 「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」） $/$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K3）の割合。

#### 【1137】

ステップSf1206では、ステップSf1205で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア393に設けられた現状用エリア504aに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア393には、図100に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア504が設けられており、演算結果用エリア504には、現状用エリア504aのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア504bと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア504cと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア504dとが設けられている。

#### 【1138】

ステップSf1206の実行後又はステップSf1201で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップSf1207にて非特定制御用のワークエリア393に設けられた各種フラグ用エリア507（図100）の管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをMPU312が特定するためのフラグである。

#### 【1139】

管理開始フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップSf1208に進み、計測区間用のアウトカウンタ501dの値が所定の管理開始基準値（例えば300個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ501dの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップSf1209に進み、管理開始フラグを「1」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

#### 【1140】

本実施の形態では、管理開始フラグが「0」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機10が製造される。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

#### 【1141】

ステップSf1210では、ベース値用カウンタエリア501に設けられた各カウンタ

10

20

30

40

50

501a～501dを全て「0」クリアする。その結果、それら各カウンタ501a～501dの値が初期化された状態で次のベース値算出処理が開始されることになり、ステップSf1205では、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップSf1210の実行後又はステップSf1208で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ501dの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【1142】

ステップSf1207で肯定判定した場合（管理開始フラグが「1」である場合）は、ステップSf1211に進み、計測区間用のアウトカウンタ501dの値が計測区間を規定する所定個数（例えば60000個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

10

【1143】

アウトカウンタ501dの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップSf1212にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア393の演算結果用エリア504における現状用エリア504a、前回用エリア504b、前々回用エリア504c、前々々回用エリア504dに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア504c、前々々回用エリア504d、前回用エリア504b、前々回用エリア504c、現状用エリア504a、前回用エリア504bの順序でシフトさせる。これにより、2回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア504dに記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア504cに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア504bに記憶される。

20

【1144】

ステップSf1213では、ベース値用カウンタエリア501に設けられた各カウンタ501a～501dを全て「0」クリアする。ステップSf1213の実行後又はステップSf1211で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ501dの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【1145】

< 超過判定用処理 >

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における1回の遊技や遊技ホールの1営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

30

【1146】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機10では、パチンコ機10自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。ステップSf1104の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図101のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【1147】

超過判定用処理ではまずステップSf1301にて、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図99）におけるステップSf1201の判定結果を用いる。

【1148】

入球が発生している場合は、ステップSf1302にて、差球数用カウンタエリア50

50

2の各種カウンタの値を更新する。図100に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア502が設けられており、この差球数用カウンタエリア502には、常時用の一般入賞カウンタ502aと、常時用の第1作動カウンタ502bと、常時用の第2作動カウンタ502cと、常時用の特電カウンタ502dと、常時用のアウトカウンタ502eとが設けられている。

【1149】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、特電カウンタ502dは、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ502eは、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ502a~502eは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するため、上記各カウンタ502a~502eではこれら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

10

【1150】

ステップSf1302では、上記各カウンタ502a~502eのうち、ステップSf1301で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第1作動口62への入球が発生したと判定した場合は、第1作動カウンタ502bの値を1加算する。なお、アウトカウンタ502eについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を1加算する。

20

【1151】

続くステップSf1303では差球数の算出処理を実行する。差球数の算出処理では、差球数用カウンタエリア502における各カウンタ502a~502eの値を用いて差球数を算出する。常時用の一般入賞カウンタ502a、常時用の第1作動カウンタ502b、常時用の第2作動カウンタ502c、常時用の特電カウンタ502d、常時用のアウトカウンタ502eの値をK4~K8とした場合に差球数は以下のものとなる。

・差球数：遊技球の合計払出個数（ $K4 \times$ 「一般入賞口61への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」 $+ K6 \times$ 「第2作動口63への入賞に対する賞球個数」 $+ K7 \times$ 「可変入賞装置65への入賞に対する賞球個数」） $-$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K8）。

30

【1152】

上記差球数は、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出するものである。なお、ベース値算出処理（図99）におけるベース値の算出では通常遊技状態でのベース値を算出したが、超過判定用処理における差球数の算出では、全ての遊技状態を対象としたトータルの差球数を算出する。

【1153】

ステップSf1304では、ステップSf1303で算出した差球数を、非特定制御用のワークエリア393に設けられた差球数用エリア504e（図100）に上書きする処理を実行する。超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図90）の実行周期に対応して4msecごとに起動されるため、差球数用エリア504eには、4msecごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

40

【1154】

ステップSf1305では、ステップSf1304で差球数用エリア504eに上書きした差球数（ステップSf1303で算出した差球数）が特定個数（例えば100000個）以上であるか否かを判定する。これにより、上記プラス分が一定の範囲内に収まっているか否かを判定する。

【1155】

差球数が特定個数以上である場合は、ステップSf1306に進み、非特定制御用のワ

50

ークエリア 3 9 3 に設けられた各種フラグ用エリア 5 0 7 の超過フラグを「1」にセットする。超過フラグは差球数が特定個数以上となったことを M P U 3 1 2 が特定するためのフラグである。ステップ S f 1 3 0 6 の実行後、ステップ S f 1 3 0 5 で否定判定した場合（差球数が特定個数未満である場合）又はステップ S f 1 3 0 1 で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、超過判定用処理を終了する。

【 1 1 5 6 】

< 表示設定用処理 >

次にステップ S f 1 1 0 5 の表示設定用処理について図 1 0 2 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップ S f 1 1 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値やステップ S f 1 1 0 4 の超過判定用処理で導出した差球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。

10

【 1 1 5 7 】

表示設定用処理ではまずステップ S f 1 4 0 1 にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 3 1 4 における特定制御用のワークエリア 3 9 1 を参照し、遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。

【 1 1 5 8 】

遊技停止中でない場合は、ステップ S f 1 4 0 2 に進み、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e における表示内容の切替タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップ S f 1 1 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップ S f 1 1 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値とをいずれも第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図 8 4 を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である 1 回前の前回ベース値と、2 回前の前々回ベース値と、3 回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば 5 s e c）ごとに順番に切り換えて表示し、差球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、差球数（現在の差球数）を表示するようにしている。ステップ S f 1 4 0 2 の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。

20

【 1 1 5 9 】

ステップ S f 1 4 0 2 で肯定判定した場合（切替タイミングである場合）は、ステップ S f 1 4 0 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた表示種別カウンタ 5 0 5（図 1 0 0）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ 5 0 5 は、上記各種ベース値及び差球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかを M P U 3 1 2 が特定するためのカウンタである。

30

【 1 1 6 0 】

図 1 0 2 ( b ) に示すように、表示種別カウンタ 5 0 5 の値が「0」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 5 の値が「1」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 5 が「2」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 5 が「3」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ 5 0 5 が「4」である場合は差球数が表示対象となる。表示種別カウンタ 5 0 5 の更新処理では、表示種別カウンタ 5 0 5 の値を 1 加算するとともに、加算後の値が「4」を超えた場合には表示種別カウンタ 5 0 5 の値を「0」に設定する。これにより、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e において、上記切替タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び差球数の表示が順次に変更されていく。

40

【 1 1 6 1 】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、差球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【 1 1 6 2 】

50

ステップ S f 1 4 0 3 の実行後又はステップ S f 1 4 0 2 で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップ S f 1 4 0 4 にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図 1 0 0 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア 5 0 6 が設けられている。表示対象用エリア 5 0 6 には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア 5 0 6 a と、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア 5 0 6 b とが設けられている。ステップ S f 1 4 0 4 の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ 5 0 5 の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア 5 0 6 の種別用エリア 5 0 6 a に設定する。例えば、表示種別カウンタ 5 0 5 の値が「2」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア 5 0 6 a に上書きする処理を実行する。

#### 【 1 1 6 3 】

ステップ S f 1 4 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「1」にセットされ、各種ベース値及び差球数を報知すべき状況である場合は、ステップ S f 1 4 0 6 にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア 5 0 4 の各エリア 5 0 4 a ~ 5 0 4 e のうち表示種別カウンタ 5 0 5 の値に対応したエリアからベース値又は差球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア 5 0 6 の履歴用エリア 5 0 6 b に履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ 5 0 5 の値が「2」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア 5 0 4 c から読み出して履歴用エリア 5 0 6 b に上書きする処理を実行する。

#### 【 1 1 6 4 】

ステップ S f 1 4 0 5 で否定判定した場合（管理開始フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップ S f 1 4 0 7 にて、上記表示対象用エリア 5 0 6 の履歴用エリア 5 0 6 b に初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機 1 0 の製造後、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば 3 0 0 個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第 3 報知用表示装置 1 6 9 c 及び第 4 報知用表示装置 1 6 9 d にて「-」が点滅表示されるように設定される。

#### 【 1 1 6 5 】

ステップ S f 1 4 0 1 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップ S f 1 4 0 8 に進み、差球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア 5 0 6 の種別用エリア 5 0 6 a に設定する。続くステップ S f 1 4 0 9 では、差球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア 5 0 6 の履歴用エリア 5 0 6 b に設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて差球数の表示が行われるように設定される。

#### 【 1 1 6 6 】

< 報知用表示処理 >

次にステップ S f 4 0 6 の報知用表示処理について図 1 0 3 のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e への表示出力を行うものであり、タイマ割り込み処理（図 9 0）の一環として実行される。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

#### 【 1 1 6 7 】

報知用表示処理ではまずステップ S f 1 5 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図 8 8）を実行している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

#### 【 1 1 6 8 】

設定更新表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップ S f 1 5 0 2 にて設

定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア 391 には、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e に所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e では、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置 169a ~ 169e における各表示用セグメントの点灯 / 消灯が制御される。

#### 【1169】

ステップ S f 1502 では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e において設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図 104 (a) に示すように、第 1 報知用表示装置 169a 及び第 2 報知用表示装置 169b において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「-」の表示が行われ、第 3 報知用表示装置 169c において設定値の更新状態であることに対応する「H」の表示が行われ、第 4 報知用表示装置 169d において設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第 5 報知用表示装置 169e は全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

10

#### 【1170】

ステップ S f 1501 で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップ S f 1503 に進み、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機 10 の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図 89）を実行している状況であることを MPU 312 にて特定するためのフラグである。

20

#### 【1171】

設定確認表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップ S f 1504 にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e において現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア 391 における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第 1 報知用表示装置 169a 及び第 2 報知用表示装置 169b において設定値の更新状態の場合と同様の「-」の表示が行われ、第 3 報知用表示装置 169c において設定値の確認状態であることに対応する「C」の表示が行われ、第 4 報知用表示装置 169d において設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第 5 報知用表示装置 169e は全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

30

#### 【1172】

ステップ S f 1503 で否定判定した場合（確認表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e において上記各種ベース値や差球数を表示すべく、ステップ S f 1505 及びステップ S f 1506 の処理を実行する。

40

#### 【1173】

ステップ S f 1505 では、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた表示対象用エリア 506 を参照し、上記各種ベース値や差球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップ S f 1506 では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e において表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア 391 における上記特定の表示データバッファに格納する。

#### 【1174】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図 104 (b) に示

50

すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「bL」の表示が行われ、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において現状ベース値を示す2桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア393の表示対象用エリア506における種別用エリア506aの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア506における履歴用エリア506bの参照結果に基づくものである。

#### 【1175】

また、差球数が表示対象となっている状況では、例えば、図104(c)に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて差球数を示す5桁の数値表示が行われる。また、差球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第1～第5報知用表示装置169a～169eでの数値表示は、上記表示対象用エリア506における履歴用エリア506bの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197の表示は、上記表示対象用エリア506における種別用エリア506aの参照結果に基づくものである。

10

#### 【1176】

その際、その時点での差球数が負の値である場合、すなわち、差球数の算出開始時点からの遊技球の合計払出個数が遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数よりも少ない場合は、図104(d)に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて「00000」が表示されるように表示データが設定される。但し、内部的には、算出した差球数を負の値として記憶・管理する。

20

#### 【1177】

なお、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図104(e)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において種別用エリア506aの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「-」の表示が行われる。また、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態とされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態とされ、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

30

#### 【1178】

##### <遊技停止判定用処理>

次にステップSf407の遊技停止判定用処理について図105のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理(図90)の一環として実行される。なお、本処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

40

#### 【1179】

遊技停止判定用処理では先ずステップSf1601にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをMPU312が特定するためのものである。

#### 【1180】

遊技停止フラグが「1」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「1」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップSf1602にて、非特定制御用のワークエリア393に設けられた差球数用エリア504eを参照し、現在の差球数を把握する。続くステップSf1

50

603では、ステップSf1602で把握した差球数を通知するための差球数コマンドを演出制御装置143に送信する。

【1181】

演出制御装置143では当該コマンドを受信した場合、現在の差枚数を遊技者に知らせるべく、差枚数を報知するための所定の報知画像が図柄表示装置75にて表示されるように表示制御装置350を制御する。この際、上記報知画像は、例えば、図柄表示装置75における表示部（表示画面Gのうち遊技機前方からの正面視において視認可能な領域）の隅部又は隅部寄りに表示するなど、図柄表示装置75にて停止表示される図柄と重ならない位置に表示するとよい。これにより、差枚数の報知画像により各図柄列Z1～Z3の視認性が損なわれることを抑制できる。

10

【1182】

図柄表示装置75での差枚数の報知は、差枚数の大きさにかかわらず常に行ってもよいし、差枚数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば95000個）以上となった場合に行ってもよい。また、差枚数に代えて特定個数までの残り個数を報知してもよい。この場合もその時点での差枚数にかかわらず常に当該報知を行ってもよいし、差枚数が上記所定個数以上になってから当該報知を開始するようにしてもよい。

【1183】

なお、差枚数の報知箇所は図柄表示装置75に限定されるものではなく、図柄表示装置75とは別の報知部にて当該報知が行われてもよい。その場合、当該別の報知部は、差枚数を報知するための専用の報知部であってもよいし、他の報知と兼用される報知部であってもよい。

20

【1184】

ステップSf1603の実行後はステップSf1604にて、ステップSf405（図90）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップSf1605に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図90）では、ステップSf409～ステップSf419における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップSf408：NO）、遊技の進行が制限される。

【1185】

ステップSf1606では、可変入賞装置65及び普電役物63aを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置65又は普電役物63aが開放中である場合は強制的に閉鎖される。

30

【1186】

ステップSf1607では、電源及び発射制御装置191への発射許可信号をLOWレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル41を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【1187】

ステップSf1608では、払出制御装置181に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置222による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップSf1608では、演出制御装置143に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置75における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

40

【1188】

ステップSf1609では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子213から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータHCに出力され、パチンコ機10で異常が発生したことが通知される。ステップSf1609の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

50

## 【 1 1 8 9 】

ステップ S f 1 6 0 4 で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップ S f 1 6 1 0 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」に設定されている場合、すなわち、算出した差球数が特定個数以上となっている場合は、ステップ S f 1 6 1 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。この処理は、ステップ S f 1 6 0 5 と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

## 【 1 1 9 0 】

ステップ S f 1 6 1 2 では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップ S f 1 6 1 3 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を LOW レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップ S f 1 6 0 6 及びステップ S f 1 6 0 7 と同様のものである。

## 【 1 1 9 1 】

続くステップ S f 1 6 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 に対して超過コマンドを出力する。超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったこと及び遊技停止状態に移行したことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。演出制御装置 1 4 3 では当該コマンドを受信した場合、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や遊技停止中であることに対応した報知画像が図柄表示装置 7 5 にて表示されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。また、スピーカ部 2 9 から差球数が特定個数以上となったことや遊技停止中であることに対応した音声報知が出力されるように制御する。

## 【 1 1 9 2 】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置 1 8 1 に遊技停止コマンドを出力して払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップ S f 1 6 0 8 ）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドや超過コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力せず、払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図 9 0 ）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグが「1」にセットされ、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ S f 4 1 7 及びステップ S f 4 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9 の処理を実行しないように制御するが（ステップ S f 4 2 1 : NO ）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「1」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 6 に留めて、ステップ S f 4 1 7 及びステップ S f 4 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

## 【 1 1 9 3 】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿 3 4 が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で差球数が特定個数以上となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿 3 4 から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状

10

20

30

40

50

態が解消されて払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【 1 1 9 4 】

また、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップ S f 4 1 7 及びステップ S f 4 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップ S f 4 1 9 の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることができ、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータ H C に適切に把握させることが可能になる。

10

【 1 1 9 5 】

ステップ S f 1 6 1 4 の実行後はステップ S f 1 6 1 5 にて、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、差球数が特定個数以上となったことが通知される。

【 1 1 9 6 】

この際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子 2 1 3 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子 2 1 3 を新設したりしなくても、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

20

【 1 1 9 7 】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも差球数が特定個数以上となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータ H C が外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータ H C に出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

【 1 1 9 8 】

ステップ S f 1 6 1 5 の実行後又はステップ S f 1 6 1 0 で否定判定した場合（超過フラグが「 1 」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

30

【 1 1 9 9 】

< 超過時立上げ用処理、部分クリア用処理 >

次に、ステップ S f 1 1 4 の超過時立上げ用処理と、ステップ S f 1 1 5 の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図 8 7）の一環として実行されるものであり、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

【 1 2 0 0 】

まず、ステップ S f 1 1 4 の超過時立上げ用処理について図 1 0 6（ a ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

40

【 1 2 0 1 】

超過時立上げ用処理ではまずステップ S f 1 8 0 1 において、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「 1 」がセットされている場合は、超過フラグに「 1 」がセットされた状態で M P U 3 1 2 の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、差球数が特定個数以上となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作を行い、その後、電源 O N 操作を行った場合が想定される。

50

## 【 1 2 0 2 】

上記の際、MPU 3 1 2の主側RAM 3 1 4には電源及び発射制御装置 1 9 1からのバックアップ電力が供給されるため、主側RAM 3 1 4に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で差球数が特定個数以上となり、その状況でパチンコ機 1 0の電源OFF ON操作が行われた場合、主側RAM 3 1 4において高確率モードであることを示すエリアが「1」となっている。

## 【 1 2 0 3 】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機 1 0への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置 1 6 2の主側RAM 3 1 4にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置 1 8 1の払出側RAM 3 8 4にはバックアップ電力が供給されないように構成されている。このため、主側RAM 3 1 4に記憶された情報は、パチンコ機 1 0の電源OFF操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側RAM 3 8 4に記載された情報は、パチンコ機 1 0の電源OFF操作が行われることに伴い消去される。

10

## 【 1 2 0 4 】

ステップS f 1 8 0 1で肯定判定した場合（超過フラグに「1」がセットされている場合）は、ステップS f 1 8 0 2に進み、特定制御用のエリアについて第2初期化処理を実行する。第2初期化処理では、主側RAM 3 1 4の特定制御用のワークエリア 3 9 1においてパチンコ機 1 0の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置 1 8 1（払出装 2 2 2）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1を「0」クリアする。

20

## 【 1 2 0 5 】

このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア 3 9 1が「0」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされ、パチンコ機 1 0への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図用表示部 4 4が変動表示されていない状況であって普電役物 6 3 aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 3 9 1に設けられた保留格納エリア 3 1 4 a及び普電保留エリア 3 1 4 cも「0」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

30

## 【 1 2 0 6 】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機 1 0への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 1 0の電源OFF操作が行われても、その後、電源ON操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1に出力することができる。

## 【 1 2 0 7 】

よって、高確率モードの下で差球数が特定個数以上となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0の電源OFF操作を行った場合は、電源ON操作後の抽選モードを低確モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ON操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

40

## 【 1 2 0 8 】

なお、第2初期化処理では、ステップS f 1 0 4（図 8 7）の第1初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア 3 9 3及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4を「0」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 3 9 3及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

50

## 【 1 2 0 9 】

ステップ S f 1 8 0 2 の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップ S f 1 8 0 1 で否定判定した場合（超過フラグに「 1 」がセットされていない場合）は、ステップ S f 1 8 0 2 の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

## 【 1 2 1 0 】

次に、ステップ S f 1 1 5 の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された一部の情報について「 0 」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図 1 0 6 ( b ) のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップ S f 1 9 0 1 ~ ステップ S f 1 9 0 3 の処理は、 M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される

10

## 【 1 2 1 1 】

部分クリア用処理では先ずステップ S f 1 9 0 1 にて、 M P U 3 1 2 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図 9 7 ）におけるステップ S f 1 0 0 2 と同様のものである。

## 【 1 2 1 2 】

ステップ S f 1 9 0 2 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

20

## 【 1 2 1 3 】

ステップ S f 1 9 0 3 では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図 9 7 ）におけるステップ S f 1 0 0 4 と同様のものである。

## 【 1 2 1 4 】

ここで、ステップ S f 1 9 0 2 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図 1 0 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

## 【 1 2 1 5 】

ステップ S f 2 1 0 1 では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア 3 9 2 から非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図 9 8 ）におけるステップ S f 1 1 0 1 と同様のものである。

## 【 1 2 1 6 】

ステップ S f 2 1 0 2 では、 M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させる。後のステップ S f 2 1 0 3 ~ ステップ S f 2 1 0 6 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

40

## 【 1 2 1 7 】

ステップ S f 2 1 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S f 2 1 0 3 ~ ステップ S f 2 1 0 6 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に行う。これらの処理にあたっては先ずステップ S f 2 1 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた演算結果用エリア 5 0 4 における差球数用エリア 5 0 4 e （図 1 0 0 ）を全て「 0 」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた時点で差球数用エリア 5 0 4 e に記憶されていた差球数の情報が消去される。

## 【 1 2 1 8 】

ステップ S f 2 1 0 3 の実行後はステップ S f 2 1 0 4 にて、非特定制御用のワークエ

50

リア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e ( 図 1 0 0 ) を全て「 0 」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値 ( 「 0 」 ) に変更される。

【 1 2 1 9 】

ステップ S f 2 1 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定し、「 1 」にセットされている場合には超過フラグを「 0 」クリアする ( ステップ S f 2 1 0 6 ) 。

【 1 2 2 0 】

このように本実施の形態では、パチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値 ( 各入球部についての入球個数の計測値 ) と、差球数が特定個数以上となったことに対応した情報とが消去される。よって、電源 ON 操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源 ON 操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。

【 1 2 2 1 】

なお、パチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 のうち差球数用エリア 5 0 4 e 及び差球数用カウンタエリア 5 0 2 以外の領域は「 0 」クリアしない。このため、演算結果用エリア 5 0 4 の各エリア 5 0 4 a ~ 5 0 4 d に記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 における各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源 ON 操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源 ON 操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

【 1 2 2 2 】

ステップ S f 2 1 0 3 ~ ステップ S f 2 1 0 6 の処理を実行した後は、ステップ S f 2 1 0 7 にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S f 2 1 0 8 では、ステップ S f 2 1 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

【 1 2 2 3 】

< 差球数を利用した遊技制限の流れについて >

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図 1 0 8、図 1 0 9 を参照しながら説明する。

【 1 2 2 4 】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 により、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 に対する入球判定を実行する ( 図 1 0 8 ( a ) )。具体的には、上記各入球部 6 1 ~ 6 3、6 5、6 8 に連通する排出通路部 9 1 ~ 9 6 ( 図 7 6 ) に設けられた入球検知センサ 9 1 a ~ 9 6 の出力を参照し、それら各入球部 6 1 ~ 6 3、6 5、6 8 について入球の有無を判定する。

【 1 2 2 5 】

そして、上記各入球部 6 1 ~ 6 3、6 5、6 8 にて入球発生を判定した場合は、主側 R A M 3 1 4 の非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、特電カウンタ 5 0 2 d、アウトカウンタ 5 0 2 e の値を更新する。これらのカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e のうちカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 d は一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 にそれぞれ対応しており、それらの入球部 6 1 ~ 6 3、6 5 で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を 1 加算する。また、アウトカウンタ 5 0 2 e は、遊技領域 P A から排出される遊技球の合計個数 ( 総数 ) を計測する役割を果たしており

10

20

30

40

50

、アウト口 6 8 も含めて上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ 5 0 2 e の値を 1 加算する。

【 1 2 2 6 】

その後、M P U 3 1 2 では、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の更新結果を利用して差球数を算出する。差球数の算出にあたっては先ず、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 d の値（各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 の入球個数）と各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ 5 0 2 e の値（遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数を導出する。

【 1 2 2 7 】

M P U 3 1 2 では、算出した差球数の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 5 0 4 e に記憶した後、算出した差球数が遊技制限を発動させるトリガとして設定された特定個数（例えば 1 0 0 0 0 0 個）以上となっているか否かの超過判定を実行する。そして、差球数が特定個数以上となっている場合は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグを「 1 」にセットする。

【 1 2 2 8 】

ここで、主側 R A M 3 1 4 には、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 とが設けられている。M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 9 】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が M P U 3 1 2 にて実行される場合、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【 1 2 3 0 】

M P U 3 1 2 では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、4 m s e c 周期で起動されるタイマ割込み処理（図 9 0 ）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数が定期的に算出されつつ、都度の差球数が特定個数以上の数に到達したか否かが判定される。

【 1 2 3 1 】

その際、都度の差球数は、主制御装置 1 6 2 に設けられた第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機 1 0 にて管理される差球数の確認を要する場合は、施錠装置 5 5 を解錠して内枠 1 3 をパチンコ機 1 0 の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e には、パチンコ機 1 0 にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と差球数の表示とで第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e が兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の有効活用を図る

10

20

30

40

50

ことができる。

【 1 2 3 2 】

また、都度の差球数は主制御装置 1 6 2 から出力される差球数コマンドを通じて演出制御装置 1 4 3 に通知される。演出制御装置 1 4 3 では、常に又は差球数が一定数以上となった場合に差球数の報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても差球数が報知される。

【 1 2 3 3 】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少し、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加するところ、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して上記特定個数に到達すると（図 1 0 8 ( b ) のタイミング t 1 ）、M P U 3 1 2 では、前述のとおり超過フラグを「 1 」にセットした上で、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【 1 2 3 4 】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の差球数を監視し、差球数が特定個数以上となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【 1 2 3 5 】

遊技停止状態では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a の閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構 1 1 0 による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部 4 3 や普図用表示部 4 4 にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【 1 2 3 6 】

また、M P U 3 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 に対して超過コマンドを出力し、差球数が特定個数以上となったことを演出制御装置 1 4 3 に通知する。差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御する。なお、超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったことだけでなく、遊技停止状態に移行したことにも対応しているため、演出制御装置 1 4 3 では、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【 1 2 3 7 】

さらにまた、M P U 3 1 2 では、外部出力端子 2 1 3 を通じて遊技ホール側のホールコンピュータ H C に対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子 2 1 3 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機 1 0 にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けるように促す。このように、差球数が特定個数以上となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

【 1 2 3 8 】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置 1 8 1 に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置 2 2 2 を駆動

10

20

30

40

50

して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【 1 2 3 9 】

また、差球数が特定個数以上となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータHCに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータHCが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

10

【 1 2 4 0 】

ちなみに遊技停止状態には、差球数が特定個数以上となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図 1 0 9 ( a ) ）。この場合は、払出制御装置 1 8 1 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装 2 2 2 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【 1 2 4 1 】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

20

【 1 2 4 2 】

差球数が特定個数以上となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止されると、M P U 3 1 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からバックアップ電力を主側 R A M 3 1 4 に供給し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 とに記憶された情報とを保持する。

30

【 1 2 4 3 】

その後、ホール従業員により、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されずにパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われ、その状態で M P U 3 1 2 に動作電力の供給が開始されると、M P U 3 1 2 では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【 1 2 4 4 】

それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「 1 」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「 1 」にセットされている場合は、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 について第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、パチンコ機 1 0 における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置 1 8 1 ( 払出装 2 2 2 ) に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする（図 1 0 9 ( b ) ）。

40

【 1 2 4 5 】

上記クリア処理により特定制御用のワークエリア 3 9 1 の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグが「 0 」クリアされ、遊技停

50

状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で差球数が特定個数以上となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【 1 2 4 6 】

また、第 2 初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われることがあっても、その後、電源 ON 操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

10

【 1 2 4 7 】

上記第 2 初期化処理の後、MPU 3 1 2 では非特定制御用のワークエリア 3 9 3 について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 4 e に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア 3 9 3 において各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化する。このため、差球数が特定個数以上となった状態でホール従業員によりパチンコ機 1 0 が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がる。

【 1 2 4 8 】

なお、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「 1 」にセットされていない状態で、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されずにパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 2 初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

20

【 1 2 4 9 】

その一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。例えば、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について 1 台ずつリセット操作を行わなければならない、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機 1 0 が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機 1 0 の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源 ON 操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機 1 0 に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

30

40

【 1 2 5 0 】

上記のように電源 ON 操作する場合において、設定キー挿入部 1 6 6 a がオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて設定値の表示を行う。

【 1 2 5 1 】

また、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「 1 」にセットされていない状態で、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 1 初期化処理を実行する。第 1 初期化処理では、パチンコ機 1 0

50

における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「0」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 について部分用クリア処理を実行し、差球数が特定個数に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や超過フラグの状態を初期化する。

#### 【1 2 5 2】

上記の際、設定キー挿入部 1 6 6 a がオン操作の位置とされた状態で電源 ON 操作が行われた場合は、第 1 初期化処理を実行した後、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン 1 6 6 b を押圧操作することで「設定 1」~「設定 6」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン 1 6 6 b を備えず、リセットボタン 1 6 6 c を操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。

10

#### 【1 2 5 3】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

#### 【1 2 5 4】

一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への入球が発生した場合に、それら各入球部 6 1 ~ 6 3、6 5、6 8 に対応する各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e を更新し、それらの情報に基づいて差球数を導出する構成とした。これにより、パチンコ機 1 0 において、各入球部 6 1 ~ 6 3、6 5、6 8 への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数をパチンコ機 1 0 が監視することができる。そして、導出した差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機 1 0 を動作させることが可能になる。

20

#### 【1 2 5 5】

主側 RAM 3 1 4 において、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 と、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 とをそれぞれ設け、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 からの情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可であり、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 からの読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可である構成とした。そして、特定制御用のプログラムにより実行される処理に遊技の進行を制御するためのステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9 の処理を含み、各入球部 6 1 ~ 6 3、6 5、6 8 への入球発生の履歴を収集するための各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e と、導出した差球数の情報が記憶される差球数用エリア 5 0 4 e とを非特定制御用のワークエリア 3 9 3 内に設ける構成とした。

30

#### 【1 2 5 6】

このような構成であることで、遊技の進行を制御するための処理により、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の情報や差球数用エリア 5 0 4 e に記憶される差球数の情報が書き換えられたり、消去されたりすることがないようにできる。よって、差球数が特定個数以上となったか否かの監視を適切に行うことができ、延いては当該監視結果に基づく遊技停止状態への移行制御を適切に行わせることができる。

40

#### 【1 2 5 7】

差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合の外部情報を、不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合に外部情報を出力するときの外部出力用端子と同じ端子を用いて出力する構成とした。これにより、パチンコ機 1 0 では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールではデータカウンタ等の情報受信部や、ホールコンピュータ H C 等の管理装置について既存の構成を用いることが

50

でき、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。

【1258】

その際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号の信号態様（出力期間等）を不正検知が行われた場合の外部情報の信号態様と共通化し、前者の場合と後者の場合とで同じ信号を出力する構成とした。この場合、パチンコ機10では、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用態様の信号を出力するための処理プログラムを追加する必要がなく、遊技ホールでは、既存のホールコンピュータHCによって差球数が特定個数以上となった場合の外部情報を解析することができ、ホールコンピュータHCにおける改良や機能追加が不要となる。但し、差球数が特定個数以上となった場合の外部情報と、不正検知が行われた場合の外部情報とをホールコンピュータHCにて区別して認識することが不可

10

【1259】

差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合にその遊技停止状態において遊技球の払い出しが許容される構成とした。例えば、遊技球を払い出している途中タイミングで差球数が特定個数以上となった場合、遊技停止状態への移行に伴って遊技球の払い出しが途中終了されてしまうおそれがある。この点、本構成によれば、払い出しの途中で遊技停止状態に移行しても最後まで遊技球の払い出しを行わせることができる。

【1260】

特に差球数が特定個数以上となる状況として、多くの賞球が短期間で発生する開閉実行モードの実行中が想定されるが、この際、満タン状態が発生して遊技球の払い出しが止まった状態が続いていることがあると、内部的に未払い出しの賞球が多く蓄積されていくことになる。この場合において例えば、遊技停止状態への移行に伴い払い出しが規制される構成では、遊技者が下皿34から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、内部的に蓄積された多量の未払い出しの賞球を回収することができなくなるおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装222からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができ、遊技者が得られるべき賞球を適切に払い出すことが可能になる。

20

30

【1261】

差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態において遊技球の払い出しに対応する外部情報の出力を許容する構成とした。この場合、遊技停止状態の中で遊技球の払い出しが行われても、当該払い出しの発生が上記外部情報の出力を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHCに適切に通知される。よって、遊技停止中に遊技球の払い出しが行われることに起因して、パチンコ機10において実際に払い出した遊技球の数と、ホールコンピュータHCが把握する数とに不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【1262】

差球数が特定個数以上となっている状況でMPU312への動作電力の供給が停止され、その後、MPU312への動作電力の供給が開始された場合に、第2初期化処理を実行して特定制御用のワークエリア391に記憶された情報を消去する構成とした。これにより、例えば、当否抽選モードが高確率モードである状況で確変大当たりに対応し、その確変大当たりに対応する開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モード中であることに対応したフラグ情報や、当該開閉実行モード後に高確率モードに移行することに対応した情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）が初期化された上でパチンコ機10が起動される。このため、当否抽選モードが低確率モードであり且つ開閉実行モードが実行されていない状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として賞球の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機10を動作させることが可能になる。また、そのような変更をパチンコ

40

50

機 1 0 自身が自動的に行うため、差球数が特定個数以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かにホール従業員の裁量が介入しないため、遊技の公平性を担保することもできる。

#### 【 1 2 6 3 】

第 2 初期化処理において、払出制御装置 1 8 1 (払出装 2 2 2) に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報を初期化の対象外とする構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態において未払い出しの賞球が残っている状況でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作を行っても、電源 ON 操作後において未払い出しの賞球に対応する遊技球を順次に払い出させることができる。つまり、当否抽選モード等の情報については初期化することで賞球の更なる獲得を制限しながらも、未払い出しの賞球については、それに対応する情報を記憶保持して遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出させることが可能になる。

10

#### 【 1 2 6 4 】

なお、本実施の形態では、電源遮断時における RAM に記憶された情報のバックアップ機能について主制御装置 1 6 2 の主側 RAM 3 1 4 には設けられるものの、払出制御装置 1 8 1 の払出側 RAM 3 8 4 に設けられておらず、電源遮断時において、賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が主側 RAM 3 1 4 に記憶保持される。これを踏まえて、復電時の第 2 初期化処理に際し、主側 RAM 3 1 4 を対象として賞球情報が消去されないように構成したが、払出側 RAM 3 8 4 に対してバックアップ機能が設けられ、電源遮断時において賞球情報が払出側 RAM 3 8 4 に記憶保持される場合は、その記憶保持された賞球情報が消去されないようにするとよい。

20

#### 【 1 2 6 5 】

差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、MPU 3 1 2 への動作電力の供給が停止され、その後、MPU 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に、部分クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 への電源遮断と翌日の開店に伴うパチンコ機 1 0 への電源投入とが順に行われることで、上記差球数の情報等を自然と消去することができる。このため、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。

30

#### 【 1 2 6 6 】

しかも、部分クリア用処理の実施に電源遮断及び電源投入以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの開店時におけるホール従業員の手間を大きく削減できる。例えば、リセットボタン 1 6 6 c の押圧操作が行われながら MPU 3 1 2 への動作電力の供給が開始されることを条件として差球数の情報等が消去される場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について 1 台ずつそのような操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本構成であれば、パチンコ機 1 0 への電源投入に伴い自然と差球数の情報等が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数のパチンコ機に一括して電源を投入し得るため、1 の操作により複数のパチンコ機についてまとめて消去処理を行うことができ、差球数の情報等の効率的な消去を行うことが可能になる。

40

#### 【 1 2 6 7 】

なお、差球数の情報等は非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶されるため、上記部分クリア用処理でそれらの情報を消去する際に、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に記憶される設定値等の情報が書き換えられたり、消去されたりすることを抑制できる。

#### 【 1 2 6 8 】

パチンコ機 1 0 の電源投入に伴い開始されるメイン処理 (図 8 7) の中で上記部分クリア用処理を実行する構成とした。この場合、部分クリア用処理にて前日の差球数の情報等が消去されてから、遊技の進行に関する制御を行うタイマ割込み処理 (図 9 0) が実行さ

50

れる順番とすることができる。これにより、前日の差球数の情報等が残ったままで遊技が進行することを確実に回避することができる。

【 1 2 6 9 】

ベース値に対応する表示が行われる第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e を利用して差球数に対応する表示を行う構成とした。その際、ベース値に対応する表示と、差球数に対応する表示とに順次に切り換えて表示する構成とした。この場合、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e を有効利用しながら、ベース値及び差球数に対応する各表示を好適に行うことが可能になる。

【 1 2 7 0 】

また、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e での表示において、差球数が特定個数以上となった場合は、差球数に対応する表示に固定化する構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態においてホール従業員がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けた際に、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e を視認することで、その時点での差球数を即座に把握することができる。よって、遊技停止の確認を円滑に進めることができ、遊技ホール側の利便性を高めることが可能になる。

10

【 1 2 7 1 】

< 変形例 1 >

上記第 2 の実施の形態の変形例 1 について図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 2 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

【 1 2 7 2 】

本変形例は、超過判定において特定個数との比較に用いる差球数の態様が上記第 2 の実施の形態と異なる。具体的には、上記第 2 の実施の形態では、パチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合に差球数を初期化して 0 個とし、これを開始基準値として算出を開始した差球数（電源投入からの通算差球数）を特定個数と比較したが、本変形例では、差球数が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点 CP（図 1 1 0）を把握するとともに、その変化点 CP を開始基準値とする判定用差球数 SA を算出し、これを特定個数と比較する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【 1 2 7 3 】

図 1 1 1 ( a ) は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 の設定態様を説明するための説明図である。本変形例において非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には差球数用エリア 6 0 1 が設けられている。差球数用エリア 6 0 1 は、差球数の情報を記憶するためのエリアであり、上記第 2 の実施の形態における差球数用エリア 5 0 4 e（図 1 0 0）に代えて設けられるものである。

30

【 1 2 7 4 】

本変形例は差球数の情報として複数の情報を扱う構成となっており、差球数用エリア 6 0 1 にはそれら複数の情報に対応させて複数の記憶エリアが設けられている。具体的には、0 個を基準とした今回の差球数（上記第 2 の実施の形態と同様の差球数）を記憶するための現状差球用エリア 6 0 1 a と、0 個を基準とした前回の差球数を記憶するための前回差球用エリア 6 0 1 b と、上記変化点 CP に対応する開始基準値を記憶するための開始基準用エリア 6 0 1 c と、上記判定用差球数 SA を記憶するための判定差球用エリア 6 0 1 d とが設けられている。

40

【 1 2 7 5 】

< 超過判定用処理 >

本変形例に係る超過判定用処理について図 1 1 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図 9 8）のステップ S f 1 1 0 4 で実行されるものであり、図 1 0 1 の超過判定用処理に代えて実行されるものである。図 1 1 2 において図 1 0 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本処理は、非特定制御用のプログラムにより実行される。

【 1 2 7 6 】

50

先ずステップ S f 1 3 0 1 では、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。入球が発生している場合はステップ S f 1 3 0 2 に進み、ステップ S f 1 3 0 1 での判定結果に基づき、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた入球検知用の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を更新する。

【 1 2 7 7 】

ステップ S f 2 3 0 1 ではデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、差球数用エリア 6 0 1 において現状差球用エリア 6 0 1 a に記憶されている差球数の情報を前回差球用エリア 6 0 1 b にシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数の情報が前回差球用エリア 6 0 1 b に記憶される。

10

【 1 2 7 8 】

ステップ S f 2 3 0 2 では差球数の算出処理を実行する。この場合の差球数は 0 個を基準とする電源投入からの通算差球数であり、本ステップの算出処理では、上記第 2 の実施の形態におけるステップ S f 1 3 0 3 ( 図 1 0 1 ) と同様の演算処理を実行して差球数を導出する。すなわち、その時点での各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を利用し、遊技球の合計払出個数 - 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数によって差球数を導出する。

【 1 2 7 9 】

ステップ S f 2 3 0 3 ではステップ S f 2 3 0 2 で算出した差球数を上記現状差球用エリア 6 0 1 a に上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア 6 0 1 a に今回の差球数の情報が記憶される。続くステップ S f 2 3 0 4 では最下点判定処理を実行する。最下点判定処理は、図 1 1 0 の変化点 C P を把握するための処理である。ここで、最下点判定処理について図 1 1 1 ( b ) を参照しながら説明する。

20

【 1 2 8 0 】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア 6 0 1 b に記憶されている前回の差球数 S 2 が、開始基準用エリア 6 0 1 c に記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア 6 0 1 c の開始基準値は、パチンコ機 1 0 への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。そして、前回の差球数 S 2 がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、今回の差球数 S 1 が前回の差球数 S 2 よりも大きく、今回の処理回にて差球数が増加しているか否かを判定する。その結果、今回の処理回にて差球数が増加していると判定した場合は、前回の差球数 S 2 を新たな最下点として認識する。

30

【 1 2 8 1 】

超過判定用処理 ( 図 1 1 2 ) の説明に戻り、ステップ S f 2 3 0 4 の最下点判定処理の実行後は、ステップ S f 2 3 0 5 にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップ S f 2 3 0 4 の最下点判定処理にて前回の差球数 S 2 を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア 6 0 1 b に記憶されている情報を開始基準用エリア 6 0 1 c に上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【 1 2 8 2 】

ステップ S f 2 3 0 6 では判定用差球数 S A の算出処理を実行する。判定用差球数 S A は開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数 S 1 から開始基準値を減算することにより判定用差球数 S A を導出する。続くステップ S f 2 3 0 7 では、ステップ S f 2 3 0 6 で算出した判定用差球数 S A を判定差球用エリア 6 0 1 d に上書きする処理を実行する。

40

【 1 2 8 3 】

ステップ S f 2 3 0 8 では、ステップ S f 2 3 0 7 で判定差球用エリア 6 0 1 d に上書きした判定用差球数 S A ( ステップ S f 2 3 0 6 で算出した判定用差球数 S A ) が特定個数 ( 例えば 1 0 0 0 0 0 個 ) 以上であるか否かを判定する。判定用差球数 S A が特定個数以上である場合は、ステップ S f 2 3 0 9 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に

50

設けられた各種フラグ用エリア 5 0 7 の超過フラグを「 1 」にセットする。

【 1 2 8 4 】

このようにして超過フラグを「 1 」にセットした場合は、タイマ割込み処理（図 9 0）におけるステップ S f 4 0 7 の遊技停止判定用処理（図 1 0 5）にて遊技停止状態への移行処理（ステップ S f 1 6 1 0 ~ ステップ S f 1 6 1 5）を実行する。これにより、開閉実行モード中であった場合は当該開閉実行モードが途中終了され、さらには可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a が閉鎖状態とされるとともに、遊技領域 P A への遊技球の発射が規制され、その後の遊技の進行が制限される。

【 1 2 8 5 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

10

【 1 2 8 6 】

差球数の最下点 C P を把握して開始基準値とするとともに、その開始基準値からの差球数の増加分である判定用差球数 S A を導出し、これを特定個数と比較して遊技停止状態への移行制御を行う構成とした。

【 1 2 8 7 】

例えば、0 個を基準として算出した差球数を特定個数と比較する場合は、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）により実質的な差球数の上限に変動が生じる。例えば図 1 1 0 に示すように、遊技の中で差球数が - 2 5 0 0 0 個まで低下した場合に、そこから遊技を開始した遊技者がいたと仮定すると、その遊技者に対して許容される差球数の増加分 S B は 1 2 5 0 0 0 0 個となり、実質的な差球数の上限は 1 0 0 0 0 0 個よりも大きくなる。このような上限数の変動幅は、マイナス分にばらつきが生じることに起因してパチンコ機 1 0 ごとに相違するため、遊技の公平性を損なう要因となり得る。

20

【 1 2 8 8 】

この点、本変形例によれば、マイナス分が終了した時点を始点とする期間 T P を対象として差球数の増加分が把握されるため、マイナス分にかかわらず、実質的な差球数の上限を 1 0 0 0 0 0 個に固定化することができる。これにより、遊技者間の公平性を高めることができ、遊技しやすい構成とすることが可能になる。

【 1 2 8 9 】

< 変形例 2 >

上記第 2 の実施の形態の変形例 2 について図 1 1 3 ~ 図 1 1 5 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 2 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【 1 2 9 0 】

上記第 2 の実施の形態では、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に、差球数の情報の消去や差球数用カウンタエリア 5 0 2 における各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の初期化を実行したが、本変形例では、これを M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止された場合に実行する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【 1 2 9 1 】

< 停電情報記憶処理 >

本変形に係る停電情報記憶処理について図 1 1 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図 9 0）のステップ S f 4 0 1 で実行されるものである。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

40

【 1 2 9 2 】

停電情報記憶処理ではまずステップ S f 3 1 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「 1 0 」の情報をセットする。続くステップ S f 3 1 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電検知カウンタを「 0 」クリアする。

【 1 2 9 3 】

ステップ S f 3 1 0 3 では、M P U 3 1 2 の入力ポートに受信している停電信号の情報

50

を読み込む処理を実行する。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（LOWレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「0」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（HIレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「1」の情報が格納されている。ステップS f 3 1 0 3では、かかる停電信号の情報をM P U 3 1 2のレジスタを読み込む処理を実行する。

**【1294】**

ステップS f 3 1 0 3にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合は（ステップS f 3 1 0 4：YES）、ステップS f 3 1 0 5にて停電検知カウンタの値を1加算する。ステップS f 3 1 0 4で否定判定した場合又はステップS f 3 1 0 5の処理を実行した場合は、ステップS f 3 1 0 6にて繰り返しカウンタの値を1減算する。

10

**【1295】**

ステップS f 3 1 0 7では、その1減算後における繰り返しカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。繰り返しカウンタの値が「0」でない場合は、ステップS f 3 1 0 3に戻りステップS f 3 1 0 3～ステップS f 3 1 0 6の処理を繰り返す。一方、繰り返しカウンタの値が「0」である場合は、ステップS f 3 1 0 8に進み、停電検知カウンタの値が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップS f 3 1 0 9～ステップS f 3 1 1 3の停電時処理を実行する。

20

**【1296】**

具体的には先ずステップS f 3 1 0 9にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」をセットする。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側RAM314における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、M P U 3 1 2への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア391の停電フラグに「1」がセットされていることとなる。

**【1297】**

ステップS f 3 1 1 0では、非特定制御用のワークエリア393に記憶された差枚数等を消去するための電断時クリア用処理を実行する。電断時クリア用処理の詳細については後述する。

30

**【1298】**

ステップS f 3 1 1 0の実行後はステップS f 3 1 1 1にて、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出する。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392における記憶エリアは、メイン処理（図87）のステップS f 1 0 6にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア391においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア391における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

40

**【1299】**

ステップS f 3 1 1 2では、M P U 3 1 2のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットし、続くステップS f 3 1 1 3では、主側RAM314へのアクセスを禁止する。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

**【1300】**

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたこ

50

とにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側 R A M 3 1 4 に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 3 0 1 】

< 電断時クリア用処理 >

ステップ S f 3 1 1 0 の電断時クリア用処理について図 1 1 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、電断時クリア用処理におけるステップ S f 3 2 0 1 ~ ステップ S f 3 2 0 5 の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【 1 3 0 2 】

電断時クリア用処理ではまずステップ S f 3 2 0 1 にて、タイマ割込み処理（図 9 0 ）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S f 3 2 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図 9 7 ）におけるステップ S f 1 0 0 2 と同様のものである。

【 1 3 0 3 】

ステップ S f 3 2 0 3 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている電断時クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、電断時クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す電断時クリア用処理のプログラムに復帰する。

【 1 3 0 4 】

ステップ S f 3 2 0 4 では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。ステップ S f 3 2 0 4 の処理は、この処理はベース値及び差球数算出処理（図 9 7 ）におけるステップ S f 1 0 0 4 と同様のものである。

【 1 3 0 5 】

ステップ S f 3 2 0 5 では、タイマ割込み処理（図 9 0 ）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【 1 3 0 6 】

ここで、ステップ S f 3 2 0 3 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される電断時クリア用実行処理について、図 1 1 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 3 0 7 】

ステップ S f 3 3 0 1 では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア 3 9 2 から非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数算出実行処理（図 9 8 ）におけるステップ S f 1 1 0 1 と同様のものである。

【 1 3 0 8 】

ステップ S f 3 3 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させる。後のステップ S f 3 3 0 3 ~ ステップ S f 3 3 0 6 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【 1 3 0 9 】

ステップ S f 3 3 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S f 3 3 0 3 ~ ステップ S f 3 3 0 6 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に行う。これらの処理にあたってはまずステップ S f 3 3 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた演算結果用エリア 5 0 4 における差球数用エリア 5 0 4 e（図 1 0 0 ）を全て「0」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた時点で差球数用エリア 5 0 4 e に記憶されていた差球数の情報が消去される。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 1 0 】

なお、本変形例の構成を上記変形例 1 に適用した場合は、ステップ S f 3 3 0 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 6 0 1 ( 図 1 1 1 ) の各エリア 6 0 1 a ~ 6 0 1 d を全て「 0 」クリアする。これにより、差球数が特定個数以上となっているか否かの判定に用いる判定用差球数 S A が初期化されたり、当該判定用差球数 S A の算出に用いる開始基準値等が初期化されたりする。

## 【 1 3 1 1 】

ステップ S f 3 3 0 3 の実行後はステップ S f 3 3 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e ( 図 1 0 0 ) を全て「 0 」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値 ( 「 0 」 ) に変更される。

10

## 【 1 3 1 2 】

ステップ S f 3 3 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定し、「 1 」にセットされている場合には超過フラグを「 0 」クリアする ( ステップ S f 3 3 0 6 ) 。

## 【 1 3 1 3 】

ステップ S f 3 3 0 7 では、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S f 3 3 0 8 では、ステップ S f 3 3 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

20

## 【 1 3 1 4 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

## 【 1 3 1 5 】

差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止された場合に、電断時クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 への電源遮断が行われることで、上記差球数の情報等が自然と消去されるため、翌日にパチンコ機 1 0 への電源投入が行われた場合に、差球数の情報等が消去されている状態で動作電力の供給が開始されることになる。これにより、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。その際、電断時クリア用処理の実施に電源遮断以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの閉店時におけるホール従業員の手間を大きく削減することができる。

30

## 【 1 3 1 6 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 2 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 2 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 2 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 2 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義 ( 発揮される効果 ) が担保されることが好ましい。

40

## 【 1 3 1 7 】

また、理解の容易のため、例えば「第 2 の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成 ( 実施例 ) に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

## 【 1 3 1 8 】

( 1 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、遊技球の合計払出個数から遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出したが、遊技球の合計払出個数

50

から遊技領域 P A に発射された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出してよい。この場合、遊技球発射機構 1 1 0 から発射されたものの、遊技領域 P A に到達せずにファール球通路 4 6 に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域 P A に到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域 P A に到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材 1 0 6 の配置領域やその周辺部等が考えられる。

#### 【 1 3 1 9 】

ちなみに上記第 2 の実施の形態や各変形例において、特定個数から差球数を減算して特定個数までの残り個数を導出し、この残り個数に基づいて超過判定を行う構成としてもよい。この場合、当該残り個数が 0 個以下となった場合に遊技停止状態への移行が行われるものとなる。

10

#### 【 1 3 2 0 】

( 2 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入球の発生に基づいて各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e を更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で差球数が特定個数以上となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

20

#### 【 1 3 2 1 】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が特定個数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第 2 の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

#### 【 1 3 2 2 】

( 3 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例において、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数から遊技球の合計払出個数を減算して差球数を導出してよい。この場合、差出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、特定個数として負の値を用いる。つまり、算出される差球数が特定個数としての - 1 0 0 0 0 0 個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

30

#### 【 1 3 2 3 】

( 4 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、全ての入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置 6 5 のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行することができる。

40

#### 【 1 3 2 4 】

( 5 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

#### 【 1 3 2 5 】

また、上記第 2 の実施の形態や各変形例では、パチンコ機 1 0 への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入球履歴の情報を収集したが、

50

一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【1326】

(6) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1～第5報知用表示装置169a～169eを設け、5桁の数値表示により差球数を表示する構成としたが、6個の報知用表示装置を備えるとともに、差球数が負の値である場合において最も左側の報知用表示装置に「-（マイナス）」を表示してもよい。また、設定値やベース値の表示に合わせて4個の報知用表示装置を備え、差球数の表示については、表示が右側から左側へ流れるように表示してその全体を表示するようにしてもよい。

10

【1327】

(7) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1～第5報知用表示装置169a～169eを設定値とベース値と差球数とで共用するが、設定値と差球数とで共用してもよいし、ベース値と差球数とで共用してもよい。また、設定値やベース値が表示される表示装置とは別の表示装置にて差球数が表示される構成としてもよい。

【1328】

(8) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいてベース値と差球数とが順番に切り換え表示される構成としたが、表示切換用の操作手段（切換ボタンなど）を設け、当該操作手段が操作されることにより表示が切り換えられる構成としてもよい。この場合、上記操作手段が操作される都度、現状ベース値 前回ベース値 前々回ベース値 前々々回ベース値 差球数の順で切り換え表示が行われる構成としてもよいし、上記操作手段が操作される都度、ベース値表示と差球数表示とが切り換えられる構成としてもよい。この場合、第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示内容を素早く切り換えることができ、ホール従業員が差球数を早く視認したい場合に有効である。

20

【1329】

(9) 上記第2の実施の形態や各変形例において、図90のタイマ割込み処理とは別に、当該タイマ割込み処理よりも割込み周期が短い第2タイマ割込み処理を設け、その第2タイマ割込み処理にて第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示制御を行うようにしてもよい。この場合、遊技の進行に関する各種処理を実行する場合よりも短い周期で第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示状態を更新することができ、ちらつきなどが発生することを抑制できる。

30

【1330】

(10) 上記第2の実施の形態や各変形例では、差球数を特定個数と比較して超過判定を行ったが、遊技球の合計払出個数を特定個数と比較して超過判定を行ってもよい。すなわち、払い出された遊技球の合計個数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。この場合、遊技領域PAから排出される遊技球の個数が判定のパラメータに含まれないため、いわゆるハマリの影響を排除することができ、公平性の高い超過判定を行うことが可能になる。

40

【1331】

(11) 上記第2の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上であるか否かの判定処理（ステップSf1305）を非特定制御用のプログラムにより実行するが、当該処理では、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア504eに記憶された差球数の情報を参照しているに留まるため、当該処理を特定制御用のプログラムにより実行する構成としてもよい。この場合、差球数が特定個数以上であるか否かを示す超過フラグは特定制御用のワークエリア391に設けるとよい。

【1332】

50

(12) 上記第2の実施の形態や各変形例において、ステップSf1104の超過判定用処理(図101)、ステップSf1902の部分クリア用実行処理(図107)を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。この場合、各カウンタ502a~502eや差球数用エリア504e、超過フラグは特定制御用のワークエリア391に設けるとよい。

【1333】

(13) 上記第2の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態に移行しない構成としてもよい。この場合、例えば、高確率モード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて差球数が特定個数以上となった場合に、主側RAM314に記憶される大当たり種別や高確率モードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定される構成としてもよい。

10

【1334】

(14) 上記第2の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に、その時点での遊技状態にかかわらず即座に遊技停止状態に移行したが、その時点での遊技状態を参照して遊技停止状態への移行タイミングを制御してもよい。例えば、開閉実行モード中ではない状況で差球数が特定個数以上となった場合は、即座に遊技停止状態に移行する一方で、開閉実行モード中に差球数が特定個数以上となった場合は、その開閉実行モードが終了するのを待機し、当該開閉実行モードが終了した場合又はその開閉実行モードが終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。また、上記(5)の連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合は、当該連荘期間が終了した場合又は当該連荘期間が終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。

20

【1335】

(15) 上記第2の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【1336】

但し、この場合、差球数が特定個数以上となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置75等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば、特定個数よりも少ない所定個数(例えば99000個)に差球数が到達したら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

30

【1337】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

40

【1338】

(16) 上記第2の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合に、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合と同じ外部出力用端子を用いて外部情報を出力したが、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは別の外部出力用端子を用いて外部情報を出力してもよい。差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号として出力してもよい。この場合、遊技ホールのホールコンピュータHCにて、受信した外部情報に基づいて、差球数が特定個数以上となったのか、それとも不正検知がなされたのかを識別することができる。

【1339】

また、同じ外部出力用端子を用いながらも、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行す

50

る場合とは信号態様（例えば出力期間）を異ならせることで、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号としての外部情報を出力することが可能な構成としてもよい。

#### 【 1 3 4 0 】

なお、上記第 2 の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合において遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、差球数が特定個数以上となった際に外部情報を出力してもよい。また、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合についても、上記第 2 の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、不正検知が行われた際に外部情報を出力してもよい。

#### 【 1 3 4 1 】

（ 1 7 ）上記第 2 の実施の形態や各変形例において、不正検知に基づく遊技停止状態では警告用の音声報知がスピーカ部 2 9 から出力されるように制御する一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では上記警告用の音声報知が出力されなかったり、上記警告用の音声報知に代えて差球数が特定個数以上となったことを祝福するような音声報知が出力されたりしてもよい。また、不正検知に基づく遊技停止状態と、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態とで、前扉枠 1 4 に設けられた各種ランプ部 2 6 ~ 2 8 の発光態様を異ならせてもよい。例えば、不正検知に基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部 2 7 を用いて警告態様の発光制御（例えば赤色発光や点滅発光）が行われる一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部 2 7 を発光させることなく、他のランプ部 2 6 , 2 8 を上記警告態様とは異なる態様で発光させる発光制御が行われてもよい。

#### 【 1 3 4 2 】

（ 1 8 ）上記第 2 の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作、電源 ON 操作が順に行われてパチンコ機 1 0 が再起動されることにより、その遊技停止状態が解除される構成としたが、遊技停止状態の解除にパチンコ機 1 0 の再起動を要しない構成としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて一時的に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。具体的には、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、主側 RAM 3 1 4 に対する第 2 初期化处理（ステップ S f 1 8 0 1）又は第 1 初期化处理（ステップ S f 1 0 4）と同様の初期化处理を行い、所定期間の経過後に遊技停止状態を解除して遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたり、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、所定期間の経過後に自動的にパチンコ機 1 0 が再起動され、その電源遮断時又は復電時に遊技停止状態を解除するとともに、再起動時における電源遮断時又は復電時に主側 RAM 3 1 4 に対する第 2 初期化处理（ステップ S f 1 8 0 1）又は第 1 初期化处理（ステップ S f 1 0 4）と同様の初期化处理を行い、遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたりしてもよい。その際、遊技停止中における少なくとも一部の期間を利用して、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定報知を行うとよい。

#### 【 1 3 4 3 】

上記の場合において、不正検知に基づく遊技停止状態については、その解除を慎重に行うべく、差球数が特定個数以上となった場合とは異なる態様（条件）で遊技停止状態が解除されるとよい。例えば、ホール従業員の立ち合いの機会を確保すべく、上記第 2 の実施の形態や各変形例と同様に、パチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作、電源 ON 操作が順に行われることで遊技停止状態が解除されたり、パチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作の後、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることで遊技停止状態が解除されたりする構成としてもよい。

#### 【 1 3 4 4 】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態の自動的な解除は、期間経過を条件として行われるものに限定されず、遊技停止状態への移行後における処理として設けられた所定処理が実行されたことを条件として行われるものであって

もよい。また、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機 10 の外部からパチンコ機 10 に所定信号が出力されることで、遊技停止状態が解除されてもよい。

【 1 3 4 5 】

( 1 9 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合とで、いずれもパチンコ機 10 を再起動することで遊技停止状態を解除することができ、解除操作を同じ態様としたが、異なる態様としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機 10 を再起動することで遊技停止状態を解除することができる一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機 10 の電源 OFF 操作の後、リセットボタン 166c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うと、遊技停止状態を解除することができる構成としてもよい。このように不正検知が行われた場合において遊技停止状態の解除に要する手間を多くすることで、遊技停止状態が不正に解除されて引き続き不正行為が行われることを抑制できる。

10

【 1 3 4 6 】

( 2 0 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例において、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、日付や時刻の情報を参照してその遊技停止状態の解除を行う構成としてもよい。より詳しくは、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した後、その解除に対応する操作が行われた場合において、日付や時刻の情報を参照し、当該解除を許容するか否かを判定する構成としてもよい。

20

【 1 3 4 7 】

具体的な構成としては、パチンコ機 10 (より詳しくは主制御装置 162) において、時刻情報や日付情報を出力する時計手段 (例えば、RTC:リアルタイムクロック) を搭載した上で、主制御装置 162 の MPU312 が、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して遊技停止状態の解除の可否を制御する構成が考えられる。すなわち、MPU312 において、差球数が特定個数以上となったことに基づき遊技停止状態への移行を行った場合に、時計手段からの時刻情報や日付情報を参照して移行日時を把握し、主側 RAM314 等の情報記憶手段に記憶する。そして、パチンコ機 10 の電源 OFF 操作が行われた後、解除操作としてのパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われた場合に、MPU312 にて、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して電源 ON 操作が行われたときの解除日時を把握し、その解除日時が移行日時を基準として翌日以降である場合は解除を有効として遊技停止状態の解除を行う一方、解除日時が移行日時と同日である場合は解除を無効として遊技停止状態をしない構成とすることができる。

30

【 1 3 4 8 】

このような構成であることにより、差球数が特定個数以上となって遊技停止状態に移行した場合、翌日にならなければ遊技を再開することができないこととなる。よって、特定個数を遊技ホールにおける 1 営業日当たりの上限差球数として機能させることができ、射幸性の過剰な高まりを好適に抑制することが可能になる。

【 1 3 4 9 】

なお、上記構成において午前 0 時を跨いだことが把握できれば、翌日以降であることを認識できるため、必ずしも日付の把握までは必要とせず、時計手段としては時刻情報を出力するものであってもよい。

40

【 1 3 5 0 】

また、上記の構成は、差球数の情報、各カウンタ 502a ~ 502e の情報、超過フラグの情報を消去する部分クリア用処理に適用してもよい。例えば、MPU312 にて、部分クリア用処理を実行したときの実行日時を上記時計手段からの時刻情報等に基づいて把握して記憶するとともに、その後、パチンコ機 10 への電源投入が行われた場合に、その日時を上記記憶した実行日時と比較し、電源投入の日時が翌日以降に該当する場合は部分クリア用処理を実行し、該当しない場合は部分クリア用処理を実行しない構成とすること

50

ができる。

【 1 3 5 1 】

( 2 1 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例において、取得された保留情報に対していわゆる保留先読み処理を実行し、その保留先読み処理により所定の結果（例えば大当たりに対応する先読み結果やリーチ表示に対応する先読み結果）が得られた場合に、保留先読み処理の対象となった遊技回よりも前の遊技回にて、図柄表示装置 7 5 等での所定の保留予告演出が行われてもよい。この場合、保留先読み処理は主制御装置 1 6 2 にて行うことができ、所定の保留予告演出が図柄表示装置 7 5 等にて実行されるように制御する処理は演出制御装置 1 4 3 にて行うことができる。

【 1 3 5 2 】

すなわち、「予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における保留情報の取得処理を実行する機能）と、前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留用エリア R E ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、遊技者に特典を付与することに対応する付与対応結果に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理を実行する機能）と、当該付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理～特電終了処理を実行する機能）と、前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図変動開始処理～特図確定中処理を実行する機能）と、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回よりも前に行われている遊技回にて、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（保留予告演出）を行う特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告演出の実行制御を行う機能）と、を備えている」構成を備えてもよい。

【 1 3 5 3 】

さらに、上記構成において保留予告演出の態様として複数種類の態様を備え、それら複数種類の態様のうちいずれの態様で保留予告演出を実行するかを、導出された差球数を参照（加味）して設定する構成を備えてもよい。例えば、保留予告演出として保留画像の表示色により大当たりの期待度等を示唆する演出が実行されるとともに、その保留画像の表示色として通常色（例えば白色）、青色、黄色、緑色、赤色が設けられた場合（通常色 < 青色 < 緑色 < 赤色の順で大当たりの期待度が高い）において、差球数が所定個数（例えば 9 5 0 0 0 個）未満の状況では、保留先読み処理により上記所定の結果が特定された場合に、保留予告演出での保留画像の表示色として青色から赤色までの 4 色のうちからいずれかの表示色を設定することができ、差球数が上記所定個数以上の状況では、上位色である緑色及び赤色での表示が規制され、下位色である青色及び黄色の 2 色のうちからいずれかの表示色を設定することができる構成とすることができる。また、差球数が上記所定個数以上の状況では、保留先読み処理の結果にかかわらず保留予告演出が行われないように規制したり、差球数が上記所定個数未満である場合よりも保留予告演出の実行頻度（実行確率）が低くなったりする構成としてもよい。これらの構成によれば、差球数が特定個数以上となることで遊技停止状態に移行する時期が近づいている状況で、遊技者に過剰な期待感を抱かせないようにすることができる。

【 1 3 5 4 】

なお、上記の場合において、上記第 2 の実施の形態や各変形例のように、主制御装置 1

10

20

30

40

50

6 2 からの差球数コマンドにより演出制御装置 1 4 3 が都度の差球数を把握できる場合は、演出制御装置 1 4 3 にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定し、その結果に基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。一方、演出制御装置 1 4 3 が都度の差球数を把握できない場合は、主制御装置 1 6 2 にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定するとともに、上記所定個数以上となった場合に所定コマンドを出力し、演出制御装置 1 4 3 では、その所定コマンドに基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。

【 1 3 5 5 】

( 2 2 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に超過コマンドを出力し、演出制御装置 1 4 3 10  
では、当該コマンドを受信することに応じて、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像等を図柄表示装置 7 5 等にて表示するが、演出制御装置 1 4 3 にて差球数が特定個数以上となった否かの判定を行い、その結果に基づいて上記報知画像等を表示してもよい。なお、演出制御装置 1 4 3 での都度の差球数の把握は、主制御装置 1 6 2 から出力される差球数コマンドに基づいて行うことができる。

【 1 3 5 6 】

また、上記の場合において、演出制御装置 1 4 3 にて差球数が特定個数よりも少ない所  
定個数（例えば 9 9 0 0 0 個）以上となったか否かを判定し、例えば「もうすぐ出玉上限  
に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの事前報知を行う構成としても  
よい。また、演出制御装置 1 4 3 にて差球数の増加量が所定の個数（例えば 1 0 0 0 0 個  
）に到達したか否かを判定し、例えば「1 0 0 0 0 個に達しました。」、「2 0 0 0 0 個  
に達しました。」などの報知を行う構成としてもよい。このような構成によれば、それら  
の報知タイミングの都度、主制御装置 1 6 2 からコマンドを出力する必要がないため、主  
制御装置 1 6 2 における処理負荷の増大を抑制しながら、差球数に関する報知を充実させ  
ることが可能になる。

【 1 3 5 7 】

( 2 3 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状  
態でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われ、その後、電源 ON 操作が行われた場合に  
、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「0」クリアする第 2  
初期化処理を実行したが、上記の場合において第 2 初期化処理を実行しない構成としても  
よい。すなわち、差球数が特定個数以上となった場合において、特定制御用のワークエリ  
ア 3 9 1 に対する自動的な初期化が行われず、差球数が特定個数未満である場合と同様の  
態様でパチンコ機 1 0 が起動される構成としてもよい。

【 1 3 5 8 】

( 2 4 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、第 2 初期化処理において、特定制御用  
のワークエリア 3 9 1 に記憶される情報のうち設定値及び賞球情報を除く全ての情報を消  
去したが、設定値及び賞球情報以外の情報においてその一部を消去する構成としてもよい  
。例えば、( a ) 設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、  
開閉実行モードの実行中に対応する情報を消去する、( b ) 設定値及び賞球情報以外の情  
報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対する情報、高確率  
モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報（確変大当たり  
に当選した場合に記憶されるものであって、開閉実行モードの終了後に高確率モードに移行す  
べきであることに対応する情報）を消去する、( c ) 設定値及び賞球情報以外の情報のうち  
、高確率モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報を消去するな  
どの構成としてもよい。

【 1 3 5 9 】

上記 ( a ) の構成によれば、開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場  
合に、開閉実行モードが継続されない状態で遊技を再開させることができ、また、上記 ( b )  
、( c ) の構成によれば、連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合に、連荘  
期間を終了させた状態で遊技を再開させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 6 0 】

( 2 5 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われ、その後、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われると、賞球情報が消去される第 1 初期化処理が実行されるが、賞球情報が消去されない第 2 初期化処理が実行される構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機 1 0 が再起動された場合、リセットボタン 1 6 6 c の押圧操作の有無にかかわらず、第 2 初期化処理が実行される構成としてもよい。

## 【 1 3 6 1 】

( 2 6 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理において、差球数の情報、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの一部が消去される構成としてもよい。例えば、超過フラグの情報のみが消去される構成としてもよい。この際、差球数の情報や各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の情報については、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた場合に消去される構成としてもよい。

10

## 【 1 3 6 2 】

( 2 7 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、リセットボタン 1 6 6 c の押圧操作の有無にかかわらず、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた後、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた場合に、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された差球数の情報を消去する部分クリア用処理を実行したが、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた後、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた場合に、上記部分クリア用処理を実行してもよい。すなわち、パチンコ機 1 0 への電源投入時の操作態様によって部分クリア用処理の有無が切り換えられる構成としてもよい。

20

## 【 1 3 6 3 】

( 2 8 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理をメイン処理の中で実行したが、タイマ割込み処理の中で実行してもよい。この場合、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた場合における初回目のタイマ割込み処理の実行に際して、遊技の進行を制御するためのステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9 の処理が行われる前に部分クリア用処理が行われる構成とする。

30

## 【 1 3 6 4 】

( 2 9 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例において、所定操作が行われた場合に非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 を「 0 」クリアする処理（初期化する処理）が実行されてもよい。例えば、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた場合に、上記ワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 を「 0 」クリアする処理が実行されてもよい。

## 【 1 3 6 5 】

( 3 0 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 2 において、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする第 2 初期化処理（ステップ S f 1 8 0 2 ）が実行される構成としてもよい。この場合、停電フラグの情報は初期化の対象外とする。

40

## 【 1 3 6 6 】

( 3 1 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 2 では、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた場合に電断時クリア用処理（ステップ S f 3 1 1 0 ）を実行して差球数の情報、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの情報を電源遮断時におけるバックアップの対象外とする構成としてもよい。すなわち、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止されることにより、それらの情報が自然と消去される構成としてもよい。

## 【 1 3 6 7 】

50

(32) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【1368】

(33) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

10

【1369】

(34) 上記第2の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とする。とよい。

20

【1370】

(35) 上記第2の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【1371】

(36) 上記第2の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

30

【1372】

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

【1373】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に收容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報(遊技価値)として扱う管理遊技機(封入式遊技機、封入式パチンコ機)にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球(循環球)が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、

40

50

遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯型記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

【1374】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば20000枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

10

【1375】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【1376】

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

20

【1377】

<第3の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図10を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【1378】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図116を用いて説明する。

30

【1379】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図116に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

40

【1380】

各カウンタC1～C3、CINI、CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格

50

納エリア 3 1 4 b に格納される。

【 1 3 8 1 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a , R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【 1 3 8 2 】

この場合、第 1 エリア～第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【 1 3 8 3 】

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

【 1 3 8 4 】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 1 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1 9 9 9）。

【 1 3 8 5 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

【 1 3 8 6 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されている当否テーブルにて設定されている。図 1 1 7 に示すように、当否テーブルとしては、第 1 特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図 1 1 7 ( a )）と、第 2 特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図 1 1 7 ( b )）と、第 1 特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図 1 1 7 ( c )）と、第 2 特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図 1 1 7 ( d )）とが設定されている。

【 1 3 8 7 】

本パチンコ機 1 0 では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。第 1 特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図 1 1 7 ( a ) に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタ C 1 の値）として「 0 」～「 9 」の計 1 0 個が設定され、大当たり当選確率は 1 / 2 0 0 となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は 1 9 9 / 2 0 0 となつて

いる。

【 1 3 8 8 】

第 2 特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図 1 1 7 ( b ) に示すように、大当たりとなる乱数の値として「 0 」～「 9 」の計 1 0 個が設定され、大当たり当選確率は第 1 特図の場合と同じく 1 / 2 0 0 となっている。

【 1 3 8 9 】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、第 2 特図での当否抽選では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。第 2 特図に対応した低確率モード用の当否テーブルでは、特殊外れ結果となる乱数の値として「 1 0 」～「 4 0 9 」の計 4 0 0 個が設定され、特殊外れ結果となる確率は 1 / 5 となっている。なお、特殊外れ結果は後述する突然時短遊技状態への移行契機となる抽選結果である。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は 1 5 9 / 2 0 0 となっている。

10

【 1 3 9 0 】

第 1 特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図 1 1 7 ( c ) に示すように、大当たりとなる乱数の値として「 0 」～「 4 9 」の計 5 0 個が設定され、大当たり当選確率は 1 / 4 0 となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は 3 9 / 4 0 となっている。

20

【 1 3 9 1 】

第 2 特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図 1 1 7 ( d ) に示すように、大当たりとなる乱数の値として「 0 」～「 4 9 」の計 5 0 個が設定され、大当たり当選確率は第 1 特図の場合と同じく 1 / 4 0 となっている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「 5 0 」～「 4 4 9 」の計 4 0 0 個が設定され、特殊外れ結果となる確率は低確率モードの場合と同じく 1 / 5 となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は 1 5 5 / 2 0 0 に設定されている。

30

【 1 3 9 2 】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、第 2 特図用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【 1 3 9 3 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 ( つまり 9 9 ) に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

40

【 1 3 9 4 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に大当たり種別テーブルとして記憶されている。図 1 1 8 に示すよう

50

に、大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル(図118(a))と第2特図用の大当たり種別テーブル(図118(b))とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【1395】

図118(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果Aとが設定されている。これら各大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

10

【1396】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数(例えば50回)に達するまで継続され、また、高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が上記第1上限回数よりも多い第2上限回数(例えば51回)に達するまで継続される。第2上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態(通常遊技状態)に移行する。

20

【1397】

すなわち、4R確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において1回目~50回目の遊技回が、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態(高確遊技状態、確変遊技状態)で行われ、51回目の遊技回が、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態(時短遊技状態)で行われるものとなる。なお、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が50回に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って高確遊技状態が終了する。

【1398】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物63aが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、1回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

30

【1399】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

40

【1400】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設けられている。このうち4R確変大当たり結果となった場合に移行するのは第1高頻度サポートモードである。第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

50

## 【 1 4 0 1 】

4 R 通常大当たり結果 A は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、4 R 通常大当たり結果 A となった場合、開閉実行モードの終了後、通常遊技状態に移行する。ちなみに開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

## 【 1 4 0 2 】

第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 8 4 」が 4 R 確変大当たり結果に対応し、「 8 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果 A に対応している。すなわち、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に 4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 8 5 %、4 R 通常大当たり結果 A に振り分けられる確率は 1 5 % に設定されている。

10

## 【 1 4 0 3 】

図 1 1 8 ( b ) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、1 0 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果 B とが設定されている。1 0 R 確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が 1 0 回となるものである。また、1 0 R 確変大当たり結果は、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、4 R 確変大当たり結果の場合と同じく、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数（例えば 5 0 回）に達するまで継続され、また、第 1 高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 2 上限回数（例えば 5 1 回）に達するまで継続される。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において 1 回目～ 5 0 回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、5 1 回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。

20

## 【 1 4 0 4 】

4 R 通常大当たり結果 B は、実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。また、4 R 通常大当たり結果 B は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の第 1 高頻度サポートモードは、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が予め定められた第 3 上限回数（例えば 1 回）に達するまで継続される。第 3 上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。すなわち、4 R 通常大当たり結果 B となった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において 1 回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。

30

## 【 1 4 0 5 】

第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 8 4 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 8 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果 B に対応している。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に 1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 8 5 %、4 R 通常大当たり結果 B に振り分けられる確率は 1 5 % に設定されている。

## 【 1 4 0 6 】

ここで、第 1 特図用の大当たり種別テーブルと第 2 特図用の大当たり種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は 8 5 % に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは 1 0 R 大当たり結果となるのに対して、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは 4 R 大当たり結果となるように設定されている。つまり、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第 1 作動口 6 2 に遊技球を入賞させる遊技よりも第 2 作動口 6 3 に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

40

50

## 【 1 4 0 7 】

このように、第 1 作動口 6 2 と第 2 作動口 6 3 とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のうち、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

## 【 1 4 0 8 】

なお、本実施の形態では、第 1 特図用の大当たり種別テーブルと第 2 特図用の大当たり種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第 2 特図用の大当たり種別テーブルにおいて、第 1 特図用の大当たり種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第 1 作動口 6 2 に入賞させるよりも第 2 作動口 6 3 に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

## 【 1 4 0 9 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、作動口 6 2 , 6 3 への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部 A S , B S に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C 2 の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部 A S , B S に停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C 2 に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタ C 2 を用いるため、各特図表示部 A S , B S に停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

## 【 1 4 1 0 】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタ C 1 を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第 2 高頻度サポートモードとなる状態である。

## 【 1 4 1 1 】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、高確遊技状態の終了後に移行したり、4 R 通常大当たり結果 B を契機として移行したりする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

## 【 1 4 1 2 】

図 1 1 8 ( c ) に示すように、特殊外れ結果になったことを契機として移行する突然時短遊技状態は、当該状態に移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第 4 上限回数（例えば 7 0 0 回）に達するまで継続される。外れ遊技回の回数が第 4 上限回数に達した場合は、突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、第 4 上限回数に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って突然時短遊技状態が終了する。

## 【 1 4 1 3 】

10

20

30

40

50

図 1 1 7 の説明に戻り、変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図用表示部 4 3 の第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S における変動表示時間を M P U 3 1 2 において決定する上で用いられる。

#### 【 1 4 1 4 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタ C S は、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

10

#### 【 1 4 1 5 】

変動種別カウンタ C S に対する変動表示時間の振分先は、R O M 3 1 3 の変動表示時間テーブル記憶エリア 3 1 3 c に変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

#### 【 1 4 1 6 】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、例えば、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。

20

#### 【 1 4 1 7 】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも 1 回行われる役物開閉遊技が実行される。

#### 【 1 4 1 8 】

サポート当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図 1 1 9 に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 1 9（a））と、第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 1 9（b））と、第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 1 9（c））とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第 1 高頻度サポートモードである場合は第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第 2 高頻度サポートモードである場合は第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

30

#### 【 1 4 1 9 】

図 1 1 9（a）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計 50 個が設定されており、サポート当選確率は 1 / 2 となっている。

#### 【 1 4 2 0 】

図 1 1 9（b）に示すように、第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「0」～「89」の計 90 個が設定されており、サポート当選確率は 9 / 10 となっている。すなわち、第 1 高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

40

#### 【 1 4 2 1 】

図 1 1 9（c）に示すように、第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計 50 個が設定されており、サポート当選確率は 1 / 2 となっている。すなわち、第 2 高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第 1 高頻度サポートモー

50

ドである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【 1 4 2 2 】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【 1 4 2 3 】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第1高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

10

【 1 4 2 4 】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、1

20

【 1 4 2 5 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

次に、主制御装置 1 6 2 内の M P U 3 1 2 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、M P U 3 1 2 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と N M I 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【 1 4 2 6 】

< タイマ割込み処理 >

タイマ割込み処理について図 1 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は M P U 3 1 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

30

【 1 4 2 7 】

ステップ S g 1 0 1 では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口 6 2 への入賞が発生したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口 6 3 への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 6 4 を遊技球が通過したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

40

【 1 4 2 8 】

ステップ S g 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 1 4 2 9 】

ステップ S g 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1

50

、大当たり種別カウンタC 2及び普図当たり乱数カウンタC 3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 3の更新値を、RAM 3 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【1 4 3 0】

ステップS g 1 0 4では、スルーゲート6 4への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア3 1 4 cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、ステップS g 1 0 3にて更新した普図当たり乱数カウンタC 3の値を普図保留エリア3 1 4 cに格納する。また、各種フラグ格納エリア3 1 4 eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

10

【1 4 3 1】

ステップS g 1 0 5では、作動口6 2, 6 3への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【1 4 3 2】

<作動口用の入賞処理>

ステップS g 1 0 5の作動口用の入賞処理について図1 2 1のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 4 3 3】

先ずステップS g 2 0 1にて、遊技球が第1作動口6 2に入賞(始動入賞)したか否かを第1作動口用入賞センサ6 2 aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口6 2に入賞したと判定すると、ステップS g 2 0 2にて払出制御装置1 8 1に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

20

【1 4 3 4】

ステップS g 2 0 3では、第1作動口6 2に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS g 2 0 4では、第1特図用保留エリアR aの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアR aに保留記憶されている始動保留記憶数R a Nをセットする(以下、第1始動保留記憶数R a Nともいう)。その後、ステップS g 2 0 5では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

30

【1 4 3 5】

また、ステップS g 2 0 1で否定判定した場合(第1作動口6 2への入賞が発生していない場合)は、ステップS g 2 0 6に進み、遊技球が第2作動口6 3に入賞(始動入賞)したか否かを第2作動口用入賞センサ6 3 cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口6 3に入賞したと判定すると、ステップS g 2 0 7にて払出制御装置1 8 1に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【1 4 3 6】

ステップS g 2 0 8では、第2作動口6 3に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS g 2 0 9では、第2特図用保留エリアR bの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアR bに保留記憶されている始動保留記憶数R b Nをセットする(以下、第2始動保留記憶数R b Nともいう)。その後、ステップS g 2 0 5にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

40

【1 4 3 7】

また、ステップS g 2 0 6で否定判定した場合(第2作動口6 3への入賞が発生していない場合)は、そのまま本入賞処理を終了する。

【1 4 3 8】

なお、上記ステップS g 2 0 2又はステップS g 2 0 7にてセットした賞球コマンドは

50

、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【 1 4 3 9 】

ここで、ステップ S g 2 0 5 の情報取得処理について図 1 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 4 4 0 】

まずステップ S g 3 0 1 にて、上述したステップ S g 2 0 4 又はステップ S g 2 0 9 にてセットした始動保留記憶数 N ( R a N 又は R b N ) が上限値 ( 本実施の形態では 4 ) 未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S g 3 0 2 にて対応する特図用保留エリア R a , R b の始動保留記憶数 N を 1 加算する。ステップ S g 3 0 3 では、総保留数記憶領域に格納された値 ( 以下、共通保留数 C R N とする ) を 1 加算する。

10

【 1 4 4 1 】

ステップ S g 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S g 3 0 2 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【 1 4 4 2 】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S g 3 0 2 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

20

【 1 4 4 3 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S g 3 0 2 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【 1 4 4 4 】

ステップ S g 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 A M では、第 1 特図用の保留数と第 2 特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ S g 3 0 5 の表示更新処理では、今回の入球先 ( 入賞先 ) が第 1 作動口 6 2 の場合には第 1 特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先 ( 入賞先 ) が第 2 作動口 6 3 の場合には第 2 特図用の保留数の表示を更新する。

30

【 1 4 4 5 】

ステップ S g 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S g 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

40

【 1 4 4 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 1 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S g 4 0 1 ~ ステップ S g 4 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S g 4 0 9 ~ ステップ S g 4 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 1 4 4 7 】

通常処理においてはまず、ステップ S g 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S g 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定し

50

たコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

【 1 4 4 8 】

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

【 1 4 4 9 】

ステップ S g 4 0 3 では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。ステップ S g 4 0 4 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップ S g 4 0 3 の特図遊技回制御処理及びステップ S g 4 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【 1 4 5 0 】

ステップ S g 4 0 5 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。ステップ S g 4 0 6 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップ S g 4 0 5 の普図遊技回制御処理及びステップ S g 4 0 6 の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【 1 4 5 1 】

ステップ S g 4 0 7 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c ）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 1 4 5 2 】

ステップ S g 4 0 8 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 1 4 5 3 】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S g 4 0 9 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S g 4 1 0 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 1 4 5 4 】

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

【 1 4 5 5 】

ステップ S g 4 0 9 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S g 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S g 4 0 1 以降の処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 5 6 】

このように、ステップ S g 4 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S g 4 0 1 ~ ステップ S g 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I (すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値) をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

## 【 1 4 5 7 】

ステップ S g 4 0 8 で肯定判定した場合( 停電フラグが格納されている場合 ) は、ステップ S g 4 1 2 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S g 4 1 3 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S g 4 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

## 【 1 4 5 8 】

ステップ S g 4 1 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S g 4 1 6 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内( 例えば、1 日や 2 日 ) 保持される。

## 【 1 4 5 9 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S g 4 0 3 の特図遊技回制御処理について図 1 2 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 1 4 6 0 】

まずステップ S g 5 0 1 にて、可変入賞装置 6 5 を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 1 4 6 1 】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S g 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 1 4 6 2 】

特図用表示部 4 3 が確定表示中でない場合は、ステップ S g 5 0 3 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 1 4 6 3 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S g 5 0 4 にて、共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「 0 」である場合は、実行対象と

10

20

30

40

50

なる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【1464】

共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップSg505にて第1特図用保留エリアRa又は第2特図用保留エリアRbに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップSg506にて特図用表示部43における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【1465】

ここで、ステップSg505のデータ設定処理及びステップSg506の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

10

【1466】

まず、データ設定処理について図125のフローチャートを参照して説明する。

【1467】

まずステップSg601では、第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定する。第2始動保留記憶数RbNが「0」である場合にはステップSg602～ステップSg608の第1特図（第1作動口62）用のデータ設定処理を実行し、第2始動保留記憶数RbNが「0」でない場合にはステップSg609～ステップSg615の第2特図（第2作動口63）用のデータ設定処理を実行する。

【1468】

20

既に説明したように、共通保留数CRNが1以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第1始動保留記憶数RaN及び第2始動保留記憶数RbNの少なくとも一方が1以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、まず第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定し、第2始動保留記憶数RbNが「0」であること、すなわち、第2特図用の保留情報が存在しないことを条件として第1特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリアRbに記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【1469】

30

第1特図用のデータ設定処理では、まずステップSg602にて、第1特図用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNを1減算する。ステップSg603では共通保留数CRNを1減算する。ステップSg604では、第1特図用保留エリアRaの第1エリアに格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

【1470】

ステップSg605では、第1特図用保留エリアRaの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【1471】

40

ステップSg606では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することをMPU312が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップSg607にて第2特図フラグを消去する。

【1472】

ステップSg607の実行後又はステップSg606で否定判定した場合（第2特図フラグが格納されていない場合）は、ステップSg608に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアRaに対応して

50

いることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

#### 【1473】

ステップSg608にて設定されたシフトコマンドは、通常処理(図123)におけるステップSg401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第1保留表示領域Gaにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

#### 【1474】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップSg609にて、第2特図用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNを1減算する。ステップSg610では共通保留数CRNを1減算する。ステップSg611では、第2特図用保留エリアRbの第1エリアに格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

#### 【1475】

ステップSg612では、第2特図用保留エリアRbの記憶エリアに格納されたデータ(大当たり乱数カウンタC1等の保留情報)をシフトさせる処理を実行する。ステップSg613では、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップSg614にて第2特図フラグをセットする。

#### 【1476】

ステップSg614の実行後又はステップSg613で肯定判定した場合(第2特図フラグが格納されている場合)は、ステップSg615に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置143に認識させるための情報であるシフトコマンド(シフト発生情報)を設定する。この場合、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2作動口63に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

#### 【1477】

ステップSg615にて設定されたシフトコマンドは、通常処理(図123)におけるステップSg401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第2保留表示領域Gbにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

#### 【1478】

次に、変動開始処理について図126のフローチャートを参照して説明する。

#### 【1479】

先ずステップSg701では、現在の遊技状態や入賞した側の作動口62,63に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は、第1特図に対応した低確率モード用の当否テーブル(図117(a))を参照し、今回の特図遊技回が第2作動口63への入賞に基づくものである場合は、第2特図に対応した低確率モード用の当否テーブル(図117(b))を参照して当否判定を行う。また、現在の抽選モードが高確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は、第1特図に対応した高確率モード用の当否テーブル(図117(c))を参照し、今回の特図遊技回が第2作動口63への入賞に基づくものである場合は、第2特図に対応した高確率モード用の当否テーブル(図117(d))を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値や特殊外れ結果用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判

10

20

30

40

50

定する。

【1480】

ステップSg702では、ステップSg701における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップSg703にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第1特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第1特図用の大当たり種別テーブル（図118（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第2特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第2特図用の大当たり種別テーブル（図118（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第1特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、4R確変大当たり結果、4R通常大当たり結果Aのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

10

【1481】

ステップSg704では、ステップSg703の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、選択された大当たり種別が4R確変大当たり結果である場合は、4R確変大当たりフラグをセットする。

【1482】

ステップSg705では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

20

【1483】

ステップSg702で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップSg706に進み、ステップSg701の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップSg707にて、上記各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをMPU312が把握するためのものである。

【1484】

ステップSg708では、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

30

【1485】

ステップSg706で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップSg709に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップSg709ではその停止結果を設定する。

【1486】

ステップSg705、ステップSg708又はステップSg709の実行後は、ステップSg710にて、高確率モードでの特図遊技回の回数を更新するための高確率モード更新用処理を実行し、その後、ステップSg711にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップSg712では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSg713では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップSg710～ステップSg713の詳細については後述する。

40

【1487】

ステップSg714では、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセッ

50

トする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

【1488】

ステップSg715では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合に設定される。

10

【1489】

ステップSg716では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させ、第2作動口63への入賞に基づくものである場合は第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。ステップSg716の実行後は変動開始処理を終了する。

【1490】

特図遊技回制御処理(図124)の説明に戻り、ステップSg506の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップSg501で肯定判定した場合(開閉実行モード中)である場合は、ステップSg502以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

20

【1491】

ステップSg503で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップSg507に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップSg508にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップSg508の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

30

【1492】

ステップSg507で肯定判定した場合(変動表示時間が経過している場合)には、ステップSg509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップSg510では、高確率モードを終了させるための高確率モード終了用処理を実行する。ステップSg511では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップSg512では、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるための突然時短遊技状態の移行用処理を実行する。ステップSg510~ステップSg512の詳細については後述する。

【1493】

ステップSg513では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップSg705、ステップSg708又はステップSg709で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部43を制御する。また、ステップSg513では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

40

【1494】

ステップSg502で肯定判定した場合(特図用表示部43が確定表示中である場合)は、ステップSg514に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップSg513で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部43を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口62,63への入賞が

50

発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップ S g 5 1 4 の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【 1 4 9 5 】

< 遊技状態移行処理 >

ステップ S g 4 0 4 ( 図 1 2 3 ) の遊技状態移行処理について、図 1 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 4 9 6 】

まずステップ S g 9 0 1 では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップ S g 9 0 2 に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か ( 特図用表示部 4 3 での確定表示が終了したタイミングであるか否か ) を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 1 4 9 7 】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップ S g 9 0 3 にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり種別フラグ ( ステップ S g 7 0 4 ) が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 4 9 8 】

ステップ S g 9 0 3 で肯定判定した場合は ( 今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合は ) 、ステップ S g 9 0 4 に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【 1 4 9 9 】

ステップ S g 9 0 5 では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

30

【 1 5 0 0 】

ステップ S g 9 0 6 では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップ S g 9 0 5 で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値を RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア RC 1 にセットする。例えば、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリア RC 1 に「 1 0 」をセットする。

40

【 1 5 0 1 】

ステップ S g 9 0 7 では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理 ( 図 1 2 3 ) におけるステップ S g 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 1 5 0 2 】

ステップ S g 9 0 8 では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管

50

理制御装置においてパチンコ機 10 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【1503】

ステップ S g 9 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S g 9 0 9 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S g 9 1 0 にて大入賞口開閉処理を実行する。

【1504】

ここで、大入賞口開閉処理について図 1 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1505】

先ずステップ S g 1 0 0 1 では、大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S g 1 0 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S g 1 0 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【1506】

タイマエリア T 1 の値が「0」である場合は、ステップ S g 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（3 0 s e c）に対応する値として上記タイマエリア T 1 に「1 5 0 0 0」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 2 0）が起動される都度、1 ずつ減算される。ステップ S g 1 0 0 5 では、1 回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（1 0 個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C 1 に「1 0」をセットする。

【1507】

ステップ S g 1 0 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく駆動部 6 5 d を駆動状態とする。ステップ S g 1 0 0 7 では、大入賞口 6 5 a（可変入賞装置 6 5）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 1 2 3）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【1508】

ステップ S g 1 0 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」である場合）又はステップ S g 1 0 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「0」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【1509】

ステップ S g 1 0 0 1 で肯定判定した場合（大入賞口 6 5 a の開放中である場合）は、ステップ S g 1 0 0 8 に進み、タイマエリア T 1 の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップ S g 1 0 0 4 で設定した可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【1510】

タイマエリア T 1 の値が「0」でない場合は、ステップ S g 1 0 0 9 に進み、大入賞口用入賞センサ 6 5 c の検知状態に基づいて大入賞口 6 5 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S g 1 0 1 0 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値を 1 減算し、その後、ステップ S g 1 0 1 1 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 1 1 】

ステップ S g 1 0 0 8 で肯定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「 0 」である場合）又はステップ S g 1 0 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0 」である場合）は、ステップ S g 1 0 1 2 に進み、駆動部 6 5 d を非駆動状態に切り替えて大入賞口 6 5 a を閉鎖する。ステップ S g 1 0 1 3 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算し、ステップ S g 1 0 1 4 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

## 【 1 5 1 2 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S g 1 0 1 5 に進み、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（ 2 s e c ）に対応する値として、上記タイマエリア T 1 に「 1 0 0 0 」をセットする。

10

## 【 1 5 1 3 】

ステップ S g 1 0 1 6 では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置 1 4 3 に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図 1 2 3 ）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

## 【 1 5 1 4 】

ステップ S g 1 0 1 4 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップ S g 1 0 1 7 に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップ S g 1 0 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 1 2 3 ）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

20

## 【 1 5 1 5 】

遊技状態移行処理（図 1 2 7 ）の説明に戻り、ステップ S g 9 1 0 の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S g 9 1 1 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

## 【 1 5 1 6 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S g 9 1 2 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S g 9 1 3 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

## 【 1 5 1 7 】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図 1 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

## 【 1 5 1 8 】

先ずステップ S g 1 1 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップ S g 1 1 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

## 【 1 5 1 9 】

ステップ S g 1 1 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C に第 1 上限回数に対応する値（例えば 5 0 ）をセットする。確変

50

カウンタエリア K C は、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

【 1 5 2 0 】

ステップ S g 1 1 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。サポート A フラグは第 1 高頻度サポートモードに対応するものである。サポート A フラグがセットされることにより、第 1 高頻度サポートモード（高確遊技状態や通常時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。

【 1 5 2 1 】

ステップ S g 1 1 0 5 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 2 上限回数に対応する値（例えば 5 1）をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数（第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

【 1 5 2 2 】

ステップ S g 1 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S g 1 1 0 6 で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図 1 2 3）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第 1 高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

【 1 5 2 3 】

ステップ S g 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップ S g 1 1 0 7 に進み、今回の通常大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 B であるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた大当たり種別フラグを参照して行う。

【 1 5 2 4 】

今回の通常大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 B である場合は、ステップ S g 1 1 0 8 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。続くステップ S g 1 1 0 9 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 3 上限回数に対応する値（例えば 1）をセットする。

【 1 5 2 5 】

ステップ S g 1 1 1 0 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S g 1 1 1 0 で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図 1 2 3）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、通常時短遊技状態への移行を示す情報のほか、その通常時短遊技状態の上限回数を示す情報などが含まれる。

【 1 5 2 6 】

ステップ S g 1 1 0 7 で否定判定した場合（4 R 通常大当たり結果 B でない場合）は、今回の通常大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 A であることを意味する。この場合は、ステップ S g 1 1 0 8 ~ ステップ S g 1 1 1 0 の処理を実行することなく開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。すなわち、遊技状態を通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に設定する。

【 1 5 2 7 】

遊技状態移行処理（図 1 2 7）の説明に戻り、ステップ S g 9 1 3 の開閉実行モード終

10

20

30

40

50

了時の移行処理が終了した後は、ステップ S g 9 1 4 にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【 1 5 2 8 】

ステップ S g 9 1 5 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【 1 5 2 9 】

次に、ステップ S g 7 1 0 の高確率モード更新用処理、ステップ S g 7 1 1 の高頻度サポートモード更新用処理、ステップ S g 7 1 2 の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図 1 2 6）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

10

【 1 5 3 0 】

< 高確率モード更新用処理 >

ステップ S g 7 1 0 の高確率モード更新用処理について図 1 3 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 5 3 1 】

まずステップ S g 1 2 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

20

【 1 5 3 2 】

高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合はステップ S g 1 2 0 2 にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合はステップ S g 1 2 0 3 に進み、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C の値を更新する。具体的には、確変カウンタエリア K C の値を 1 減算する。これにより、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

【 1 5 3 3 】

ステップ S g 1 2 0 4 では、確変カウンタエリア K C の値が「 0 」であるか否かを判定する。確変カウンタエリア K C の値が「 0 」である場合、すなわち、高確率モードでの遊技回の実行回数が第 1 上限回数に到達している場合には、ステップ S g 1 2 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確終了用フラグをセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

30

【 1 5 3 4 】

ステップ S g 1 2 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S g 1 2 0 6 にて上記確変カウンタエリア K C の値を「 0 」にクリアした後、ステップ S g 1 2 0 5 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確終了用フラグをセットする。すなわち、高確率モードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高確率モードを終了させるように認識する。

【 1 5 3 5 】

ステップ S g 1 2 0 5 の実行後は高確率モード更新用処理を終了する。ステップ S g 1 2 0 1 で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、高確率モードの残り回数を更新しないとして、ステップ S g 1 2 0 2 以降の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。また、ステップ S g 1 2 0 4 で否定判定した場合（確変カウンタエリア K C の値が「 0 」でない場合）は、高確率モードを終了すべきではないとして、ステップ S g 1 2 0 5 の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。

40

【 1 5 3 6 】

< 高頻度サポートモード更新用処理 >

ステップ S g 7 1 1 の高頻度サポートモード更新用処理について図 1 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

50

## 【 1 5 3 7 】

先ずステップ S g 1 3 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポート A フラグ、サポート B フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポート A フラグは通常時短遊技状態（第 1 高頻度サポートモード）に対応し、サポート B フラグは突然時短遊技状態（第 2 高頻度サポートモード）に対応する。

## 【 1 5 3 8 】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード中である場合は、ステップ S g 1 3 0 2 に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S g 1 3 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

10

## 【 1 5 3 9 】

ステップ S g 1 3 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「 1 」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「 1 」である場合はステップ S g 1 3 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグがサポート A フラグであるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の更新結果が「 1 」となり且つサポート A フラグがセットされている場合は、高確遊技状態が終了して通常時短遊技状態に移行したことを意味する。この場合はステップ S g 1 3 0 6 に進み、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として通常時短開始コマンドを設定する。

20

## 【 1 5 4 0 】

ステップ S g 1 3 0 6 の実行後、ステップ S g 1 3 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「 1 」でない場合）又はステップ S g 1 3 0 5 で否定判定した場合（サポート A フラグがセットされていない場合）は、ステップ S g 1 3 0 7 に進み、サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が第 2 上限回数又は第 3 上限回数に到達している場合には、ステップ S g 1 3 0 8 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

## 【 1 5 4 1 】

また、ステップ S g 1 3 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S g 1 3 0 9 にて上記サポートカウンタエリア S C の値を「 0 」にクリアした後、ステップ S g 1 3 0 8 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高頻度サポートモードを終了させるように認識する。

## 【 1 5 4 2 】

ステップ S g 1 3 0 8 の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップ S g 1 3 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップ S g 1 3 0 2 以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップ S g 1 3 0 7 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップ S g 1 3 0 8 の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

40

## 【 1 5 4 3 】

< 突然時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップ S g 7 1 2 の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図 1 3 2 ( a ) のフ

50

ローチャートを参照しながら説明する。

【1544】

先ずステップSg1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグは、ステップSg701(図126)の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである(ステップSg707)。

【1545】

特殊外れフラグがセットされていない場合(特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合)は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特殊外れフラグがセットされている場合(特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合)は、ステップSg1402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることをMPU312が把握するためのものである。

10

【1546】

高確率フラグがセットされていない場合(高確率モード中でない場合)は、ステップSg1403にて上記各種フラグ格納エリア314eにサポートAフラグがセットされているか否かを判定する。サポートAフラグは第1高頻度サポートモード中であることをMPU312が把握するためのものである。

【1547】

サポートAフラグがセットされている場合(第1高頻度サポートモード中である場合)は、ステップSg1404に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。このように突然時短開始用フラグがセットされた場合は、その特図遊技回の確定表示の開始タイミングで行われる突然時短遊技状態の移行用処理(ステップSg512)において突然時短遊技状態への移行が実施される。この処理の詳細については後述する。

20

【1548】

ステップSg1404の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップSg1402で肯定判定した場合(高確率フラグがセットされており、高確率モード中である場合)は、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップSg1403以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップSg1403で否定判定した場合(サポートAフラグがセットされておらず、第1高頻度サポートモード中でない場合)についても、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップSg1404の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

30

【1549】

前述のように突然時短開始用フラグがセットされることに基づいて突然時短遊技状態への移行が実施されるところ、ここで、特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係について図132(b)を参照しながら説明する。

40

【1550】

上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされ、抽選モードが高確率モードである場合(高確遊技状態である場合)は、ステップSg1402で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。よって、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行わず、高確遊技状態を維持することになる。

【1551】

本実施の形態では、第1特図の当否抽選で4R確変大当たり結果になるか、第2特図の当否抽選で10R確変大当たり結果になると、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する。この高確遊技状態は、高確遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が

50

50回に達するまで継続され、この期間の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。

【1552】

また、高確率フラグがセットされていない状態でサポートAフラグがセットされており、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合（通常時短遊技状態である場合）は、ステップSg1402で否定判定した後、ステップSg1403で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットする。よって、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行う。

【1553】

本実施の形態では、上記高確遊技状態が終了した後、サポートモードが第1高頻度サポートモードに維持されたまま、抽選モードが低確率モードに切り替えられることにより、通常時短遊技状態に移行する。つまり、高確遊技状態が終了して直ちに通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行するのではなく、突然時短遊技状態への移行が可能となるチャンス状態へと移行することになる。また、第2特図の当否抽選で4R通常大当たり結果Bになった場合も通常時短遊技状態に移行し、この場合も特殊外れ結果となることで突然時短遊技状態への移行が行われることになる。

10

【1554】

また、高確率フラグ及びサポートAフラグのいずれもセットされておらず、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードである場合（通常遊技状態である場合）は、ステップSg1402及びステップSg1403で否定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。ここで、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第2特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回は、サポートAフラグがクリアされた状態（内部的に通常時短遊技状態が終了した状態）で実施されるため、これらの特図遊技回は通常遊技状態の下で行われることになる。本実施の形態では第2特図の保留数の上限が4個に設定されているため、この保留分の特図遊技回には高確遊技状態に移行してから52回目～55回目の特図遊技回が該当する。これらの特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。

20

【1555】

このように通常時短遊技状態で突然時短遊技状態への移行が許容されるものの、その後に行われる保留分の第2特図の遊技回では突然時短遊技状態への移行が規制されるものとなる。そして、本実施の形態では、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が1回に設定されているため、通常時短遊技状態へ移行することにより1回分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与されることになる。このことは、第2特図の当否抽選で4R通常大当たり結果Bになり、開閉実行モードの終了後に通常時短遊技状態に移行した場合も同様である。

30

【1556】

なお、高確率フラグ及びサポートAフラグのいずれもセットされない状態には、通常遊技状態のほか、低確率モード且つ第2高頻度サポートモードの突然時短遊技状態も該当する。よって、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行（突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数の上乗せ）は行われぬ。

40

【1557】

< 変動表示時間の設定処理 >

ステップSg713の変動表示時間の設定処理について図133のフローチャートを参照しながら説明する。

【1558】

先ずステップSg1601では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップで

50

は、高確率フラグ及びサポートAフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートAフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートBフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、高確率フラグ、サポートAフラグ及びサポートBフラグのいずれもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

【1559】

ステップSg1602では、ステップSg1601で把握した遊技状態等に対応する変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタCSの値に基づいて変動表示時間(変動パターン)を選択するために用いられるものである。変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

10

【1560】

ここで、ステップSg1602で取得する変動表示時間テーブルについて図134を参照して説明する。

【1561】

現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は、第1特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。第1特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。

【1562】

これら第1特図に対応した通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図135を参照しながら説明する。図135(a)に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第1特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A(15sec)と、変動パターン2A(60sec)と、変動パターン3A(120sec)とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部43における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

20

【1563】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Z1~Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、特図用表示部43での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1~Z3が変動表示される。

30

【1564】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ(スーパーリーチ)当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

40

【1565】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示(リーチ状態)とは、図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果(大当たり結果)になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技

50

者に思わせるための表示状態をいう。

【 1 5 6 6 】

換言すれば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面 G 内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【 1 5 6 7 】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P リーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P S P リーチ演出は、S P リーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、S P リーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図 1 3 5 ( a ) における「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【 1 5 6 8 】

図 1 3 5 ( b ) に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第 1 特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H と、変動パターン 2 H ( 1 5 s e c ) と、変動パターン 3 H ( 6 0 s e c ) と、変動パターン 4 H ( 1 2 0 s e c ) とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン 1 H に対応する変動表示時間については、そのときの特図保留数(第 1 特図に対応した変動表示時間テーブルを参照する場合は第 1 特図の保留数)を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が 2 個以下である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には 8 s e c となり、保留数が 3 個以上である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には 8 s e c よりも短い 4 s e c となるように変動表示時間を設定する。

【 1 5 6 9 】

変動パターン 1 H は図柄表示装置 7 5 での完全外れ演出に対応し、変動パターン 2 H はノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン 3 H は S P リーチ外れ演出に対応し、変動パターン 4 H は S P S P リーチ外れ演出に対応している。

【 1 5 7 0 】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ(リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態)で停止表示されるものである。なお、S P リーチ外れ演出は、S P リーチ当たり演出に対応するものであり、S P リーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、S P S P リーチ外れ演出についても S P S P リーチ当たり演出に対応するものである。

【 1 5 7 1 】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「 0 」が変動パターン 1 A に対応し、「 1 」~「 2 9 」が変動パターン 2 A に対応し、「 3 0 」~「 9 9 」が変動パターン 3 A に対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「 0 」~「 6 4 」が変動パターン 1 H に対応し、「 6 5 」~「 8 4 」が変動パターン 2 H に対応し、「 8 5 」~「 9 4 」が変動パターン 3 H に対応し、「 9 5

10

20

30

40

50

」～「98」が変動パターン4Hに対応している。

【1572】

第1作動口62への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、SPリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、SPSリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【1573】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【1574】

図134の説明に戻り、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。確変大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる1回目～50回目の特図遊技回が高確遊技状態の下で行われる遊技回となる。高確遊技状態では第2作動口63への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第2特図の遊技回となる。

【1575】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら高確遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図136を参照しながら説明する。

【1576】

図136(a)に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてSPリーチ当たりに対応する変動パターン11A(60sec)と、SPSリーチ当たりに対応する変動パターン12A(120sec)とが設定されている。

【1577】

図136(b)に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPリーチ外れに対応する変動パターン12H(60sec)と、SPSリーチ外れに対応する変動パターン13H(120sec)とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタCSの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広がっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【1578】

なお、完全外れに対応する変動パターン11Hの変動表示時間については、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。また、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合は4secとなるように変動表示時間を設定する。

【1579】

図136(c)に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。選択可能な変動パターンとして変動パターン14Hが設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値にかか

10

20

30

40

50

ならず、常に変動パターン 14H が選択される。既に説明したように高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、その結果が遊技状態に反映されず、突然時短遊技状態への移行が行われない。これに対応して変動パターン 14H は完全外れ演出に対応したのものとなっている。つまり、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置 75 では遊技回用演出として完全外れ演出が実行される。これにより、遊技者に対しては今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であったように図柄表示装置 75 での結果報知が行われ、特殊外れ結果への当選が無効化されたことが把握されにくくなっている。なお、特図用表示部 43 では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

#### 【1580】

変動パターン 14H の変動表示時間についても、変動パターン 11H の場合と同様に、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が 1 個以下である場合は 8 sec となり、保留数が 2 個以上である場合は 4 sec となるように変動表示時間を設定する。

#### 【1581】

図 134 の説明に戻り、現在の遊技状態が通常時短遊技状態である場合は、通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常時短遊技状態の下で行われる特図遊技回には、高確遊技状態の終了後に行われる 51 回目の特図遊技回が該当する。また、4R 通常大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる 1 回目の特図遊技回も通常時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。通常時短遊技状態では第 2 作動口 63 への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第 2 特図の遊技回となる。

#### 【1582】

通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常時短遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図 137 を参照しながら説明する。

#### 【1583】

図 137 (a) に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン W1 が設定されている。すなわち、変動種別カウンタ CS の値にかかわらず、常に変動パターン W1 が選択される。既に説明したように通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われる。これを踏まえて変動パターン W1 は、突然時短遊技状態への移行が生じることを報知 (示唆又は明示) する特殊演出 A に対応したのものとなっている。

#### 【1584】

ここで、図柄表示装置 75 (表示画面 G) にて行われる特殊演出 A について図 138 及び図 139 を参照して説明する。特殊演出 A では図柄列 Z1 ~ Z3 の変動表示が開始された後、図 138 (a) に示すように、表示画面 G 上の有効ライン L1 ~ L5 のいずれかに上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。次いで、中図柄列 Z2 (最終停止列の図柄列) が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図 138 (b) に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄 901 が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄 901 の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図 138 (b) には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄 901 が配置された例を示している。

#### 【1585】

その後、図 138 (c) に示すように、例えば「変身チャレンジ」等のタイトル画像 902 や、「魔法使いに変身できたら時短ステージをゲット」等の説明画像 903 が表示され、突然時短遊技状態 (時短ステージ) の獲得チャレンジが始まることを示唆する導入演

10

20

30

40

50

出が実行される。その際、各画像 902, 903 の表示色等により成功期待度を示唆する。例えば、通常色（例えば白色）で表示されるよりも特別色（例えば赤色）で表示される方が成功期待度が高くなるようになっている。

**【1586】**

次いで、図 139 (a) に示すように、少女キャラクター 904 が登場し、その少女キャラクター 904 が変身するための呪文を唱える動画が表示され、その後、図 139 (b) に示すように、呪文と共に少女キャラクター 904 が眩い光に囲まれる動画が表示される。そして、図 139 (c) に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクター 905 が現れる成功動画が表示される。この結果映像では、例えば「チャレンジ成功」等の文字画像 906 が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したことが明示される。

10

**【1587】**

その後、魔法使いキャラクター 905 や文字画像 906 が消去され、中図柄列 Z2 において特殊図柄 901 がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列 Z1 ~ Z3 が表示される（図 139 (d)）。本実施の形態では、上図柄列 Z1 及び下図柄列 Z3 によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列 Z2 の特殊図柄 901 が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。これにより、特殊外れ結果を引き当てたことが図柄列 Z1 ~ Z3 の停止態様によって報知される。

**【1588】**

図 137 (a) に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターン W1 には、直前の高確遊技状態で選択され得る変動パターン 11A、12A、11H ~ 14H よりも長い 150 sec の変動表示時間が対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定されるものであり、通常時短遊技状態の下で行われる第 2 特図の遊技回での変動表示時間の長さは、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

20

**【1589】**

図 137 (b) に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン W2 が設定されている。なお、通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われず、これを踏まえて変動パターン W2 は、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知（示唆又は明示）する特殊演出 B に対応したものとなっている。

30

**【1590】**

ここで、特殊演出 B について図 140 を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクター 904 が眩い光に囲まれる映像（図 139 (b)）が表示されるまでの流れは特殊演出 A の場合と同様であるため、説明を省略する。図 140 (a) に示すように、呪文と共に少女キャラクター 904 が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図 140 (b) に示すように、光が収まり、変身に失敗した少女キャラクター 904 が現れる失敗動画が表示される。この失敗動画では、例えば「失敗・・・」等の文字画像 907 が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したことが明示される。

40

**【1591】**

その後、少女キャラクター 904 や文字画像 907 が消去され、中図柄列 Z2 において特殊図柄 901 とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列 Z1 ~ Z3 が表示される（図 140 (c)）。これにより、特殊外れ結果を引き当てることができなかったことが図柄列 Z1 ~ Z3 の停止態様によって報知される。

**【1592】**

図 137 (b) に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターン W2 には、特殊外れ結果である場合の変動パターン W1 と同様に、150 sec の変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定される。

50

## 【 1 5 9 3 】

図 1 3 7 ( c ) に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン W 3 が設定されている。この変動パターン W 3 は、大当たり結果になったことを報知する特殊演出 C に対応したものとなっている。

## 【 1 5 9 4 】

ここで、特殊演出 C について図 1 4 1 を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクター 9 0 4 が眩い光に囲まれる映像 ( 図 1 3 9 ( b ) ) が表示されるまでの流れは特殊演出 A の場合と同様であるため、説明を省略する。図 1 4 1 ( a ) に示すように、呪文と共に少女キャラクター 9 0 4 が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図 1 4 1 ( b ) に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクター 9 0 5 が現れる成功動画が表示される。その際、特殊演出 A の場合とは異なり、大当たり結果になったことを明示する「大当たり！」等の文字画像 9 0 8 が表示される。

## 【 1 5 9 5 】

その後、魔法使いキャラクター 9 0 5 や文字画像 9 0 8 が消去され、中図柄列 Z 2 において大当たりの組合せを構成する図柄 ( 「 3 」 の図柄 ) がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列 Z 1 ~ Z 3 が表示される ( 図 1 4 1 ( c ) ) 。これにより、大当たりに当選したことが図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様によって報知される。

## 【 1 5 9 6 】

図 1 3 7 ( c ) に示す大当たり用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターン W 3 には、特殊外れ結果である場合の変動パターン W 1 と同様に、1 5 0 s e c の変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

## 【 1 5 9 7 】

図 1 3 4 の説明に戻り、現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第 2 特図の遊技回である場合は、第 2 特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常遊技状態の下で行われる第 2 特図の遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第 2 特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で 4 回行われる。

## 【 1 5 9 8 】

これらの特図遊技回は、通常時短遊技状態での特図遊技回にて通常外れ結果になった後に実行されるものであるが、既に説明したように、これらの特図遊技回では、通常時短遊技状態での特図遊技回とは異なり、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が制限されるようになっている。このため、突然時短遊技状態への移行機会が付与される通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると、第 2 特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回への遊技者の関心度は低くなることが想定される。これを踏まえ、第 2 特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、それらの特図遊技回が短時間で消化されるように変動パターン ( 変動表示時間 ) が設定されている。

## 【 1 5 9 9 】

第 2 特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図 1 4 2 を参照しながら説明する。

## 【 1 6 0 0 】

図 1 4 2 ( a ) に示す外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン Z 1 が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合、変動種別カウンタ C S の値にかかわらず、常に変動パターン Z 1 が選択さ

10

20

30

40

50

れる。

#### 【1601】

上記変動表示時間テーブルにおいて変動パターンZ1には、直前の高確遊技状態において完全外れ演出が行われる場合の変動パターン11H、14H(4sec)よりも短い1secの変動表示時間に対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定される。このため、上記保留分に基づく初回目の遊技回(保留数が3個の状態で行われる第2特図の遊技回)だけでなく、最終回の遊技回(保留数が0個の状態で行われる第2特図の遊技回)についても、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果であれば1secの変動表示時間が設定される。よって、通常時短遊技状態の終了後において保留分に基づく第2特図の遊技回を短時間で消化させることができる。これにより、遊技者の関心が低くなりがちなそれらの遊技回が終わるまでの遊技者の待ち時間を短く抑え、次の遊技(第1作動口62への始動入賞により当否抽選を受ける左打ち遊技)への切り替えを速やかに行うことが可能になる。

10

#### 【1602】

図142(a)に示すように変動パターンZ1には、図柄表示装置75にて行われる遊技回用演出として実績演出Aが対応している。ここで、実績演出Aについて図143を参照して説明する。実績演出Aでは、例えば、大当たりの回数に対応した回数画像911や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像912が表示され、実績表示が行われる。なお、回数画像911で表示される大当たりの回数は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態や時短遊技状態を含め、第2特図の当否抽選を受けて遊技できる期間での大当たり回数(いわゆる連荘回数)を表示することができ、また、払出球数画像912としても当該期間での払出総数を表示することができる。

20

#### 【1603】

また、実績演出Aでは、表示画面Gの所定部(例えば右上隅部)に図柄表示部913が設定される。この図柄表示部913では図柄列Z1~Z3の変動表示が行われる。実績演出Aでは、図柄表示部913で変動表示される図柄列Z1~Z3が完全外れ対応の図柄組合せで停止表示され、これにより、外れ結果であることが遊技者に報知される。

#### 【1604】

この際、図柄列Z1~Z3の各図柄は順番ではなく、3列が同時に停止表示される。また、その際の停止態様は、いずれの有効ラインL1~L5にも相互に異なる数字図柄が並び態様とされ、リーチ外れの図柄組合せが形成されないように各図柄が停止表示される。すなわち、残り保留分に基づく第2特図の遊技回において当否抽選の結果が外れ結果になった場合は、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、常に完全外れの態様で外れ結果が報知される。

30

#### 【1605】

なお、図柄表示部913では、図柄表示部913が設定されることなく図柄列Z1~Z3の変動表示が行われる場合に比べて各図柄の表示サイズが小さくなるため、図柄表示部913が設定されない場合とは異なる態様で各図柄が表示されるようにしてもよい。具体的には、数字を視認しやすいように態様変更された状態で各図柄を表示することができ、例えば、タコ等のキャラクタ画像が付されておらず、「1」~「9」の数字画像のみの態様で表示することができる。

40

#### 【1606】

図142の説明に戻り、図142(b)に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ2が設定されている。変動パターンZ2には、図柄表示装置75にて行われる遊技回用演出として実績演出Bが対応している。実績演出Bでは、回数画像911や払出球数画像912が表示されて実績表示が行われる点は実績演出Aと同様であるが、図柄表示部913において各図柄が大当たりの組合せで停止表示される。これにより、大当たり結果であることが遊技者に報知される。この際、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、図柄列Z

50

1 ~ Z 3 の各図柄が大当たりに対応する組合せで同時に停止表示される。

【 1 6 0 7 】

変動パターン Z 2 には、変動表示時間として変動パターン Z 1 よりも長い 3 s e c が対応付けられている。これに対応して、図柄表示部 9 1 3 での各図柄の変動表示時間が、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合よりも長くなっている。すなわち、各図柄の変動表示時間の長さにより当否抽選結果が示唆されるものとなっており、変動表示時間が長いことで遊技者が大当たり結果であることを予測することが可能となっている。この場合の変動表示時間も変動パターン Z 1 の場合と同様に、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【 1 6 0 8 】

実績演出 A 及び実績演出 B では、保留分に基づく第 2 特図の遊技回が複数回に亘って行われる場合、上記実績表示がそれら複数の遊技回に跨って連続的に行われる。これに対し、図柄表示部 9 1 3 では、遊技回ごとに各図柄の変動表示及び停止表示が繰り返される。これにより、各遊技回の当否抽選結果が各別に報知される。

【 1 6 0 9 】

図 1 3 4 の説明に戻り、現在の遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。なお、これらの各変動表示時間テーブルは、高確遊技状態に対応した大当たり用の変動表示時間テーブル、通常外れ用の変動表示時間テーブル及び特殊外れ用の変動表示時間テーブルと同様であるため、説明を省略する。

【 1 6 1 0 】

変動表示時間の設定処理（図 1 3 3 ）の説明に戻り、ステップ S g 1 6 0 2 の変動表示時間テーブルの取得処理を実行した後は、ステップ S g 1 6 0 3 にて、取得した変動表示時間テーブルを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S に対応する 1 の変動パターンを特定する。

【 1 6 1 1 】

ステップ S g 1 6 0 4 では、上記ステップ S g 1 6 0 3 で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が 1 5 s e c である場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに 7 5 0 0 をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）が起動される度に 1 減算される。

【 1 6 1 2 】

ステップ S g 1 6 0 5 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップ S g 1 6 0 6 に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップ S g 1 6 0 6 の実行後又はステップ S g 1 6 0 5 で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

【 1 6 1 3 】

次に、ステップ S g 5 1 0 （図 1 2 4 ）の高確率モード終了用処理、ステップ S g 5 1 1 の高頻度サポートモード終了用処理、ステップ S g 5 1 2 の突然時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【 1 6 1 4 】

< 高確率モード終了用処理 >

10

20

30

40

50

ステップ S g 5 1 0 の高確率モード終了用処理について図 1 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 6 1 5 】

まずステップ S g 1 7 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合は、ステップ S g 1 7 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高確終了用フラグは高確率モードを終了すべきであることを示すものである。

【 1 6 1 6 】

高確終了用フラグがセットされている場合は、ステップ S g 1 7 0 3 に進み、高確率フラグをクリアする処理を実行する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率フラグがクリアされることにより、高確率モードが終了して低確率モードに移行する。

10

【 1 6 1 7 】

ステップ S g 1 7 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている高確終了用フラグをクリアする。続くステップ S g 1 7 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確率モードの終了を示す高確率終了コマンドを設定する。ステップ S g 1 7 0 5 で設定された高確率終了コマンドは、通常処理 ( 図 1 2 3 ) におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 1 6 1 8 】

ステップ S g 1 7 0 5 の実行後は高確率モード終了用処理を終了する。また、ステップ S g 1 7 0 1 で否定判定した場合 ( 高確率フラグがセットされていない場合 ) 又はステップ S g 1 7 0 2 で否定判定した場合 ( 高確終了用フラグがセットされていない場合 ) は、ステップ S g 1 7 0 3 以降の処理を実行することなく、高確率モード終了用処理を終了する。

20

【 1 6 1 9 】

< 高頻度サポートモード終了用処理 >

ステップ S g 5 1 1 の高頻度サポートモード終了用処理について図 1 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 6 2 0 】

まずステップ S g 1 8 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードのいずれかに滞在中である場合は、ステップ S g 1 8 0 2 に進み、高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高サポ終了用フラグは高頻度サポートモードを終了すべきであることを示すものである。

30

【 1 6 2 1 】

高サポ終了用フラグがセットされている場合は、ステップ S g 1 8 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。

40

【 1 6 2 2 】

ステップ S g 1 8 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている高サポ終了用フラグをクリアする。続くステップ S g 1 8 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として、対応する時短終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短終了コマンドを設定する。

【 1 6 2 3 】

ステップ S g 1 8 0 5 の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップ S g 1 8 0 1 で否定判定した場合 ( いずれのサポートフラグもセットされていない場合 ) 又はステップ S g 1 8 0 2 で否定判定した場合 ( 高サポ終了用フラグがセットさ

50

れていない場合)は、ステップ S g 1 8 0 3 以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【 1 6 2 4 】

< 突然時短遊技状態の移行用処理 >

ステップ S g 5 1 2 の突然時短遊技状態の移行用処理について図 1 4 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 6 2 5 】

まずステップ S g 1 9 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップ S g 7 1 1 の移行判定処理でセットされるものであり(ステップ S g 1 4 0 4 )、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

10

【 1 6 2 6 】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップ S g 1 9 0 2 に進み、サポート B フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。これにより、第 2 高頻度サポートモード(突然時短遊技状態)に対応した内部状態に移行する。

【 1 6 2 7 】

ステップ S g 1 9 0 3 では、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 4 上限回数(突然時短遊技状態の上限回数である例えば 7 0 0 回)に対応する値をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数(第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数)を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

20

【 1 6 2 8 】

ステップ S g 1 9 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップ S g 1 9 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として突然時短遊技状態への移行を示す突然時短開始コマンドを設定する。ステップ S g 1 9 0 5 で設定された突然時短開始コマンドは、通常処理(図 1 2 3)におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 1 6 2 9 】

ステップ S g 1 9 0 5 の実行後は突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップ S g 1 9 0 1 で否定判定した場合(突然時短開始用フラグがセットされていない場合)は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップ S g 1 9 0 2 以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。

30

【 1 6 3 0 】

< 普図遊技回制御処理 >

ステップ S g 4 0 5 (図 1 2 3)の普図遊技回制御処理について図 1 4 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 6 3 1 】

まずステップ S g 2 0 0 1 では、普電役物 6 3 a を用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

40

【 1 6 3 2 】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップ S g 2 0 0 2 にて、普図用表示部 4 4 において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部 4 4 における絵柄の変動表示と、普図用表示部 4 4 における絵柄の停止表示(確定表示)とを含む概念であり、ステップ S g 2 0 0 2 では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行

50

中であるか否かを判定する。

【1633】

なお、特図用表示部43における特図遊技回では、可変入賞装置65を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【1634】

ステップSg2002で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップSg2003に進み、普図保留記憶数FNが「0」であるか否かを判定する。普図保留記憶数FNが「0」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【1635】

普図保留記憶数FNが「0」でない場合には、ステップSg2004にて電役用保留エリアRcに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数FNを1減算するとともに、電役用保留エリアRcの第1エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアRcの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【1636】

ステップSg2005では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図148(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【1637】

まずステップSg2101では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図119(a)）を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図119(b)）を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図119(c)）を参照してサポート抽選を行う。

【1638】

ステップSg2102では、ステップSg2101のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップSg2103に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップSg2104に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【1639】

ステップSg2103又はステップSg2104の実行後は、ステップSg2105にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部44における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップSg2105で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図119(b)に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば100sec）が設けられ、第2高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば0.5sec）が設けられ、第1高頻度サポートモード用として低頻度サポートモード用より短く、第2高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば2sec）が設けられている。ステップSg2105で

10

20

30

40

50

は、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

【 1 6 4 0 】

なお、上記構成では、各サポートモードに1つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも1つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第2高頻度サポートモード用及び第1高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から1の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【 1 6 4 1 】

ステップ S g 2 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図 1 2 3）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 1 6 4 2 】

ステップ S g 2 1 0 7 では、普図用表示部 4 4 において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【 1 6 4 3 】

普図遊技回制御処理（図 1 4 7）の説明に戻り、ステップ S g 2 0 0 2 で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S g 2 0 0 6 に進み、ステップ S g 2 1 0 5 で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップ S g 2 0 0 7 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部 4 4 において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部 4 4 を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【 1 6 4 4 】

ステップ S g 2 0 0 6 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S g 2 0 0 8 にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップ S g 2 1 0 3 又はステップ S g 2 1 0 4 で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部 4 4 を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば 0 . 5 s e c）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【 1 6 4 5 】

< 電役サポート用処理 >

ステップ S g 4 0 6（図 1 2 3）の電役サポート用処理について図 1 4 9（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 6 4 6 】

まずステップ S g 2 2 0 1 では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【 1 6 4 7 】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップ S g 2 2 0 2 に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 1 6 4 8 】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップ S g 2 2 0 3 に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 4 9 】

サポート当選結果である場合は、ステップ S g 2 2 0 4 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた開放回数カウンタエリア R C 2 に対し、サポートモードの種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図 1 4 9 ( b ) に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は 1 回をセットし、現在のサポートモードが第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードである場合は 2 回をセットする。

## 【 1 6 5 0 】

ステップ S g 2 2 0 5 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグをセットする。続くステップ S g 2 2 0 6 では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

10

## 【 1 6 5 1 】

ステップ S g 2 2 0 1 で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップ S g 2 2 0 7 にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図 1 5 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 1 6 5 2 】

まずステップ S g 2 3 0 1 では、普電役物 6 3 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部 6 3 b の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物 6 3 a を開放中でない場合は、ステップ S g 2 3 0 2 にて開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

20

## 【 1 6 5 3 】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でない場合は、ステップ S g 2 3 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物 6 3 a を複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

## 【 1 6 5 4 】

タイマエリア T 2 の値が「 0 」である場合は、ステップ S g 2 3 0 4 にて、上記タイマエリア T 2 に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば、図 1 4 9 ( b ) に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば 0 . 1 s e c ）をセットし、現在のサポートモードが第 1 高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば 2 s e c ）をセットし、現在のサポートモードが第 2 高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば 1 s e c ）をセットする。なお、ステップ S g 2 3 0 4 でセットされる値は、役物開閉遊技における 1 開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

30

## 【 1 6 5 5 】

ステップ S g 2 3 0 5 では、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C 2 に「 6 」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物 6 3 a （第 2 作動口 6 3 ）への上限入賞個数（ 6 個）に対応するものである。

## 【 1 6 5 6 】

ステップ S g 2 3 0 6 では、普電役物 6 3 a を開放すべく駆動部 6 3 b を駆動状態とする。ステップ S g 2 3 0 7 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図 1 2 3 ）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、普電役物 6 3 a の閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

40

## 【 1 6 5 7 】

ステップ S g 2 3 0 7 の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップ S g 2 3 0 2 で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」である場合）又はステップ S g 2 3 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 2 の値が「 0 」でない場合）は、普電役物 6 3 a を開放しないとして、ステップ S g 2 3 0 4 以降の処理を実行せずに役

50

物開閉処理を終了する。

【1658】

ステップSg2301で肯定判定した場合（普電役物63aが開放中である場合）は、ステップSg2308に進み、上記タイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップSg2304で設定した普電役物63aの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【1659】

タイマエリアT2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの上限開放時間が経過していない場合は、ステップSg2309にて、第2作動口63に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップSg2310にて、上記入賞カウンタエリアPC2の値を1減算する。ステップSg2311では、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」であるか否か、すなわち、第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

10

【1660】

ステップSg2309で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）又はステップSg2311で否定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【1661】

ステップSg2308で肯定判定した場合（普電役物63aの上限開放時間が経過している場合）又はステップSg2311で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」である場合）は、ステップSg2312にて、普電役物63aを閉鎖すべく駆動部63bを非駆動状態とする。

20

【1662】

ステップSg2313では、演出制御装置143への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図123）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

【1663】

ステップSg2314では、上記開放回数カウンタエリアRC2の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアPC2の値を参照し、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値を1減算する。一方、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」である場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値に「0」をセットする。

30

【1664】

ステップSg2315では、開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの残り開放が存在する場合は、ステップSg2316にて、上記タイマエリアT2にインターバル時間（例えば0.2sec）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップSg2316でセットされる値は、普電役物63aを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

40

【1665】

電役サポート用処理（図149（a））の説明に戻り、ステップSg2207の役物開閉処理を実行した後はステップSg2208にて、上記開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップSg2209にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている役物開閉中フラグをクリアし

50

、その後、電役サポート用処理を終了する。

【 1 6 6 6 】

< 演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について >

本実施の形態に係る演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について、図 1 5 1 のブロック図を参照して以下に説明する。

【 1 6 6 7 】

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

【 1 6 6 8 】

M P U 3 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 4 2 の入力側には主制御装置 1 6 2 が接続されている。主制御装置 1 6 2 からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【 1 6 6 9 】

M P U 3 4 2 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 が接続されているとともに、表示制御装置 3 5 0 が接続されて  
20 いる。

【 1 6 7 0 】

また、M P U 3 4 2 の入力側には、前扉枠 1 4 に設けられた演出用操作部 3 6 が接続されている。演出用操作部 3 6 には、当該演出用操作部 3 6 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。M P U 3 4 2 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 3 6 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【 1 6 7 1 】

表示制御装置 3 5 0 は、プログラム R O M 3 7 3 及びワーク R A M 3 7 4 が複合的にチップ化された M P U 3 7 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ） 3 7 5 と、キャラクタ R O M 3 7 6 と、ビデオ R A M 3 7 7 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 3 5 1  
30 を備えている。

【 1 6 7 2 】

M P U 3 7 2 は、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 3 7 5 の制御（具体的には V D P 3 7 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 1 6 7 3 】

プログラム R O M 3 7 3 は、M P U 3 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。  
40

【 1 6 7 4 】

ワーク R A M 3 7 4 は、M P U 3 7 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク R A M 3 7 4 の各エリアに記憶される。

【 1 6 7 5 】

V D P 3 7 5 は、図柄表示装置 7 5 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 3 7 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 3 7 5 は、M P U 3 7 2 、ビデオ R A M 3 7 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、  
50

ビデオRAM 377に記憶させる画像データを、キャラクタROM 376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【1676】

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【1677】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 376に記憶する構成とすることも可能である。

10

【1678】

ビデオRAM 377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【1679】

< 演出制御装置143にて実行される各種処理について >

次に、演出制御装置143のMPU 342にて実行される各制御処理を説明する。

【1680】

20

< 演出設定処理 >

演出設定処理について図152のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU 342により所定周期（例えば2ms周期）で起動される処理である。

【1681】

まずステップSg 2501では、主制御装置162からの高確開始コマンド（ステップSg 1106）を受信しているか否かを判定する。高確開始コマンドは、高確遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、開閉実行モードの終了時において高確遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

【1682】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM 344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

30

【1683】

ステップSg 2501の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアに高確開始コマンドが格納されているか否かを判定する。高確開始コマンドが格納されている場合（高確開始コマンドを受信している場合）には、ステップSg 2502にて、高確遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

40

【1684】

ステップSg 2502の実行後又はステップSg 2501で否定判定した場合（高確開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSg 2503にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【1685】

ステップSg 2504では、主制御装置162からの突然時短開始コマンド（ステップSg 1905）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、特図遊技回における確定表示の開始時において突然時短遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

50

## 【 1 6 8 6 】

突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップ S g 2 5 0 5 にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 2 移行用演出設定処理を実行する。第 2 移行用演出設定処理の詳細については後述する。

## 【 1 6 8 7 】

ステップ S g 2 5 0 5 の実行後又はステップ S g 2 5 0 4 で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップ S g 2 5 0 6 にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確終了コマンド（ステップ S g 1 7 0 5）や時短終了コマンド（ステップ S g 1 8 0 5）を受信しているか否かを判定する。

10

## 【 1 6 8 8 】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップ S g 2 5 0 7 にて、各遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

## 【 1 6 8 9 】

ステップ S g 2 5 0 8 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

## 【 1 6 9 0 】

< 第 1 移行用演出設定処理 >

ステップ S g 2 5 0 2 の第 1 移行用演出設定処理について図 1 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの高確開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確遊技状態の開始タイミングに合わせて実行されるものである。

20

## 【 1 6 9 1 】

先ずステップ S g 2 6 0 1 では、高確遊技状態に対応した開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図 1 5 4 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて、例えば「高確ステージ」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像 9 2 1 と、残り回数画像 9 2 2 とが表示される。残り回数画像 9 2 2 は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

30

## 【 1 6 9 2 】

なお、図 1 5 4 ( b ) は、高確遊技状態への滞在中に実行される高確中演出を示すものである。高確中演出は、図 1 5 4 ( a ) の開始演出の終了後、高確遊技状態が終了するまで行われる。この高確中演出では、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。

## 【 1 6 9 3 】

ステップ S g 2 6 0 1 では、高確遊技状態における初回目の特図遊技回にて上記開始演出が表示画面 G に表示されるように設定する。

40

## 【 1 6 9 4 】

続くステップ S g 2 6 0 2 では、RAM 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタエリアに高確遊技状態の上限回数（例えば 5 0 回）に対応する値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を MPU 3 4 2 が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は高確遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

## 【 1 6 9 5 】

本実施の形態では、演出制御装置 1 4 3 にて主制御装置 1 6 2 とは別に高確遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置 1 6 2 での更新結果に基づいて演出制御装置 1 4 3 が高確遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変

50

カウンタエリア K C の更新結果（ステップ S g 1 2 0 3）を所定コマンドの送信により主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知し、演出制御装置 1 4 3 が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップ S g 7 1 5）等の既存コマンドに上記更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【 1 6 9 6 】

ステップ S g 2 6 0 3 では、残り回数画像 9 2 2 の表示を開始するように設定する。なお、図 1 5 4（a）では開始演出の時点から残り回数画像 9 2 2 が表示されるように図示しているが、残り回数画像 9 2 2 の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。

10

【 1 6 9 7 】

ステップ S g 2 6 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 9 2 2 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 1 6 9 8 】

< 特図変動表示用処理 >

ステップ S g 2 5 0 3 の特図変動表示用処理について図 1 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【 1 6 9 9 】

まずステップ S g 2 7 0 1 では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップ S g 2 7 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 7 0 0 】

変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置 1 6 2 にて表示制御される特図用表示部 4 3 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

30

【 1 7 0 1 】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S g 2 7 0 3 に進み、図柄表示装置 7 5 にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図 1 5 6（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 7 0 2 】

まずステップ S g 2 8 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップ S g 2 8 0 2 では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図 1 5 6（b）を参照しながら説明する。

40

【 1 7 0 3 】

把握した変動パターンが変動パターン 1 4 H である場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターン 1 4 H は、高確遊技状態である状況（特殊外れ結果が無効化される状況）で特殊外れ結果になった場合に設定されるものであり、遊技回用演出として完全外れ演出が実行されることにより、特殊外れ結果になったことを遊技者が識別不可又は識別困難とされる。

【 1 7 0 4 】

把握した変動パターンが変動パターン W 1 ~ W 3 である場合は特殊演出 A ~ C が実行さ

50

れるように設定する。変動パターンW1～W3は、通常時短遊技状態である状況（特殊外れ結果が有効される状況）において、特殊外れ結果になった場合、通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。特殊演出Aは、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功した成功演出が表示された後、図柄列Z1～Z3が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出Bは、上記獲得チャレンジに失敗した失敗演出が表示された後、図柄列Z1～Z3がリーチ外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出Cは、上記成功演出が表示された後、図柄列Z1～Z3が大当たり結果に対応する組合せで停止表示されるものである。

#### 【1705】

把握した変動パターンが変動パターンZ1、Z2である場合は実績演出A、Bが実行されるように設定する。変動パターンZ1、Z2は、通常遊技状態の下で第2特図の遊技回が行われる状況（特殊外れ結果が無効化される状況）において、特殊外れ結果又は通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。実績演出Aは、実績表示が行われつつ図柄表示部913にて各図柄列が完全外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、実績演出Bは、実績表示が行われつつ図柄表示部913にて各図柄列が大当たりの組合せで停止表示されるものである。

10

#### 【1706】

把握した変動パターンがその他の変動パターンである場合は、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン3A（図135(a)）であった場合はSPSPリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

20

#### 【1707】

変動開始用処理（図156(a)）の説明に戻り、ステップSg2802の実行後はステップSg2803にて、表示制御装置350への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置350では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Z1～Z3の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置75を制御する。ステップSg2803の実行後は変動開始用処理を終了する。

#### 【1708】

特図変動表示用処理（図155）の説明に戻り、ステップSg2703の変動開始用処理を実行した後はステップSg2704にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は突然時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップSg2705にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、高確遊技状態や突然時短遊技状態の残り回数を更新（減算）したり、当該残り回数の更新結果に合わせて残り回数画像922の表示内容を更新したりする。これにより、残り回数画像922により報知される残り回数が1減算される。ステップSg2705の実行後又はステップSg2704で否定判定した場合（高確遊技状態又は突然時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

30

#### 【1709】

ステップSg2701で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップSg2706に進み、主制御装置162から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップSg2707にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1～Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1～Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

40

#### 【1710】

ステップSg2706で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップSg2708にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終

50

了する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップ S g 2 7 0 8 では、主制御装置 1 6 2 で設定された確定表示時間にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させるように制御する。

【 1 7 1 1 】

< 第 2 移行用演出設定処理 >

ステップ S g 2 5 0 5 ( 図 1 5 2 ) の第 2 移行用演出設定処理について図 1 5 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【 1 7 1 2 】

先ずステップ S g 3 0 0 1 では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図 1 5 8 ( a ) に示すように、例えば「時短ステージ」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像 9 2 5 と、残り回数画像 9 2 2 とが表示される。残り回数画像 9 2 2 は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【 1 7 1 3 】

なお、図 1 5 8 ( b ) は、突然時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図 1 5 8 ( a ) の開始演出の終了後、突然時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。

【 1 7 1 4 】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【 1 7 1 5 】

ステップ S g 3 0 0 2 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタエリアに突然時短遊技状態の上限回数 ( 例えば 7 0 0 回 ) に対応した値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は突然時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

【 1 7 1 6 】

ステップ S g 3 0 0 3 では、残り回数画像 9 2 2 の表示を開始するように設定する。なお、図 1 5 8 ( a ) では開始演出の時点から残り回数画像 9 2 2 が表示されるように図示しているが、残り回数画像 9 2 2 の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。

【 1 7 1 7 】

ステップ S g 3 0 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 2 移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 9 2 2 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 1 7 1 8 】

< 終了用演出設定処理 >

ステップ S g 2 5 0 7 ( 図 1 5 2 ) の終了用演出設定処理について図 1 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、高確終了コマンド又は高サポ終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確率モードや高頻度サポートモードが終了する場合に実行されるものである。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 1 9 】

ステップ S g 3 1 0 1 では、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確率モードが終了して高確遊技状態が終了する場合は高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定し、第 2 高頻度サポートモードが終了して突然時短遊技状態が終了する場合は突然時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。なお、通常時短遊技状態が終了する場合は、第 2 特図の保留分に対応する特図遊技回にて実績演出が行われるため、当該演出により通常時短遊技状態の終了を報知する。

## 【 1 7 2 0 】

ステップ S g 3 1 0 2 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に 0（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

## 【 1 7 2 1 】

ステップ S g 3 1 0 3 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示されている残り回数画像 9 2 2 を消去する。続くステップ S g 3 1 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c にセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

## 【 1 7 2 2 】

< 遊技の流れについて >

本実施の形態における遊技の流れについて図 1 6 0 ~ 図 1 6 2 を参照しながら説明する。ここでは、4 R 確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が 5 0 回の高確遊技状態（高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）に移行しているものとする。

## 【 1 7 2 3 】

図 1 6 0 のタイミング t 1 において、高確遊技状態に移行してから例えば 3 回目の特図遊技回（第 2 特図の遊技回）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、高確遊技状態がそのまま維持され（図 1 6 0（b）、（c））、突然時短遊技状態（低確率モード且つ第 2 高頻度サポートモード）への移行は生じない（図 1 6 0（e））。図 1 6 1 に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置 7 5 にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

## 【 1 7 2 4 】

図 1 6 0 のタイミング t 2 において、高確遊技状態に移行してから例えば 1 0 回目の特図遊技回にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、高確率モード中であることに基いて突然時短遊技状態への移行が制限され（図 1 6 0（d）、（e））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミング t 3、図 1 6 0（e））。図 1 6 1 に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置 7 5 にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置 7 5 を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

## 【 1 7 2 5 】

なお、特図用表示部 4 3 では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。よって、特殊外れ結果になったことを遊技ホールの従業員が確認したい場合は、特図用表示部 4 3 を視認することで当該確認を行うことが可能である。これにより、特殊外れ結果になった場合に、それが秘匿化されるように図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が行われる構成が悪用されて不正行為に繋がることを抑制することが可能になる。

## 【 1 7 2 6 】

ここで、本実施の形態では、特殊外れ結果の当選確率が比較的軽め（1 / 5）に設定されているため、高確遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミング t 4）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、突然時短遊技状態への移行が無効化される（タイミング t

10

20

30

40

50

5)。また、図柄表示装置75では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【1727】

タイミングt6において、高確遊技状態に移行してから50回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングt7）にて抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられる。その一方で、第1高頻度サポートモードの上限回数が51回に設定されていることから、サポートモードは第1高頻度サポートモードのままとされる。これにより、遊技状態が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第1高頻度サポートモード）に移行する。

10

【1728】

なお、高確遊技状態に移行してから1回目～50回目の特図遊技回（高確遊技状態での特図遊技回）では、都度の保留数を参照して各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、そのときの特図保留数が1個以下である場合は変動表示時間として相対的に長い8secが設定され、特図保留数が2個以上である場合は変動表示時間として相対的に短い4secが設定される（図136（b）、（c））。

【1729】

このように特図保留数が少ない状況では変動表示時間が長くなることで、次の特図遊技回が開始されるまでの間において、第2作動口63への入賞を発生させて特図保留数を増やす時間を確保することができる。これにより、特図保留数が0個の状態で行中の特図遊技回が終了してしまう事象の発生が抑制され、第2作動口63への入賞が生じにくい印象を遊技者に与えにくくすることができる。一方で、特図保留数が多い状況では変動表示時間が短くなることで、次の当否抽選が行われるまでの待ち時間が短くなり、単位時間当たり（例えば10分当たり）の当否抽選の実行頻度を高めることができる。これにより、遊技における時間効率が高められ、遊技者が効率的に遊技を進めることが可能になる。

20

【1730】

変動表示時間の設定に際して参照する保留数は、第2特図の保留数とするとよい。これにより、右打ち遊技がなされることで主として第2作動口63への始動入賞を生じさせて当否抽選を受ける高確遊技状態において、第2特図の保留数に応じて変動表示時間の長さを切り替えることができる。

30

【1731】

なお、第2特図の保留数が0個になり且つ第2特図の遊技回が終了した場合において第1特図の保留数が存在する場合は、第1特図の遊技回が実行されるため、遊技回の実行が完全に途切れるわけではない。この点を踏まえると、変動表示時間の設定時に参照する保留数を第1特図の保留数と第2特図の保留数との総和（総保留数）とする構成としてもよい。

【1732】

図160のタイミングt8において、高確遊技状態に移行してから51回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が特殊外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングt9）にて、サポートモードが第1高頻度サポートモードから第2高頻度サポートモードに切り替えられる（図160（c）、（e））。すなわち、通常時短遊技状態での特図遊技回である51回目の特図遊技回にて特殊外れ結果になると、そのときの抽選モードが高確率モードでないこと及びサポートモードが第1高頻度サポートモードであることに基づいて当該結果が有効化され（図131（a）のステップSg1402～ステップSg1404）、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる。

40

【1733】

上記51回目の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合は、図161に示すように、図柄表示装置75にて特殊演出Aが実行される。この特殊演出Aは突然時短遊技状態

50

への移行が生じることに対応した遊技回用演出であり、当該演出では、少女キャラクター 904 が魔法使いキャラクター 905 に変身する成功動画が表示された後、図柄列 Z1 ~ Z3 が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示される（図 138、図 139）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したこと及び特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部 43 においても特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

#### 【1734】

そして、突然時短遊技状態に移行した場合は、当該状態に滞在可能な特図遊技回の上限回数が 700 回に設定される。突然時短遊技状態での抽選モードは低確率モードであり、大当たり当選確率は  $1/200$  となる。突然時短遊技状態が終了する前に大当たり 10 に当選する期待値は約 97% となる。突然時短遊技状態では、サポートモードが第 2 高頻度サポートモードに設定されることにより第 2 作動口 63 への入賞が発生しやすくなるため、持ち球の減りを抑えた状態で大当たりへの当選を大いに期待できるものとなる。つまり、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる高確遊技状態が終了しても、当該高確遊技状態の終了後の状態として設定される通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を引き当てることにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる突然時短遊技状態に移行させることができ、遊技者にとって有利な状態を実質的に延長させたり、当該有利な状態に復帰させたりすることが可能になる。

#### 【1735】

次に、高確遊技状態に移行してから 51 回目の上記特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合について図 162 を参照しながら説明する。なお、本ケースにおいてタイミング t1 からタイミング t7 までの流れは、図 160 の場合と同様であるため、説明を省略又は簡略化する。 20

#### 【1736】

高確遊技状態に移行してから 50 回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング t7）にて抽選モードが高確率モードから低下率モードに切り替えられ、遊技状態が高確遊技状態から通常時短遊技状態に移行する。

#### 【1737】

タイミング t11 において、高確遊技状態に移行してから 51 回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になると、通常時短遊技状態が終了する。具体的には、通常時短遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数に到達したことに基づき、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング 12）にてサポートモードが第 1 高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えられ、遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。 30

#### 【1738】

上記 51 回目の特図遊技回において通常外れ結果になった場合は、図 161 に示すように、図柄表示装置 75 にて特殊演出 B が実行される。この特殊演出 B は突然時短遊技状態への移行が生じないことに対応した遊技回演出であり、特殊外れ結果になった場合に行われる特殊演出 A と対をなすものである。特殊演出 B では、少女キャラクター 904 が魔法使いに変身できない失敗動画が表示された後、図柄列 Z1 ~ Z3 がリーチ外れに対応する組合せで停止表示される（図 140）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したこと及び通常外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部 43 においても通常外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。 40

#### 【1739】

そして、上記のようにして通常時短遊技状態が終了した後は、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第 2 特図の保留分に基づく特図遊技回が実行される。例えば、上記保留分として 4 個の保留情報が保留記憶されている場合は、通常遊技状態の下、当該保留情報に基づく特図遊技回が 52 回目 ~ 55 回目の特図遊技回として実行される。 50

## 【 1 7 4 0 】

例えば52回目の特図遊技回（タイミングt13）にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第1高頻度サポートモード中でないことに基づいて突然時短遊技状態への移行が制限され（図162（e））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミングt14）。また、例えば53回目の特図遊技回（タイミングt14）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合も突然時短遊技状態への移行が生じず、通常遊技状態が維持される（タイミングt15、図162（e））。これらのことは残りの54回目及び55回目の特図遊技回においても同様であり、これらの特図遊技回にて当否抽選結果が如何なる結果になっても突然時短遊技状態への移行は生じない。

## 【 1 7 4 1 】

このように、第2特図での遊技が可能となる状態として高確遊技状態 通常時短遊技状態 残り保留に基づく特図遊技回の実行という流れがある中で、残り保留に基づく特図遊技回において突然時短遊技状態への移行を規制する構成としたことで、通常時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態が終了することへのドキドキ感を高め、高確遊技状態の終了後に移行する通常時短遊技状態の存在を好適に引き立てることができる。

## 【 1 7 4 2 】

なお、残り保留に基づく52回目～55回目の特図遊技回では、都度の保留数を参照することなく各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、保留数にかかわらず、変動表示時間として1secが設定される（図142（a））。この変動表示時間は、高確遊技状態に移行してから1回目～50回目の特図遊技回にて保留数が2個以上である場合の変動表示時間である4secよりも短いものである。このような構成であることにより、52回目、53回目の特図遊技回だけでなく、保留数が1個の状態で行われる54回目の特図遊技回及び保留数が0個の状態で行われる55回目の特図遊技回についても短時間で消化させることができる。

## 【 1 7 4 3 】

残り保留の特図遊技回では、抽選モードが低確率モードであることにより大当たり当選確率が低く、また、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態や通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると遊技者の関心度が低くなることが想定されるが、上記のような変動表示時間の設定態様であることで、そのような関心度の低い特図遊技回を速やかに消化させることができる。特に、上記残り保留の特図遊技回が行われる中で第1特図の保留数が最大値に達している状況では、遊技者は第1作動口62への入賞を狙う遊技を行うこともできず、遊技球の発射操作を行わないまま残り保留の特図遊技回が終了するのを待たざるを得なくなる。この点、本実施の形態の構成であることで、そのような待ち時間を短く抑えることができ、遊技意欲の低下を抑制することが可能になる。

## 【 1 7 4 4 】

残り保留に基づく52回目～55回目の特図遊技回では、図柄表示装置75にて実績演出が実行される。実績演出では、大当たりの回数に対応した回数画像911や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像912が表示される（図143）。これらの特図遊技回において当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、表示画面G上の図柄表示部913にて各図柄列が完全外れの組合せで停止表示される。また、当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合、上記図柄表示部913では各図柄列が完全外れの組合せで停止表示され、遊技者に対して通常外れ結果が報知されるが、特図用表示部43では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

## 【 1 7 4 5 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

## 【 1 7 4 6 】

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な突然時短遊技状態を設けるとともに、当否抽選の結果が特殊外れ結果になることを契機として当該突然時短遊技状態

10

20

30

40

50

に移行し得る構成とした上で、開閉実行モードの終了後、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない遊技回が行われる所定状態（第1特定遊技）となり、その後、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じる特定状態（第2特定遊技）に切り替わる構成とした。この場合、所定状態の終了後、特定状態へと変化することにより、特殊外れ結果になるか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【1747】

通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な高確遊技状態を上記所定状態とし、高確遊技状態の終了後、突然時短遊技状態への移行が許容される上記特定状態に移行する構成とした。

10

【1748】

この場合、大当たり確率が優遇された高確遊技状態が行われたものの、残念ながら大当たり結果を引き当てることができずに高確遊技状態が終了してしまった場合に、通常遊技状態への降格が確定してしまうのではなく、特定状態に移行することにより、通常遊技状態よりも有利な突然時短遊技状態への移行機会が提供されるものとなる。これにより、高確遊技状態の終了による遊技者の落胆を軽減しつつ新たな遊技目標を創出することができ、遊技継続の意欲を好適に引き出すことが可能になる。また、高確率モードでの当否抽選が行われる高確遊技状態では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態の期間において大当たり結果を引き当てて開閉実行モードへの移行を獲得することに集中して遊技させることができる。

20

【1749】

所定状態（第1所定状態）としての高確遊技状態が終了した後、特定状態としての通常時短遊技状態に移行し、特殊外れ結果を引き当てることなく通常時短遊技状態が終了した場合に行われる残り保留分の特図遊技回（第2所定状態、第3特定遊技）では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

【1750】

例えば、突然時短遊技状態への移行機会を付与するものとして、高確遊技状態が終了した後、残り保留分に基づく遊技回が行われる状態となる構成とし、この残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて特殊外れ結果になることより突然時短遊技状態への移行が生じる構成とすることが考えられる。この場合、一部の状態に限定して突然時短遊技状態への移行機会を付与できるものの、突然時短遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数（上限保留数）により定まることになる。例えば、高確遊技状態の終了後、第2作動口63への始動入賞が発生せず、残り保留分に基づく遊技回の回数が高確遊技状態終了時の保留数になる構成では、許容遊技回を実行し得る最大回数は上限保留数と同数になる。すなわち、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとする、上限保留数の変更まで強いられる懸念がある。

30

【1751】

この点、高確遊技状態と残り保留分に基づく遊技回が行われる期間との間に通常時短遊技状態を介在させ、この通常時短遊技状態にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成としたため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回を実行し得る最大回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

40

【1752】

また、上記構成は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が順に行われるという、第2特図の当否抽選を受けて遊技する場合の一連の流れの中で、その途中状態である通常時短遊技状態に限定して突然時短遊技状態への移行が許容されるものと見ることにもできる。この場合、突然時短遊技状態への移行が許容される許容期間の前後が、突然時短遊技状態への移行が許容されない非許容期間で挟まれる形態となり、上記許容期間（通常時短遊技状態）を好適に引き立てることができる。これにより、許容期間（通常時短遊技状態）において特殊外れ結果になることを目指す遊技の面白みを高めること

50

ができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【 1 7 5 3 】

通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を1回とし、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数である50回や、残り保留分に基づいて行われる特図遊技回の回数である4回よりも少なくする構成とした。

【 1 7 5 4 】

この場合、高確遊技状態から残り保留分に基づく遊技回までの流れにおける途中の通常時短遊技状態でのみ突然時短遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、特殊外れ結果を引き当てることができないまま通常時短遊技状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして通常時短遊技状態の中で特殊外れ結果を引き当てることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

10

【 1 7 5 5 】

高確遊技状態での特図遊技回では、都度の保留記憶数を参照して変動表示時間の長さを設定し、残り保留分に基づく特図遊技回では、保留記憶数を参照することなく変動表示時間の長さを設定する構成とした。

【 1 7 5 6 】

残り保留分に基づく特図遊技回では特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じず、また、抽選モードも低確率モードであるため、大当たりへの当選を大いに期待できるわけでもない。このような遊技回に対しては遊技者の関心度が低くなりがちとなることが想定されるところ、そのような遊技回に対して保留記憶数にかかわらず変動表示時間の長さを設定することで、例えば、保留数が少ない状況で行われる遊技回についても変動表示時間が長くなることが抑制され、それらの遊技回を速やかに終わらせることが可能になる。特に第1特図の保留記憶数が上限数に達している場合、遊技者は第1作動口62への始動入賞を狙う遊技を行うこともできないため、遊技球の発射を止めた状態で残り保留分に基づく特図遊技回(第2特図の遊技回)の消化が終了するのを待たざるを得なくなるが、本構成によれば、そのような待ち時間を短く抑えることができる。

20

【 1 7 5 7 】

高確遊技状態においてリーチ演出が行われない場合(完全外れ演出が実行される場合)の変動表示時間として長い側の8secと短い側の4secとを有する場合において、残り保留分に基づく特図遊技回における変動表示時間の長さを上記短い側の4secよりも短い1secとする構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回をより早く終了させることができ、上記待ち時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。

30

【 1 7 5 8 】

残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回での変動表示時間として長い時間を要することが回避され、変動表示時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。

【 1 7 5 9 】

< 変形例 1 >

上記第3の実施の形態の変形例1について図163~図165を参照しながら説明する。ここでは上記第3の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図163~図165において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【 1 7 6 0 】

上記第3の実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態での特図遊技回の回数が1種類のみであったが、本変形例では、当該特図遊技回の回数として複数種類の回数を設定可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【 1 7 6 1 】

< 第2特図用の大当たり種別テーブル >

50

本変形例に係る第2特図用の大当たり種別テーブルについて図163を参照しながら説明する。なお、第1特図用の大当たり種別テーブルについては上記第3の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【1762】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果Aと、10R確変大当たり結果Bと、10R確変大当たり結果Cと、4R通常大当たり結果Bとが設定される。なお、4R通常大当たり結果Bは上記第3の実施の形態に係る4R通常大当たり結果B(図118(b))と同様のものである。

【1763】

10R確変大当たり結果A~Cはいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、これらの大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。

10

【1764】

10R確変大当たり結果A~Cになった場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数(例えば50回)に達するまで継続される。すなわち、10R確変大当たり結果A~Cのいずれになっても、開閉実行モードの終了後、同じ回数の特図遊技回において抽選モードが高確率モードに設定される。

【1765】

一方、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードについては、大当たり種別によって継続回数異なるようになっている。具体的には10R確変大当たり結果Aの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が第2上限回数(例えば51回)に達するまで第1高頻度サポートモードが継続される。このため、10R確変大当たり結果Aとなった場合は、開閉実行モード後の1回目~50回目の遊技回が高確遊技状態(高確率モード且つ第1高頻度サポートモード)で行われ、51回目の遊技回が通常時短遊技状態(低確率モード且つ第1高頻度サポートモード)で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は1回となる。

20

【1766】

10R確変大当たり結果Bの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第2上限回数より多い第5上限回数(例えば53回)に達するまで継続される。このため、10R確変大当たり結果Bとなった場合は、開閉実行モード後の1回目~50回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、51回目~53回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、10R確変大当たり結果Aの場合よりも多い3回となる。

30

【1767】

10R確変大当たり結果Cの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第5上限回数より多い第6上限回数(例えば55回)に達するまで継続される。このため、10R確変大当たり結果Cとなった場合は、開閉実行モード後の1回目~50回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、51回目~55回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、10R確変大当たり結果Bの場合よりも多い5回となる。

40

【1768】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」~「49」が10R大当たり結果Aに対応し、「50」~「74」が10R大当たり結果Bに対応し、「75」~「84」が10R大当たり結果Cに対応し、「85」~「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果Aに振り分けられる確率は50%、10R確変大当たり結果Bに振り分けられる確率は25%、10R確変大当たり結果Cに振り分けられる確率は10%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は15%に設定されている。

50

## 【 1 7 6 9 】

< 開閉実行モード終了時の移行処理 >

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図 1 6 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による遊技状態移行処理のステップ S g 9 1 3 で実行されるものであり、図 1 2 9 の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図 1 6 4 において図 1 2 9 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

## 【 1 7 7 0 】

ステップ S g 1 1 0 1 では今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定し、確変大当たり結果である場合はステップ S g 1 1 0 2 にて R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。ステップ S g 1 1 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C に第 1 上限回数に対応した値 ( 5 0 ) をセットする。確変カウンタエリア K C は、高確率モードの残り回数 ( 高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数 ) を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

## 【 1 7 7 1 】

ステップ S g 1 1 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードに移行する。ステップ S g 3 5 0 1 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に対して大当たり種別に対応する値をセットする。具体的には、今回の大当たり種別が 4 R 確変大当たり結果又は 1 0 R 確変大当たり結果 A である場合は第 2 上限回数に対応した値 ( 5 1 ) をセットし、1 0 R 確変大当たり結果 B である場合は第 5 上限回数に対応した値 ( 5 3 ) をセットし、1 0 R 確変大当たり結果 C である場合は第 6 上限回数に対応した値 ( 5 5 ) をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数 ( 第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数 ) を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

## 【 1 7 7 2 】

ステップ S g 1 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S g 1 1 0 6 で設定された高確開始コマンドは、通常処理 ( 図 1 2 3 ) におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態 ( 高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード ) への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第 1 高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

## 【 1 7 7 3 】

< 遊技の流れについて >

本変形例に係る遊技の流れについて図 1 6 5 を参照しながら説明する。ここでは、第 2 特図の当否抽選にて 1 0 R 確変大当たり結果 A ~ C になった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

## 【 1 7 7 4 】

1 0 R 大当たり結果 A になった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が 5 0 回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が 5 1 回の第 1 高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の 1 ~ 5 0 回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、5 1 回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、第 2 特図の保留分に基づくものとして 5 2 ~ 5 5 回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

## 【 1 7 7 5 】

10

20

30

40

50

上記第3の実施の形態で説明したように、高確遊技状態及び通常遊技状態の遊技回では特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態での遊技回で特殊外れ結果になった場合にのみ突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、10R大当たり結果Aになった場合は、1～50回目の特図遊技回にて大当たりに当選せず、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が1回実行されることになる。

【1776】

また、10R大当たり結果Bになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が50回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が53回の第1高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の1～50回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、51～53回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、54～57回目の遊技回が実行される。すなわち、10R大当たり結果Bになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が3回実行されることになる。

10

【1777】

また、10R大当たり結果Cになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が50回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が55回の第1高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の1～50回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、51～55回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、56～59回目の遊技回が実行される。すなわち、10R大当たり結果Cになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が5回実行されることになる。

20

【1778】

このように本変形例では、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（当否抽選結果が大当たりとなった特図遊技回）での大当たり種別により、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の実行回数が相違するように構成されている。ここで、通常時短遊技状態での各遊技回における特殊外れ結果の確率は、10R確変大当たり結果A～Cのいずれであっても等しく、 $1/5$ となっている（図117）。このため、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の数が多いほど、突然時短遊技状態に移行する期待値が高くなる。具体的には、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の回数が1回の場合は突然時短遊技状態への移行期待値が20%となり、上記遊技回の回数が3回の場合は上記期待値が約49%となり、上記遊技回の回数が5回の場合は上記期待値が約67%となる。このような構成であることにより、通常時短遊技状態の下で特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの回数の通常時短遊技状態に振り分けられるのかについても遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を好適に高めることが可能になる。

30

【1779】

なお、通常時短遊技状態での遊技回の回数が3回、5回となる場合において、それらの遊技回では、当否抽選結果が特殊外れ結果、通常外れ結果、大当たり結果のいずれかであるかに応じて特殊演出A、特殊演出B、特殊演出Cが実行される。これら各演出の詳細については上記第3の実施の形態にて説明したため、説明を省略する。

40

【1780】

<変形例2>

上記第3の実施の形態の変形例2について図166～図171を参照しながら説明する。ここでは上記第3の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図166～図171において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。なお、第2特図用の大当たり種別テーブルとしては図118(b)に示すテーブルを備え、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が1回に設定されるように構成されているものとする。

50

## 【 1 7 8 1 】

上記第 3 の実施の形態では、残り保留分に基づく第 2 特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が制限されたが、本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

## 【 1 7 8 2 】

< 突然時短遊技状態の移行判定用処理 >

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図 1 6 6 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による変動開始処理のステップ S g 7 1 2 で実行されるものであり、図 1 3 2 ( a ) の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図 1 6 6 において図 1 3 2 ( a ) と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

## 【 1 7 8 3 】

先ずステップ S g 1 4 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされており、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップ S g 3 6 0 1 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 1 7 8 4 】

高確率フラグがセットされていない場合（高確率モード中でない場合）は、ステップ S g 3 6 0 2 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート B フラグがセットされているか否かを判定する。サポート B フラグは第 2 高頻度サポートモード中（突然時短遊技状態中）であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

20

## 【 1 7 8 5 】

サポート B フラグがセットされていない場合は、現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は第 1 高頻度サポートモードであることを意味する。この場合はステップ S g 1 4 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

## 【 1 7 8 6 】

ステップ S g 3 6 0 1 で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップ S g 3 6 0 2 で肯定判定した場合（サポート B フラグがセットされている場合）は、突然時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップ S g 1 4 0 4 の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

## 【 1 7 8 7 】

< 特図遊技回の変動表示時間テーブル >

主制御装置 1 6 2 にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記第 3 の実施の形態の場合（図 1 2 4、図 1 2 6）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、残り保留分に基づく第 2 特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図 1 6 7 ~ 図 1 7 0 を参照しながら説明する。ここでは、上記第 3 の実施の形態にて説明した図 1 3 4 ~ 図 1 3 7、図 1 4 2 を参照して説明した変動表示時間テーブルと相違するものについてのみ説明する。

40

## 【 1 7 8 8 】

本変形例に係る通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図 1 6 7 を参照しながら説明する。通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図 1 6 7 ( a )）と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図 1 6 7 ( b )）と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 1 6 7 ( c )）とが設定されてい

50

る。このうち特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図 1 6 7（a））及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図 1 6 7（c））については、上記第 3 の実施の形態に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図 1 3 7（a））及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図 1 3 7（c））と同様であるため、説明を省略する。

【 1 7 8 9 】

図 1 6 7（b）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン W 4 が設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値にかかわらず、常に変動パターン W 4 が選択される。変動パターン W 4 には、特殊外れ結果である場合の変動パターン W 1 や大当たり結果である場合の変動パターン W 3 が対応する 1 5 0 s e c の変動表示時間よりも長い 1 6 0 s e c の変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

10

【 1 7 9 0 】

変動パターン W 4 に対応する変動開始コマンドが主制御装置 1 6 2 から出力された場合、演出制御装置 1 4 3 では、図柄表示装置 7 5 にて特殊演出 B 及びガイド演出が実行されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われなところ、特殊演出 B は、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知するものである。一方、ガイド演出は、第 2 作動口 6 3 を狙って遊技球を発射させ、第 2 特図の保留数を増やすことを促す報知である。

20

【 1 7 9 1 】

ここで、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行されるガイド演出実行用処理について図 1 6 8 のフローチャートを参照しながら説明する。ガイド演出実行用処理は、特図変動表示用処理（図 1 5 5）に含まれるものであり、主制御装置 1 6 2 から変動パターン W 4 に対応する変動開始コマンドが出力された特図遊技回にて実行されるものである。

【 1 7 9 2 】

まずステップ S g 3 7 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にガイド演出フラグがセットされているか否かを判定する。ガイド演出フラグについては後に説明する。

【 1 7 9 3 】

ガイド演出フラグがセットされていない場合はステップ S g 3 7 0 2 に進み、ガイド演出の実行タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、特殊演出 B にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させた後、ガイド演出を実行することとしており、ステップ S g 3 7 0 2 では、各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させる期間が経過したタイミングをガイド演出の実行タイミングであるとして上記判定を行う。なお、本変形例では、特殊演出 B 及びガイド演出を変動表示時間の中で行うため、ステップ S g 3 7 0 2 では、変動表示時間の経過前においてガイド演出の実行タイミングが到来したかを判定する。

30

【 1 7 9 4 】

ガイド演出の実行タイミングである場合はステップ S g 3 7 0 3 に進み、その時点での第 2 特図の保留数を把握する。ステップ S g 3 7 0 4 では、ステップ S g 3 7 0 3 で把握した保留数が保留最大数であるか否かを判定する。すなわち、第 2 特図の保留数の上限である 4 個に達しているか否かを判定する。

40

【 1 7 9 5 】

保留数が保留最大数でない場合は、ステップ S g 3 7 0 5 にて、ガイド演出として第 1 ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置 7 5 では、図 1 6 9（a）に示すように、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示された後、図 1 6 9（b）に示すように、例えば「電チューを狙って保留をためるんだ！」等の文字画像 9 2 7 が表示される。これにより、第 2 特図の保留数が上限に達していない状況において、第 2 作動口 6 3 への入賞を生じる態様（右打ち態様）で

50

の遊技球の発射が案内される。なお、「電チュー」とは、電動チューリップの略称であり、換言すれば、第2作動口63及び普電役物63aを指す俗称である。このような報知が通常時短遊技状態での特図遊技回における変動表示時間の中で行われることにより、通常時短遊技状態（第1高頻度サポートモード）が終了する前の状況で第2特図の保留情報の追加を促すことができる。

【1796】

ステップSg3705の実行後はステップSg3706にて、上記各種フラグ格納エリア344dにガイド演出フラグをセットし、その後、ガイド演出実行用処理を終了する。ガイド演出フラグは、ガイド演出の実行中であることをMPU342が把握するためのものである。また、ステップSg3702で否定判定した場合（ガイド演出の実行タイミングでない場合）又はステップSg3704で肯定判定した場合（第2特図の保留数が保留最大数である場合）は、ガイド演出を実行しないとしてステップSg3705の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。

10

【1797】

ステップSg3701で肯定判定した場合（ガイド演出フラグがセットされている場合）は、ステップSg3707に進み、今回の特図遊技回（通常時短遊技状態での遊技回）における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合はステップSg3708にて、その時点での第2特図の保留数を把握し、続くステップSg3709では、その把握した第2特図の保留数が保留最大数となっているか否かを判定する。

20

【1798】

上記保留数が保留最大数となっている場合は、ステップSg3710に進み、ガイド演出として第2ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置75では、図169(c)に示すように、例えば「準備完了」等の文字画像928が表示される。これにより、第2特図の保留数が保留最大数に達したことが遊技者に報知される。第2ガイド演出は所定期間（例えば、残りの変動表示時間）に亘って継続される。第2ガイド演出の終了に際しては、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされているガイド演出フラグをクリアする。

【1799】

ステップSg3710の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。また、ステップSg3709で否定判定した場合（第2特図の保留数が保留最大数でない場合）は、第1ガイド演出を継続するとしてステップSg3710の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。

30

【1800】

ステップSg3707で肯定判定した場合（変動表示時間が経過した場合）は、実行中の第1ガイド演出を終了すべく、ステップSg3711にてガイド演出の終了設定を行う。ガイド演出の終了設定では、第1ガイド演出を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされているガイド演出フラグをクリアする。ステップSg3711の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。

【1801】

次に、本変形例に係る第2特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図170を参照しながら説明する。当該変動表示時間テーブルは通常遊技状態の下で第2特図の遊技回が行われる場合に参照されるものであるが、このような遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第2特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で4回行われる。本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じるように構成されている。

40

【1802】

第2特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図170(a)）と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図17

50

0 ( b ) ) と、大当たり用の変動表示時間テーブル ( 図 1 7 0 ( c ) ) とが設定されている。

【 1 8 0 3 】

図 1 7 0 ( a ) に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン Y 1 が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合、変動種別カウンタ C S の値にかかわらず、常に変動パターン Y 1 が選択される。

【 1 8 0 4 】

変動パターン Y 1 に対応する変動開始コマンドが主制御装置 1 6 2 から出力された場合、演出制御装置 1 4 3 では、少女キャラクター 9 0 4 が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出 A が図柄表示装置 7 5 にて実行されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、特殊外れ結果になったこと及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功したこと ( 当該移行が生じること ) が遊技者に報知される。

10

【 1 8 0 5 】

図 1 7 0 ( b ) に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン Y 2 が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合、変動種別カウンタ C S の値にかかわらず、常に変動パターン Y 2 が選択される。

20

【 1 8 0 6 】

変動パターン Y 2 に対応する変動開始コマンドが主制御装置 1 6 2 から出力された場合、演出制御装置 1 4 3 では、少女キャラクター 9 0 4 が魔法使いへの変身に失敗し、その後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 がリーチ外れに対応する組合せで停止表示する特殊演出 B が図柄表示装置 7 5 にて実行されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、通常外れ結果になったこと ( 特殊外れ結果にならなかったこと ) 及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに失敗したこと ( 当該移行が生じないこと ) が遊技者に報知される。

【 1 8 0 7 】

図 1 7 0 ( c ) に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン Y 3 が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第 2 特図の遊技回にて大当たり結果となった場合、変動種別カウンタ C S の値にかかわらず、常に変動パターン Y 3 が選択される。

30

【 1 8 0 8 】

変動パターン Y 3 に対応する変動開始コマンドが主制御装置 1 6 2 から出力された場合、演出制御装置 1 4 3 では、少女キャラクター 9 0 4 が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が大当たり結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出 C が図柄表示装置 7 5 にて実行されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、大当たりに当選したことが遊技者に報知される。

40

【 1 8 0 9 】

図 1 7 0 ( a ) ~ ( c ) の変動パターン Y 1 ~ Y 3 には 1 5 0 s e c の変動表示時間に対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【 1 8 1 0 】

< 遊技の流れについて >

本変形例における遊技の流れについて図 1 7 1 を参照しながら説明する。ここでは、第 1 特図の当否抽選にて 4 R 確変大当たり結果 ( 図 1 1 8 ( a ) ) になった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

【 1 8 1 1 】

50

4 R大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が50回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が51回の第1高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の1～50回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、51回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、第2特図の保留分に基づくものとして52～55回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

#### 【1812】

突然時短遊技状態の移行判定用処理(図166)にて説明したように、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合と、各種フラグ格納エリア314eにサポートBフラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合とでは突然時短開始用フラグがセットされず、突然時短遊技状態への移行が制限されるものの、それら以外の状態で特殊外れ結果になった場合には、突然時短開始用フラグがセットされ、突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、通常時短遊技状態の下で行われる51回目の遊技回だけでなく、通常遊技状態の下で行われる52～55回目の遊技回においても、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じるものとなる。

10

#### 【1813】

よって、通常時短遊技状態での遊技回(51回目の遊技回)が終了した後も、残り保留分に基づく遊技回を利用して、引き続き突然時短遊技状態への移行にチャレンジする遊技を楽しませることができる。この際、残り保留分に基づく52～55回目の遊技回では、そのときの保留数にかかわらず、長めの変動表示時間(150sec)が設定される。このため、第2特図の保留数が2個以上の下で行われる52、53回目の遊技回においても演出期間が十分に確保され、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かをじっくりと見せて遊技者を大いに楽しませることができる。

20

#### 【1814】

また、通常時短遊技状態での遊技回(51回目の遊技回)にて通常外れ結果になった場合(突然時短遊技状態への移行が生じず、次の遊技回が残り保留分に基づく遊技回となる場合)は、突然時短遊技状態の終了(サポートAフラグのクリア)までに所定期間を残した上で、第2作動口63への始動入賞を案内するガイド演出(図169)が実行される。通常時短遊技状態での遊技回では、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かの演出(特殊演出B)に遊技者が集中して遊技球の発射操作が行われていないことがあり得るが、上記構成により、残り保留分に基づく遊技回の開始前に第2特図の保留情報の追加が促されることで、第2特図の保留数が上限数(4個)よりも少ない状態で残り保留分に基づく遊技回が開始されることが抑制される。これにより、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の回数として最大回数(4回)を確保した状態で残り保留分に基づく遊技回を開始させることが可能になる。

30

#### 【1815】

その際、通常外れ結果になった場合の変動表示時間(160sec)が特殊外れ結果になった場合の変動表示時間(150sec)よりも長くされ、その差分時間を利用してガイド演出が行われる。この場合、通常外れ結果になった場合の特殊演出B(移行チャレンジに失敗する演出)と特殊外れ結果になった場合の特殊演出A(移行チャレンジに成功する演出)との演出期間を揃えた上で、通常外れ結果になった場合にガイド演出を行う構成とすることができる。これにより、演出期間の長さの違いから成否の結果を推測できてしまうことを抑制しながら、第2特図の保留情報を追加することの案内及びそのための期間の確保を行うことが可能になる。

40

#### 【1816】

<その他の変形例>

なお、上述した第3の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第3の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第3の実施の形態や各変形例に対

50

して適用してもよい。また、上記第3の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【1817】

また、理解の容易のため、例えば「第3の実施の形態の変形例1では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【1818】

(1) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果になった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

10

【1819】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

20

【1820】

(2) 上記第3の実施の形態や各変形例では、外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果との2種類の外れ結果を有する構成としたが、例えば、通常外れ結果と第1特殊外れ結果と第2特殊外れ結果とを含む3種類以上の外れ結果を有する構成としてもよい。この場合、例えば、第1特殊外れ結果になった場合は第1特典として突然時短遊技状態への移行が付与される一方で、第2特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行以外の第2特典が付与される構成としてもよい。第2特典としては例えば小当たり遊技への移行が考えられる。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）と同じく、可変入賞装置65が開閉される遊技状態であるが、大当たり遊技よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置65への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、1開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での1ラウンド遊技又は1開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

30

【1821】

また、小当たり遊技に代えて高確率モードに移行する構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。

【1822】

また、第1特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行が生じる一方で、第2特殊外れ結果になった場合は通常時短遊技状態（突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態）が終了する構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態の上限回数を設けないようにした上で、通常時短遊技状態において第1特殊外れ結果よりも早く第2特殊外れ結果になると、突然時短遊技状態への移行が生じることなく通常時短遊技状態が終了する構成とすることができる。

40

【1823】

上記各構成のように第2特殊外れ結果を備える場合において、第2特殊外れ結果となる確率は、第1特殊外れ結果となる確率と同じでもよいし、第1特殊外れ結果となる確率よりも高くてもよいし、第1特殊外れ結果となる確率よりも低くてもよい。

【1824】

(3) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然

50

時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部43にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としてもよい。

【1825】

(4) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態(低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態)への移行が行われる構成としたが、高確率モードへの移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。

10

【1826】

また、時短遊技状態や高確率モードへの移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モード等に移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出(例えばキャラクタの衣装等)が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

20

【1827】

(5) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合に開閉実行モードを経由しないで時短遊技状態に移行する構成としたが、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、小当たり遊技を経由して時短遊技状態に移行する構成とすることができる。

【1828】

(6) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第1高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

30

【1829】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

40

【1830】

(7) 上記第3の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種類数が1つである構成としたが、複数種類の突然時短遊技状態を有する構成としてもよい。複数種類の突然時短遊技状態としては上限回数異なる突然時短遊技状態を備える構成が考えられる。例えば、上限回数が100回の突然時短遊技状態Aと、上限回数が300回の突然時短遊技状態Bと、上限回数が700回の突然時短遊技状態Cとを備え、突然時短遊技状態A<突然時短遊技状態B<突然時短遊技状態Cの順で有利度合いが高くなる構成とすることができる。

【1831】

この場合、突然時短遊技状態A~Cのうちからいずれかが選択されて突然時短遊技状態

50

への移行が行われることになるが、当該選択は突然時短遊技状態への移行時（確定表示の開始時）に行われてもよいし、突然時短遊技状態への移行に先立って行われてもよい。後者の場合としては、例えば、複数種類の特殊外れ結果を設け、いずれの特殊外れ結果になったかにより、移行対象となる突然時短遊技状態の種別が選択される構成とすることが考えられる。この場合、特殊外れ結果の種別と突然時短遊技状態の種別とが1対1で対応してもよいし、複数対1の関係で対応してもよい。

【1832】

（8）上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

10

【1833】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【1834】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

20

【1835】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

30

【1836】

（9）上記第3の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

40

【1837】

（10）上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部43や図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。

50

## 【 1 8 3 8 】

( 1 1 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知としてリーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列 Z 1 ~ Z 3 を用いた報知でなくともよく、例えば、図柄表示装置 7 5 に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

## 【 1 8 3 9 】

また、特図用表示部 4 3 に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第 4 図柄）が図柄表示装置 7 5 に表示されるパチンコ機にあっては、その第 4 図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第 4 図柄の態様と、停止表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

10

## 【 1 8 4 0 】

( 1 2 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、すなわち、特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、図柄表示装置 7 5 での遊技回用演出として完全外れ演出が行われる構成としたが、これに代えて又は加えてリーチ外れ演出（特殊外れ結果に対応する組合せ以外のリーチ外れ）が行われる構成としてもよい。

## 【 1 8 4 1 】

( 1 3 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、第 2 特図に対応する高確率モード用の当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、高確遊技状態である状況では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

20

## 【 1 8 4 2 】

( 1 4 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモードでのサポート抽選（普図当否抽選）の結果に当たり結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。すなわち、低頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a が開放状態となることがなく、第 2 作動口 6 3 への入賞が生じ得ない構成としてもよい。

30

## 【 1 8 4 3 】

( 1 5 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリア S C に上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を 1 ずつ減算することで、高頻度サポートモードの残り回数を更新する構成としたが、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリア S C へ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリア S C の値を 1 ずつ加算することで、高頻度サポートモードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

40

## 【 1 8 4 4 】

このことは確変カウンタエリア K C についても同様であり、高確率モードへの移行時に確変カウンタエリア K C へ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとに確変カウンタエリア K C の値を 1 ずつ加算することで、高確率モードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。

## 【 1 8 4 5 】

( 1 6 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、第 1 特図と第 2 特図を区別することなく、高確率モードや高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数を計数する構成としたが、それらを区別して計数する構成としてもよい。具体的には、第 2 特図の遊技回を対象として（第 1 特図の遊技回を対象外として）高確率モード等での特図遊技回の実行回数

50

を計数する構成としてもよい。

【 1 8 4 6 】

( 1 7 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの 1 つを備えない構成としてもよい。例えば、通常時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。また、上記第 3 の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【 1 8 4 7 】

( 1 8 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

10

【 1 8 4 8 】

( 1 9 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数(例えば 5 回)に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

20

【 1 8 4 9 】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【 1 8 5 0 】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

30

【 1 8 5 1 】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【 1 8 5 2 】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

40

【 1 8 5 3 】

( 2 0 ) 上記第 3 の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態において完全外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合を対象として保留記憶数を参照して変動表示時間を設定する構成としたが、完全外れ演出に対応しない変動パターンが選択された場合も保留記憶数を参照して変動表示時間を設定してもよい。例えば、ノーマルリーチ外れ演出が行われる場合の変動表示時間として長い側の 1 5 s e c と短い側の 8 s e c とが設けられ、ノーマルリーチ外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合において、それらの変動表示時間のうちから保留記憶数に対応したものが選択されて設定される構成としても

50

よい。具体的には、保留記憶数が基準数（例えば 2 個）未満である場合は長い側の 15 sec が設定され、基準数以上である場合は短い側の 8 sec が設定される構成とすることができる。

【 1 8 5 4 】

（ 2 1 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例において、通常時短遊技状態への移行より前に振分結果 A と振分結果 B の振り分けを行い、振分結果 A に振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態です特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じ、振分結果 B に振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態です特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態への移行よりも前に行われる振り分けの結果が突然時短遊技状態への移行可否に影響を及ぼす構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの結果に振り分けられているかについても遊技者を楽しませることができる。また、突然時短遊技状態への移行に至るまでの段階が増えることで、遊技の単調化を抑制できるほか、突然時短遊技状態への移行が生じた場合の遊技者の喜びを高めることができる。

10

【 1 8 5 5 】

上記の場合において、振分結果 A と振分結果 B の振り分けは、内部的な抽選により行ってもよいし、遊技球の動きを利用して行ってもよい。後者の場合としては、例えば、遊技領域 P E や所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、通常時短遊技状態への移行が生じる前段階において、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられ、当該通過部を通過した場合には振分結果 A となり、上記振分手段により遊技球が他の通過部に振り分けられ、特定の通過部を通過しない場合は振分結果 B となる構成が考えられる。この場合、他の通過部の数は、特定の通過部と同数であってもよいし、特定の通過部よりも多い数であってもよい。

20

【 1 8 5 6 】

また、前者の内部的な抽選により振り分けを行う場合は、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（大当たり結果となった遊技回）において当該抽選を行うことが考えられる。例えば、上記当選遊技回にて行われる大当たり種別の抽選により当該振り分けを行うことができる。

30

【 1 8 5 7 】

内部的な抽選と遊技球の動きとのいずれを用いる場合であっても、振分結果を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行することが好ましい。その際、振分結果 A と振分結果 B とのそれぞれで報知を行ってもよいし、それらの一方で報知を行ってもよい。後者の場合は、遊技者にとって有利な側である振分結果 A の場合に報知を行うことが好ましい。振分結果に対応する所定報知は、文字画像やキャラクタ画像等を用いて図柄表示装置 7 5 にて行ってもよいし、発光部等の当該報知を行うための専用報知部（図柄表示装置 7 5 以外の報知部）にて行ってもよい。

【 1 8 5 8 】

上記所定報知の実行にあたっては、当該報知が通常時短遊技状態への移行後において通常時短遊技状態での遊技回にて行われる構成としてもよいし、通常時短遊技状態への移行前に行われる構成としてもよい。また、通常時短遊技状態への移行前と移行後との両方で行われる構成としてもよい。この際、通常時短遊技状態への移行前と移行後とのそれぞれで所定報知が行われてもよいし、移行前から移行後に跨って継続的に行われてもよい。後者の場合、所定報知の実行期間を長く確保することができ、遊技者における振分結果の認識しやすさを高めることが可能になる。

40

【 1 8 5 9 】

（ 2 2 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の終了後に行われる第 2 特図の遊技回が通常時短遊技状態の終了時における保留記憶数と同じ回数だけ行われる構成としたが、当該第 2 特図の遊技回が上記保留記憶数よりも多い回数に亘って行われ

50

得る構成としてもよい。例えば、普電役物 6 3 a による役物開閉遊技の途中でサポート A フラグがクリアされた場合（内部的に通常時短遊技状態が終了した場合）に、当該クリアの後も残りの役物開閉遊技が継続実施される構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる期間において第 2 作動口 6 3 への入賞を発生させることができるため、第 2 特図の保留記憶を追加し、通常時短遊技状態の終了時の保留記憶数よりも多くの第 2 特図の遊技回を実行することが可能となる。

#### 【 1 8 6 0 】

なお、このような構成を変形例 2（残り保留分に基づく特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成）に適用することで、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される回数を遊技者が自力で増やすことが可能となり、遊技参加を通じて遊技への注目度を高めることができる。

10

#### 【 1 8 6 1 】

（ 2 3 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への再移行を制限する構成としたが、当該再移行が生じる構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態の残り回数を再移行の対象となった突然時短遊技状態の上限回数に書き換えるようにするとよい。具体的には、サポートカウンタエリア SC に対して上記上限回数に対応した値を上書きとすることができ、例えば、滞在中の突然時短遊技状態における特図遊技回の残り回数が 3 0 回の状況で上限回数が 5 0 回の突然時短遊技状態に移行した場合は残り回数が 5 0 回となる。この際、図柄表示装置 6 5 では残り回数を上乘せ報知を行うとよい。具体的には、現在の残り回数（ 3 0 回）と変更後の残り回数（ 5 0 回）との差分回数（ 2 0 回）が現在の残り回数に対して追加されたように報知するとよい。これにより、突然時短遊技状態の残り回数が増えた印象となって、遊技者の喜びを好適に喚起することができる。

20

#### 【 1 8 6 2 】

（ 2 4 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例において高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合に低確率モードに移行するか否かの転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になると突然時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態において転落当選する特図遊技回が遅い場合よりも早い場合の方が通常時短遊技状態に滞在できる特図遊技回の回数が多くなり、突然時短遊技状態に移行しやすくなる遊技性を実現することができる。この際、高確率モードでの大当たり確率と低確率モードでの大当たり確率との差分を小さく抑えることで（例えば前者を 1 / 1 9 9 . 9 とし、後者を 1 / 2 0 0 とする）、高確遊技状態において転落当選するタイミングが早いほど遊技者にとって有利となる構成とすることができる。なお、転落抽選は、当否抽選と同様に特図遊技回の開始時に行うことができる。この際、転落抽選を行ってから当否抽選を行ってもよいし、当否抽選を行ってから転落抽選を行ってもよい。

30

#### 【 1 8 6 3 】

（ 2 5 ）上記第 3 の実施の形態及び変形例 1 では、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）から通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）となり、その後、通常時短遊技状態から残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）となることにより、突然時短遊技状態への移行が制限される第 1 所定状態（第 1 特定遊技）から、突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態（第 2 特定遊技）となり、その後、特定状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される第 2 所定状態（第 3 特定遊技）となる構成としたが、これら第 1 所定状態から第 2 所定状態までの切り替わりや、第 1 所定状態から特定状態への切り替わり、特定状態から第 2 所定状態への切り替わりは、抽選モードやサポートモードの変更を伴うものに限定されない。

40

#### 【 1 8 6 4 】

例えば、抽選モードやサポートモードが変更されることなく、特図遊技回の回数に基づ

50

いて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの終了時又は終了後や、パチンコ機10の電源オン時又は電源オン後等における所定の基準タイミングからの外れ遊技回（当否抽選の結果が外れとなった特図遊技回）の累積回数が第1回数（例えば350回）となることで、第1所定状態から特定状態となり、その後、上記基準タイミングから外れ遊技回の累積回数が第2回数（例えば400回）となることで、特定状態から第2所定状態となる場合において、それら第1所定状態 特定状態 第2所定状態の流れが全て通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）の中で行われる構成とすることができる。

【1865】

また、第1所定状態から特定状態への切り替わり条件や特定状態から第2所定状態への切り替わり条件についても特図遊技回の回数に限定されるものではない。例えば、抽選により上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、第1所定状態の下で特定状態に移行するか否かの第1移行抽選を行い、その第1移行抽選で当選することで、第1所定状態から特定状態となり、その後、特定状態の下で第2所定状態に移行するか否かの第2移行抽選を行い、その第2移行抽選に当選することで、特定状態から第2所定状態となる構成とすることができる。なお、第1移行抽選及び第2移行抽選は遊技回ごとに行うことができる。

10

【1866】

また、経過期間に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、上記基準タイミングからの経過期間が第1期間（例えば2時間）となることで、第1所定状態から特定状態となり、その後、上記基準タイミングからの経過期間が第2期間（例えば2時間10分）となることで、特定状態から第2所定状態となる構成とすることができる。

20

【1867】

また、遊技球の挙動に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられて当該通過部を通過することにより、第1所定状態から特定状態への切り替わりや特定状態から第2所定状態への切り替わりが行われてもよい。

【1868】

また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の切り替わりに基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおけるラウンド遊技にて特定条件を成立させ得るようにした上で、第1所定状態としての第1所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限され、特定状態としての第2所定ラウンド遊技にて特定条件が成立すると時短遊技状態への移行が許容され、第2所定状態としての第3所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限される構成とすることができる。第2所定ラウンド遊技に特定条件が成立した場合の時短遊技状態への移行は開閉実行モードの終了後に行うとよい。

30

【1869】

なお、特定条件は、例えば、ラウンド遊技において可変入賞装置に所定数以上の遊技球が入賞することや、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することなどとすることができる。前者の場合、例えば、所定数を可変入賞装置への上限入賞個数よりも多い数に設定することで、いわゆるオーバーフロー入賞を発生させることにより特定条件が成立する構成を実現することができる。

40

【1870】

また、上記構成において、第1所定ラウンド遊技～第3所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて同一の可変入賞装置が開放されてもよいし、複数の可変入賞装置を備え、第1所定ラウンド遊技～第3所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて異なる可変入賞装置が開放されてもよい。後者の場合は、複数の可変入賞装置として第1可変入賞装置と第2可変入賞装置とを備え、第1所定ラウンド遊技及び第3所定ラウンド遊技では第1可変入賞装置を開放させ、可変入賞装置では第2可変入賞装置を開放させる構成とするとよい。この場

50

合、開放される可変入賞装置の種別と時短遊技状態への移行が許容されるラウンドであるか否かとが対応するものとなり、遊技者から見て分かりやすい構成とすることができる。

【1871】

その際、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することにより特定条件が成立する構成とする場合は、第2所定ラウンド遊技で開放される第2可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられ、第1所定ラウンド遊技及び第3所定ラウンド遊技にて開放される第1可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられない構成としてもよい。この場合、第1所定ラウンド遊技及び第3所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第1可変入賞装置）への入賞を発生させても特定条件を成立させることができず、第2所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第2可変入賞装置）への入賞を発生させることで特定条件を成立させ得る構成となる。

10

【1872】

その他、上記各構成を組み合わせてもよく、例えば、上記第1移行抽選にて当選することにより第1所定状態から特定状態への切り替わりが行われ、その後、特定状態での外れ遊技回の累積回数が所定回数となることにより特定状態から第2所定状態への切り替わりが行われる構成としてもよい。

【1873】

抽選の結果や経過期間、遊技球の挙動に基づいて第1所定状態から第2所定状態までの切り替わりが行われる場合において、各状態の切り替わりが抽選モードやサポートモードの変更を伴うものであってもよいし、伴わないものであってもよい。

20

【1874】

(26) 上記第3の実施の形態や各変形では、突然時短遊技状態への移行が制限される状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となる順序で状態が切り換わる構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行が許容される状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となる順序で状態が切り換わる構成であってもよい。

【1875】

(27) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、通常時短遊技状態（特定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第1回数が、高確遊技状態（第1所定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第2回数や、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（第2所定状態）での特図遊技回の回数である第3回数よりも少なくなる構成としたが、それらの回数が同じである構成としてもよい。また、第1回数が第2回数よりも少なく、第3回数よりも多い構成としてもよいし、第1回数が第2回数よりも多く、第3回数よりも少ない構成（この場合、第3回数は第2回数よりも多い）としてもよい。

30

【1876】

(28) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回にて行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、残り保留分に基づく特図遊技回用の当否テーブルを設け、当該当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

40

【1877】

(29) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を全て同じ長さ（例えば1sec）とする構成としたが、一部の遊技回にて異なる長さの変動表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、最終遊技回（55回目の特図遊技回）での変動表示時間が他の遊技回（52回目～54回目の特図遊技回）の変動表示時間より長い時間（例えば3sec）に設定される構成としてもよい。

【1878】

50

(30) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間として高確遊技状態における最短の変動表示時間(例えば4sec)よりも短い時間が設定される構成としたが、同じ時間が設定される構成としてもよい。

【1879】

また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものであってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行する構成としてもよい。

【1880】

また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものである場合において、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間(完全外れに対応する変動表示時間)と、高確遊技状態での特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間(完全外れに対応する変動表示時間)のうち短い側の変動表示時間(例えば4sec)とを比較した場合に、前者の方が長い構成であってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回での完全外れに対応する変動表示時間は、高確遊技状態での完全外れに対応する変動表示時間のうち長い側の変動表示時間(例えば8sec)よりも短いものであってもよいし、長いものであってもよい。

10

【1881】

(31) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としたが、順番が逆の構成であってもよい。すなわち、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としてもよい。この際、前者の状態が後者の状態よりも遊技者にとって不利なものである場合は、前者の状態における特図変動表示時間を短くすることで、上記第3の実施の形態及び変形例1と同様に効果を奏することができる。

20

【1882】

(32) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、回数画像911や払出球数画像912が表示される実績演出を実行する構成としたが、実績演出以外の演出を実行する構成としてもよい。例えば、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了に対応したエンディング演出を実行することができる。エンディング演出では、例えば、所定キャラクタ等が登場とする動画(アニメーション画像)とともに、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了を報知する文字画像の表示等が行われる。この場合、各特図遊技回での変動表示時間が短い状況であっても、エンディング演出が複数回の特図遊技回を跨いで行われることで、十分な演出期間を確保することができ、見応え感のあるエンディング演出を行うことが可能になる。

30

【1883】

(33) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、実績演出を実行するに際し、残り保留分に基づく特図遊技回の全てに跨って当該演出を実行する構成としたが、一部の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。例えば、54回目及び55回目の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。この場合、52回目及び53回目の特図遊技回では、遊技回を跨がずに実績演出以外の演出(例えば、当否結果を報知するための図柄変動演出)を実行することができる。

40

【1884】

また、上記第3の実施の形態及び変形例1において、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、それぞれの遊技回にて他の遊技回を跨がずに遊技回用演出が行われる構成としてもよい。

【1885】

(34) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回に対応する変動表示時間テーブル(図142)においてリーチ演出に対応する変動パターンを設けないことにより、それらの遊技回にてリーチ演出が行われない構成としたが、リーチ

50

演出に対応する変動パターンを設けた上で、当該変動パターンが選択されているか否かにかかわらず、残り保留分に基づく特図遊技回であることに基づいてリーチ演出の実行を制限する構成としてもよい。

【1886】

(35) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回にてリーチ演出が実行されない構成としたが、リーチ演出が実行され得る構成としてもよい。その際、リーチ演出が実行されることで変動表示時間が長くなりやすいことを踏まえると、残り保留分に基づく特図遊技回の消化期間が過度に長くなることを抑えるべく、リーチ演出の実行確率を完全外れ演出の実行確率よりも低くすることが好ましい。

【1887】

また、変動表示時間(演出期間)が相対的に長い第1リーチ演出と、変動表示時間(演出期間)が相対的に短い第2リーチ演出とを有する場合にあっては、残り保留分に基づく特図遊技回において、第2リーチ演出は実行され得るものの、第1リーチ演出は実行されない構成としてもよい。

【1888】

また、残り保留分に基づく特図遊技回において当否抽選結果が大当たり結果である場合を対象としてリーチ演出が実行され得る構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく各遊技回にてリーチ演出が発生することにより、実質的に大当たりが確定する遊技性となり、特殊外れ結果になることなく通常時短遊技状態が終了してしまった後の遊技において、リーチ演出が発生するか否かについて遊技者を大いに楽しませることができる。

【1889】

(36) 上記第3の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合にそれら各遊技回の変動表示時間を保留記憶数にかかわらず設定する構成としたが、上記各遊技回の変動表示時間が保留記憶数に応じて設定される構成としてもよい。例えば、上記特図遊技回での変動表示時間として長い側の第1変動表示時間(例えば3sec)と短い側の第2変動表示時間(例えば1sec)とが設けられ、保留記憶数が基準数(例えば2個)未満である場合は第1変動表示時間が設定され、基準数以上である場合は第2変動表示時間が設定される構成とすることができる。

【1890】

(37) 上記第3の実施の形態の変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じない構成としたが、変形例2のように当該移行が生じる構成としてもよい。この場合、ガイド演出(図169)は通常時短遊技状態における最終遊技回にて実行するとよい。

【1891】

(38) 上記第3の実施の形態の変形例2では、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数よりも多くし、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数と同じ回数に設定し、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行することなく、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態中の特図遊技回である1回目~50回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分の特図遊技回である51回目~54回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が許容される構成となり、大当たりで当選することなく高確遊技状態が終了してしまった場合に、残り保留分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される遊技性を実現することができる。

【1892】

また、通常時短遊技状態を介在させない場合において、残り保留分に基づく特図遊技回だけでなく、高確遊技状態の最終遊技回でも突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、1の特図遊技回において、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数を更新する更新処理と、更新後の特図遊技回の実行

10

20

30

40

50

回数が上限回数に到達した否かに到達したか否かに基づいて高確遊技状態を終了させるか否かを判定する高確遊技状態用の終了判定処理とを行った後、突然時短遊技状態への移行を生じさせるか否かを判定する突然時短遊技状態用の移行判定を行う構成とした上で、最終遊技回において、先に実行される終了判定にて高確遊技状態を終了すべき状態であることを認識した状態で、後に実行される移行判定にて最終遊技回での当否抽選結果が特殊外れ結果となっていることを把握した場合には突然時短遊技状態への移行を生じさせる構成とすることが考えられる。この場合、高確遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回との計5回分の遊技回に亘って突然時短遊技状態への移行チャンスを付与することができる。

【1893】

10

なお、上記(38)において高確遊技状態に代えて通常時短遊技状態を用いる構成としてもよい。すなわち、開閉実行モードの終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成において、通常時短遊技状態での特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分に基づく特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が許容される構成、又は、通常時短遊技状態での特図遊技回(通常時短遊技状態の最終遊技回を除く)では突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回とでは突然時短遊技状態への移行が許容される構成とすることができる。

【1894】

(39)上記第3の実施の形態の変形例2では、残り保留分に基づく特図遊技回が低確率モードで実行される構成としたが、高確率モードで実行される構成としてもよい。例えば、高確率モードの上限回数を54回とし、高頻度サポートモードの上限回数をそれよりも少ない50回とする構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回において遊技者は、突然時短遊技状態への移行だけでなく、大当たりへの当選も期待して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

20

【1895】

(40)上記第3の実施の形態の変形例2において、上記第3の実施の形態や変形例1のように、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を短い時間(例えば1sec)に設定してもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では、上記第3の実施の形態と同様に実績演出を実行しつつ、特殊外れ結果となった場合は、図柄表示部913にて変動表示される各図柄を特殊外れ結果に対応する態様で停止表示させる構成とするとよい。

30

【1896】

(41)上記第3の実施の形態の変形例2では、ガイド演出(第1ガイド演出)の実行タイミングで保留記憶数が上限数に達している場合にガイド演出を実行しない構成としたが(ステップSg3702で否定判定した場合の流れ)、第2ガイド演出を実行する構成としてもよい。これにより、保留記憶数が上限数に達しており、これ以上の始動入賞が不要であることを遊技者に把握させやすくすることができる。

【1897】

(42)上記第3の実施の形態の変形例2では、第1ガイド演出の実行後、保留記憶数が上限数に達した場合に第2ガイド演出を実行する構成としたが、第2ガイド演出を実行することなく第1ガイド演出を終了する構成としてもよい。

40

【1898】

(43)上記第3の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果になった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【1899】

50

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に所定特典を付与する」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に特定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【1900】

(44) 上記第3の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値(クレジット等の仮想遊技媒体)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

10

【1901】

(45) 上記第3の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【1902】

(46) 上記第3の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

20

【1903】

(47) 上記第3の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするともよい。

30

【1904】

(48) 上記第3の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【1905】

(49) 上記第3の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

40

【1906】

(50) 上記第3の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後、当否判定が

50

行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置 162 では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後、当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置 75 において図柄列 Z1 ~ Z3 の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

#### 【1907】

(51) 上記第3の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードが実行中である場合に特図遊技回が行われない構成としたが、特図遊技回が行われる構成としてもよい。また、上記第3の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの実行中に作動口 62, 63 への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報は全て保留記憶されることになるが、開閉実行モード中に特図遊技回が実行される構成の場合は、開閉実行モード中において特図遊技回の実行中である状況で作動口 62, 63 への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報が保留記憶される構成とすることができる。

10

#### 【1908】

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

20

#### 【1909】

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

#### 【1910】

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

30

#### 【1911】

< 第4の実施の形態 >

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1 ~ 図6を参照して説明した遊技盤 60 等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

#### 【1912】

< 遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成 >

遊技領域 PA を流下した遊技球の排出に関する構成について図 172 を参照しながら説明する。

40

#### 【1913】

一般入賞口 61、可変入賞装置 65、第1作動口 62、第2作動口 63 及びアウト口 68 のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤 60 の背面側に導かれて遊技領域 PA から排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域 PA に流入した遊技球は一般入賞口 61、可変入賞装置 65、第1作動口 62、第2作動口 63 及びアウト口 68 のいずれかに入球することにより遊技領域 PA から排出されることとなる。

#### 【1914】

遊技盤 60 の背面には、一般入賞口 61、可変入賞装置 65、第1作動口 62、第2作動口 63 及びアウト口 68 のそれぞれに対応させて排出通路部 91 ~ 96 が形成されてい

50

る。排出通路部 9 1 ~ 9 6 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 9 1 ~ 9 6 を流下することにより、遊技盤 6 0 の背面側において遊技盤 6 0 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【 1 9 1 5 】

各排出通路部 9 1 ~ 9 6 には遊技球を検知するための各種検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a が設けられている。これら排出通路部 9 1 ~ 9 6 及び検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a について以下に説明する。

【 1 9 1 6 】

一般入賞口 6 1 は 3 個設けられており、それら 3 個のそれぞれに対応させて 2 個の排出通路部 9 1 , 9 2 が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口 6 1 に対応する第 1 排出通路部 9 1 には 1 個の検知センサ 9 1 a が設けられている。具体的には、第 1 排出通路部 9 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 9 1 a が設けられており、最も左の一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 1 排出通路部 9 1 を通過する途中で第 1 入賞口検知センサ 9 1 a にて検知される。

【 1 9 1 7 】

また、右側 2 個の一般入賞口 6 1 に対しては途中位置で合流するように形成された第 2 排出通路部 9 2 が設けられている。当該第 2 排出通路部 9 2 は、2 個の一般入賞口 6 1 のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで 1 個の出口側領域を有している。第 2 排出通路部 9 2 における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 入賞口検知センサ 9 2 a が設けられている。右側 2 個のいずれかの一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 2 排出通路部 9 2 を通過する途中で第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて検知される。

【 1 9 1 8 】

第 1 作動口 6 2 に対応させて第 3 排出通路部 9 3 が設けられている。第 3 排出通路部 9 3 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 9 3 a が設けられており、第 1 作動口 6 2 に入球した遊技球は第 3 排出通路部 9 3 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて検知される。第 2 作動口 6 3 に対応させて第 4 排出通路部 9 4 が設けられている。第 4 排出通路部 9 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 9 4 a が設けられており、第 2 作動口 6 3 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 9 4 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 9 4 a にて検知される。

【 1 9 1 9 】

可変入賞装置 6 5 に対応させて第 5 排出通路部 9 5 が設けられている。第 5 排出通路部 9 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ 9 5 a が設けられており、可変入賞装置 6 5 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 9 5 を通過する途中で大入賞口検知センサ 9 5 a にて検知される。アウト口 6 8 に対応させて第 6 排出通路部 9 6 が設けられている。第 6 排出通路部 9 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 9 6 a が設けられており、アウト口 6 8 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 9 6 を通過する途中でアウト口検知センサ 9 6 a にて検知される。

【 1 9 2 0 】

なお、各種検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 6 4 に対してもゲート検知センサ 9 7 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 6 4 を通過する遊技球はゲート検知センサ 9 7 a にて検知される。

【 1 9 2 1 】

各種検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a は後述する主制御装置 1 6 2 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果は主制御装置 1 6 2 に出力される。具体的には、

10

20

30

40

50

各種検知センサ 91a ~ 97a は、遊技球を検知していない状況では LOW レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では HI レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく HI 及び LOW の関係が逆であってもよい。

#### 【1922】

< 主制御装置 162 の構成 >

次に主制御装置 162 の構成について図 173 を参照しながら説明する。図 173 は主制御装置 162 の正面図である。

#### 【1923】

主制御装置 162 は、図 173 に示すように、主制御基板 311 が基板ボックス 163 a に収容されてなる。主制御基板 311 の一方の板面である素子搭載面には、MPU 312 が搭載されている。基板ボックス 163 a は当該基板ボックス 163 a の外部から当該基板ボックス 163 a 内に収容された MPU 312 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 163 a は無色透明に形成されているが、基板ボックス 163 a の外部から当該基板ボックス 163 a 内に収容された MPU 312 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

10

#### 【1924】

主制御装置 162 は基板ボックス 163 a において主制御基板 311 の素子搭載面と対向する対向壁部 163 b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 50 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 50 の背面を露出させることにより、基板ボックス 163 a の対向壁部 163 b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 163 b を通じて MPU 312 を目視することが可能となる。

20

#### 【1925】

基板ボックス 163 a は複数のケース体 163 c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 163 c には、これらケース体 163 c の分離を阻止するとともにこれらケース体 163 c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 163 e が設けられている。結合部 163 e は、略直方体形状の基板ボックス 163 a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 163 e を利用してケース体 163 c の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 163 e を破壊してケース体 163 c を分離したとしても、その後別の結合部 163 e を結合状態とすることでケース体 163 c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 163 c の分離に際して結合部 163 e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 163 e を目視確認することでケース体 163 c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

30

#### 【1926】

また、基板ボックス 163 a において結合部 163 e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 163 c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 163 f が貼り付けられている。封印シール 163 f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 163 c に残る。これにより、ケース体 163 c の分離に際して封印シール 163 f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

40

#### 【1927】

上記構成の主制御装置 162 において主制御基板 311 には、パチンコ機 10 の設定状態を「設定 1」から「設定 6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されて ON 操作される設定キー挿入部 166 a と、設定キー挿入部 166 a に対する ON 操作後においてパチンコ機 10 の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン 166 b と、主制御装置 162 の MPU 312 に設けられた主側 RAM 314 (図 174) のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 166 c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169 a ~ 169 e とが設けられている。また、主制御基板 311 に搭載された MPU 312 には、遊技履歴の管理結果又は主側 ROM 313 に記憶された情報 (プログラム及びデータ) を

50

外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 166d が設けられている。なお、パチンコ機 10 の設定状態は「設定 1」～「設定 6」の 6 段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

**【1928】**

これら設定キー挿入部 166a、更新ボタン 166b、リセットボタン 166c、読み取り用端子 166d（すなわち MPU312）及び第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169d はいずれも主制御基板 311 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 311 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 163a の対向壁部 163b と対向しているが、設定キー挿入部 166a、更新ボタン 166b、リセットボタン 166c 及び読み取り用端子 166d は対向壁部 163b により覆われていない。つまり、対向壁部 163b には設定キー挿入部 166a、更新ボタン 166b、リセットボタン 166c 及び読み取り用端子 166d のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 163a の開放を要することなく、設定キー挿入部 166a に設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン 166b を押圧操作することが可能であり、リセットボタン 166c を押圧操作することが可能であり、読み取り用端子 166d に外部装置の接続端子を接続することが可能である。

10

**【1929】**

設定キー挿入部 166a に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部 166a が ON 操作された状態となる。その状態で、リセットボタン 166c を押圧操作しながらパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置 162 の MPU312 への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン 166b を 1 回押圧操作する度にパチンコ機 10 の設定状態が「設定 1」～「設定 6」の範囲において昇順で 1 段階ずつ変更される。なお、「設定 6」の状態では更新ボタン 166b が操作された場合には「設定 1」に更新される。

20

**【1930】**

また、設定キー挿入部 166a が ON 操作された状態で、リセットボタン 166c を押圧操作せずにパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169d に表示される。

30

**【1931】**

また、設定キー挿入部 166a に挿入している設定キーを ON 操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部 166a が OFF 操作された状態となる。設定キー挿入部 166a が OFF 操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

**【1932】**

設定キー挿入部 166a に対する ON 操作はパチンコ機 10 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 162 の MPU312 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 162 の MPU312 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部 166a に対する ON 操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

40

**【1933】**

パチンコ機 10 の設定状態は当該パチンコ機 10 における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定 n」（n は「1」～「6」の整数）の n が大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

**【1934】**

リセットボタン 166c は上記のとおり主側 RAM314 のデータをクリアするために

50

操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン166cを押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させる必要がある)。リセットボタン166cに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン166cを押圧操作したとしても主側RAM314のデータをクリアすることはできない。

#### 【1935】

読み取り用端子166dは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ROM313に記憶された情報(プログラム及びデータ)を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子166dに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させる必要がある)。読み取り用端子166dに対する外部装置の接続はパチンコ機10への動作電力の供給開始時(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子166dに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

#### 【1936】

第1~第5報知用表示装置169a~169eはいずれも、LEDによる表示用セグメントが7個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1~第5報知用表示装置169a~169eはいずれもその表示面が主制御基板311の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス163aの対向壁部163bにより覆われている。

#### 【1937】

この場合に、基板ボックス163aが透明に形成されていることにより、基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に収容された第1~第5報知用表示装置169a~169eの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置162は基板ボックス163aにおいて主制御基板311の素子搭載面と対向する対向壁部163bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース50の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース50の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部163bを通じて第1~第5報知用表示装置169a~169eの表示面を目視することが可能となる。

#### 【1938】

第1~第5報知用表示装置169a~169eの表示面においては「0」~「9」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第1~第5報知用表示装置169a~169eを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

#### 【1939】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第4報知用表示装置169dにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第1~第3報知用表示装置169a~169c、第5報知用表示装置169eのいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第1~第5報知用表示装置169a~169eのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第1~第5報知用表示装置169a~169eのうち他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 4 0 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 1 7 4 のブロック図に基づいて説明する。

## 【 1 9 4 1 】

主制御装置 1 6 2 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 3 1 1 を具備しており、主制御基板 3 1 1 には M P U 3 1 2 が搭載されている。M P U 3 1 2 には、主側 R O M 3 1 3 及び主側 R A M 3 1 4 のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

## 【 1 9 4 2 】

主側 R O M 3 1 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 R O M 3 1 3 は、M P U 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

## 【 1 9 4 3 】

主側 R A M 3 1 4 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 R A M 3 1 4 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 R O M 3 1 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 R A M 3 1 4 は、主側 R O M 3 1 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

## 【 1 9 4 4 】

M P U 3 1 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 1 2 の入力側には、払出制御装置 1 8 1 と、電源及び発射制御装置 1 9 1 とが接続されている。また、M P U 3 1 2 の入力側には、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a といった各種センサが接続されている。各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a には、既に説明したとおり、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 、第 2 入賞口検知センサ 9 2 a 、第 1 作動口検知センサ 9 3 a 、第 2 作動口検知センサ 9 4 a 、大入賞口検知センサ 9 5 a 、アウト口検知センサ 9 6 a 及びゲート検知センサ 9 7 a が含まれる。これら入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果に基づいて、M P U 3 1 2 にて各入球部への入球判定が行われる。また、M P U 3 1 2 では、第 1 作動口 6 2 、第 2 作動口 6 3 、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

## 【 1 9 4 5 】

また、M P U 3 1 2 の入力側には、主制御基板 3 1 1 に設けられた設定キー挿入部 1 6 6 a 、更新ボタン 1 6 6 b 及びリセットボタン 1 6 6 c が設けられている。設定キー挿入部 1 6 6 a には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作の位置及び O F F 操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作の位置及び O F F 操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン 1 6 6 b には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン 1 6 6 c には図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを特定する。

## 【 1 9 4 6 】

M P U 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 等が接続されている。払出制御装置 1 8 1 には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンド

10

20

30

40

50

が出力される。演出制御装置 1 4 3 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【 1 9 4 7 】

M P U 3 1 2 の出力側には、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b を開閉動作させる特電用の駆動部 6 5 d、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開閉動作させる普電用の駆動部 6 3 b、特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 3 1 2 は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【 1 9 4 8 】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置 6 5 が開閉されるように、M P U 3 1 2 において特電用の駆動部 6 5 d の駆動制御が実行される。また、普電役物 6 3 a の開放状態当選となった場合には、普電役物 6 3 a が開閉されるように、M P U 3 1 2 において普電用の駆動部 6 3 b の駆動制御が実行される。

【 1 9 4 9 】

各遊技回に際しては、M P U 3 1 2 において特図用表示部 4 3 の表示制御が実行される。普電役物 6 3 a を開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、M P U 3 1 2 において普図用表示部 4 4 の表示制御が実行される。第 1 作動口 6 2 若しくは第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合、又は特図用表示部 4 3 において変動表示が開始される場合に、M P U 3 1 2 において特図保留数表示部 A M の表示制御が実行される。スルーゲート 6 4 への入賞が発生した場合、又は普図用表示部 4 4 において変動表示が開始される場合に、M P U 3 1 2 において普図保留数表示部 F M の表示制御が実行される。

【 1 9 5 0 】

M P U 3 1 2 の出力側には、外部出力端子 2 1 3 が接続されている。この外部出力端子 2 1 3 を通じてホールコンピュータ H C に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータ H C にてパチンコ機 1 0 の状態等を把握することが可能となっている。

【 1 9 5 1 】

M P U 3 1 2 の出力側には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d が接続されている。これら第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d を通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【 1 9 5 2 】

M P U 3 1 2 には読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。読み取り用端子 1 6 6 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置が接続されている場合、M P U 3 1 2 における遊技履歴の管理結果や主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【 1 9 5 3 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【 1 9 5 4 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれ

に基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 191 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 10 の電源が OFF 状態の場合には当該電断時電源部から主側 RAM 314 にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置 191 は遊技球発射機構 110 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 110 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 202 には電源スイッチが設けられており、電源スイッチが ON 操作されることによりパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが OFF 操作されることによりパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される。

【1955】

10

払出制御装置 181 は、主制御装置 162 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 222 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【1956】

演出制御装置 143 は、主制御装置 162 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に設けられたランプ部 26 ~ 28 やスピーカ部 29 を駆動制御したり、表示制御装置 350 を制御したりするものである。表示制御装置 350 では、演出制御装置 143 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 75 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 75 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

20

【1957】

ここで、図柄表示装置 75 の表示内容について図 175 ~ 図 177 に基づいて説明する。

【1958】

図 175 (a) ~ (j) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【1959】

図 176 (a) に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z1, Z2, Z3 が設定されている。各図柄列 Z1 ~ Z3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z1 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z3 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z2 には、数字の昇順に「1」~「9」の 9 種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 176 (b) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 x 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

30

40

【1960】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L1、中ライン L2、右ライン L3、右下がりライン L4、右上がりライン L5 が設定されている。そして、上図柄列 Z1 下図柄列 Z3 中図柄列 Z2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z1 ~ Z3 の変動表示が終了すれば、後述する通常 4R 大当たり結果又は 10R 確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

50

## 【 1 9 6 1 】

本パチンコ機 1 0 では、奇数番号 ( 1 , 3 , 5 , 7 , 9 ) が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号 ( 2 , 4 , 6 , 8 ) が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

## 【 1 9 6 2 】

ここで、各図柄列の変動表示について図 1 7 7 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列 Z 1 ~ Z 3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 1 7 7 ( a ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。

10

## 【 1 9 6 3 】

次いで、図 1 7 7 ( b ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z 3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図 1 7 7 ( c ) に示すように、下図柄列 Z 3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

## 【 1 9 6 4 】

ところで、遊技機では、図柄表示装置 7 5 において図柄を停止表示させる際、最終停止列 ( 本実施の形態では中図柄列 Z 2 ) の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z 2 ( 最終停止列 ) の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置 7 5 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

20

## 【 1 9 6 5 】

そこで、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止 ( 仮停止 ) させておき、その後、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止 ( 確定表示 ) させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ ( 図 1 7 5 ) の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる ( 停留表示 ) 。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

30

## 【 1 9 6 6 】

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

40

## 【 1 9 6 7 】

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

## 【 1 9 6 8 】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄

50

数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【 1 9 6 9 】

図 1 7 6 ( b ) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a と、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b とが設定されている。

【 1 9 7 0 】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

10

【 1 9 7 1 】

例えば、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

【 1 9 7 2 】

また、第 2 保留表示領域 G b では、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1 ~ G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2、第 3 単位保留表示領域 G b 3、第 4 単位保留表示領域 G b 4 が設定されている。

20

【 1 9 7 3 】

例えば、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G b 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

30

【 1 9 7 4 】

また、第 1 保留表示領域 G a と第 2 保留表示領域 G b とに挟まれるようにして実行表示領域 D が設定されている。実行表示領域 D には、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 又は第 2 保留表示領域 G b の第 1 単位保留表示領域 G b 1 に表示されていた保留用画像が実行表示領域 D に移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【 1 9 7 5 】

保留表示部 2 0 0 の表示サイズは、主表示ユニット 8 1 に設けられた保留数表示部 A M よりも大きく、保留数表示部 A M よりも保留表示部 2 0 0 の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部 A M において複数の発光部（LED 等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4、G b 1 ~ G b 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域 D 又は当該領域 D に表示される保留用画像の表示サイズは各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4、G b 1 ~ G b 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

40

【 1 9 7 6 】

保留表示部 2 0 0 は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モー

50

ド中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部 A M においては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【 1 9 7 7 】

< 主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 1 7 8 を用いて説明する。

【 1 9 7 8 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、図柄表示装置 7 5 の図柄表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 1 7 8 に示すように、当たり発生抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 7 5 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 及び図柄表示装置 7 5 における表示継続時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタ C 4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 b に設けられている。

【 1 9 7 9 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 3 1 4 に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア 3 1 4 a に格納される。

【 1 9 8 0 】

保留格納エリア 3 1 4 a は、保留用エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留用エリア R E は、第 1 保留エリア R E 1、第 2 保留エリア R E 2、第 3 保留エリア R E 3 及び第 4 保留エリア R E 4 を備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリア R E 1 ~ R E 4 に格納される。

【 1 9 8 1 】

この場合、第 1 保留エリア R E 1 ~ 第 4 保留エリア R E 4 には、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 保留エリア R E 1 第 2 保留エリア R E 2 第 3 保留エリア R E 3 第 4 保留エリア R E 4 の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つの保留エリア R E 1 ~ R E 4 が設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

【 1 9 8 2 】

なお、保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【 1 9 8 3 】

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

【 1 9 8 4 】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

## 【 1 9 8 5 】

まず、普電役物開放カウンタ C 4 について説明する。普電役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の普電保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタ C 4 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

## 【 1 9 8 6 】

本パチンコ機 1 0 では、普電役物 6 3 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

10

## 【 1 9 8 7 】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタ C 4 を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物 6 3 a が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部 4 4 における 1 回の表示継続時間）が短く設定されている。

20

## 【 1 9 8 8 】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

30

## 【 1 9 8 9 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート 6 4 への入賞に基づき普図用表示部 4 4 にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

40

## 【 1 9 9 0 】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役

50

物 6 3 a の開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物 6 3 a の開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 6 3 への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 6 3 への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

10

## 【 1 9 9 1 】

次に、当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 6 5 5 3 5 ）。

## 【 1 9 9 2 】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の保留格納エリア 3 1 4 a に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

20

## 【 1 9 9 3 】

大当たり当選となる乱数の値は、主側 R O M 3 1 3 に当否テーブルとして記憶されている。図 1 7 9 は主側 R O M 3 1 3 に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側 R O M 3 1 3 には、設定 1 用エリア 4 1 1 と、設定 2 用エリア 4 1 2 と、設定 3 用エリア 4 1 3 と、設定 4 用エリア 4 1 4 と、設定 5 用エリア 4 1 5 と、設定 6 用エリア 4 1 6 とが設けられている。

## 【 1 9 9 4 】

設定 1 用エリア 4 1 1 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 1 用の低確当否テーブル 4 1 1 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 1 用の高確当否テーブル 4 1 1 b と、が記憶されている。設定 2 用エリア 4 1 2 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 2 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 2 用の低確当否テーブル 4 1 2 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 2 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 2 用の高確当否テーブル 4 1 2 b と、が記憶されている。設定 3 用エリア 4 1 3 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 3 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 3 用の低確当否テーブル 4 1 3 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態

30

40

## 【 1 9 9 5 】

設定 4 用エリア 4 1 4 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 4 用の低確当否テーブル 4 1 4 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 4 用の高確当否テーブル 4 1 4 b と、が記憶されている。設定 5 用エリア 4 1 5 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 5 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 5 用の低確当否テーブル 4 1 5 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 5 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照され

50

る設定5用の高確当否テーブル415bと、が記憶されている。設定6用エリア416には、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定6用の低確当否テーブル416aと、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定6用の高確当否テーブル416bと、が記憶されている。

【1996】

低確当否テーブル411a～416aのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定1用の低確当否テーブル411a～設定6用の低確当否テーブル416aの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/320、約1/310、約1/300、約1/290、約1/280、約1/270となっている。

10

【1997】

また、高確当否テーブル411b～416bのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定1用の高確当否テーブル411b～設定6用の高確当否テーブル416bの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/32、約1/31、約1/30、約1/29、約1/28、約1/29となっている。

【1998】

つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。

20

【1999】

大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで保留格納エリア314aに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

30

【2000】

大当たり種別カウンタC2に対する大当たり結果の振分先は、図179に示すように、主側ROM313に大当たり種別テーブル417として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図180を参照して説明する。

【2001】

大当たり種別テーブル417としては、第1特図用の大当たり種別テーブル417a(図180(a))と第2特図用の大当たり種別テーブル417b(図180(b))とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブル417aが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブル417bが参照される。

40

【2002】

図180(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブル417aでは、選択可能な大当たり種別として、4R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【2003】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定

50

される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【2004】

また、4R確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数と同数の第2上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

10

【2005】

すなわち、大当たり種別が4R確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（第2上限回数）に達するまでは高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第1上限回数（第2上限回数）に達した後は低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。なお、第2上限回数は、第1上限回数と同数に限定されるものではなく、第1上限回数よりも多い回数であってもよいし、第1上限回数よりも少ない回数であってもよい。

【2006】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第3上限回数に達するまでは低確率モード且つ高頻度サポートの状態（時短遊技状態）となり、第3上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

20

【2007】

第1特図用の大当たり種別テーブル417aでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が4R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は15%に設定されている。

30

【2008】

図180(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブル417bでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。

【2009】

なお、第2特図用の大当たり種別テーブル417bで設定される4R通常大当たり結果は、第1特図用の大当たり種別テーブル417aで設定される4R通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として4R通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短遊技状態となり、この時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。

40

【2010】

第2特図用の大当たり種別テーブル417bでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が10R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は15%に設定されている。

【2011】

50

このように、第1特図用の大当たり種別テーブル417aと第2特図用の大当たり種別テーブル417bとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図用の大当たり種別テーブル417bでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図用の大当たり種別テーブル417aでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

10

#### 【2012】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

#### 【2013】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ROM313に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

20

#### 【2014】

大当たり種別テーブル417は、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、大当たり種別テーブル417を主側ROM313にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

30

#### 【2015】

なお、パチンコ機10の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

40

#### 【2016】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置75における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が

50

導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【2017】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

【2018】

リーチ表示には、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Gの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

10

【2019】

予告表示には、図柄表示装置75の表示画面Gにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Z1～Z3にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

20

【2020】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM313に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

30

【2021】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置162において行うのではなく、演出制御装置143において行われる。この場合、演出制御装置143は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置75にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【2022】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

40

【2023】

次に、変動種別カウンタCSについて説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43における表示継続時間と、図柄表示装置75における図柄の表示継続時間とをMPU312において決定する上で用いられる。

50

変動種別カウンタCSは、後述するタイマ割込み処理が1回実行される毎に1回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部43における変動表示の開始時及び図柄表示装置75による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。

#### 【2024】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機10では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

10

#### 【2025】

ベース値に関する処理では、主制御装置162のMPU312にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域PAからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば60000個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測区間におけるベース値とを第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示する。

#### 【2026】

図181(a)に示すように、ベース値の表示に際しては、第1～第5報知用表示装置169a～169eのうち第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bを識別用表示部として使用し、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dを比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第5報知用表示装置169eは使用しない。

20

#### 【2027】

図181(b)は、第1～第4報知用表示装置169a～169dにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第1～第4報知用表示装置169a～169dには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が60000個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば5sec）ごとに切り換えて表示される。

30

#### 【2028】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169b）に「bL.」を表示し、比率用表示部（第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169d）に現状ベース値を2桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「b1.」、「b2.」、「b3.」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

40

#### 【2029】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、1台のパチンコ機10に対して1日約10000～20000個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が60000個ごとのベース値は、3～6日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第1作動口62や

50

一般入賞口 6 1 への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

【 2 0 3 0 】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【 2 0 3 1 】

なお、上記構成では、過去 3 回分の計測区間についてベース値を表示するが、2 回分のベース値を表示してもよいし、4 回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

10

【 2 0 3 2 】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数（例えば 9 9 0 0 0 個）から減算する。そして、その減算結果が所定数（例えば 0 個）となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e に表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

20

【 2 0 3 3 】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

30

【 2 0 3 4 】

図 1 8 2 は、主側 R O M 3 1 3 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。M P U 3 1 2 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 1 8 2 に示すように、主側 R O M 3 1 3 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【 2 0 3 5 】

具体的には、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  に連続するアドレス  $X(k+3) \sim X(k+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

40

【 2 0 3 6 】

また、アドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  に連続するアドレス  $X(m+3) \sim X(m+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  に連続するアドレス  $X(n+3) \sim X(n+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(n+6) \sim X(n$

50

p + 2) の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【 2 0 3 7 】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 R O M 3 1 3 における物理アドレス及び M P U 3 1 2 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【 2 0 3 8 】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

10

【 2 0 3 9 】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

20

【 2 0 4 0 】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

30

【 2 0 4 1 】

図 1 8 3 は、主側 R A M 3 1 4 における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。M P U 3 1 2 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 1 8 3 に示すように、主側 R A M 3 1 4 においても特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 のアドレス範囲とが明確に区別されている。

40

【 2 0 4 2 】

具体的には、アドレス  $Y(1) \sim Y(r+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア 3 9 1 として設定されている。また、アドレス  $Y(1) \sim Y(r+2)$  に連続するアドレス  $Y(r+3) \sim Y(r+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(r+6) \sim Y(s+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 3 9 2 として設定されている。

【 2 0 4 3 】

また、アドレス  $Y(r+6) \sim Y(s+2)$  に連続するアドレス  $Y(s+3) \sim Y(s+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(s+6)$

50

～ $Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア393として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア394として設定されている。

【2044】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM314における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【2045】

上記のように特定制御用のワークエリア391と、非特定制御用のワークエリア393とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM314の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア391, 393への情報の書き込み及び各ワークエリア391, 393からの情報の読み出しに際してはMPU312にてロード命令が行われる。

【2046】

特定制御用のスタックエリア392と、非特定制御用のスタックエリア394とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、MPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてMPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア392, 394への情報の書き込みの際にはMPU312にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しの際にはMPU312にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア392, 394への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【2047】

ここで、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【2048】

一方、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しは可能であ

10

20

30

40

50

るものの、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 2 0 4 9 】

なお、主側 R A M 3 1 4 にはパチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 3 9 1、特定制御用のスタックエリア 3 9 2、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 3 9 1、特定制御用のスタックエリア 3 9 2、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

10

#### 【 2 0 5 0 】

< M P U 3 1 2 の処理構成について >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 3 1 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば 4 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

#### 【 2 0 5 1 】

< メイン処理 >

先ず、図 1 8 4 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップ S h 1 1 5 ）については非特定制御用のプログラムにより実行される。

20

#### 【 2 0 5 2 】

先ずステップ S h 1 0 1 では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定期間（具体的には 1 s e c ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 7 5 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 3 1 4 のアクセスを許可する。

#### 【 2 0 5 3 】

ステップ S h 1 0 2 では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図 1 8 7 ）の割込み周期を所定期間（例えば 4 m s e c ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

30

#### 【 2 0 5 4 】

ステップ S h 1 0 3 では、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている状態でパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われ、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

40

#### 【 2 0 5 5 】

リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている場合は、ステップ S h 1 0 4 に進み、特定制御用のエリアについて第 1 初期化処理を実行する。第 1 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。

#### 【 2 0 5 6 】

なお、第 1 初期化処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 を「 0 」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリ

50

ア 3 9 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

【 2 0 5 7 】

ステップ S h 1 0 5 では、設定キーを利用して設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されている場合は、ステップ S h 1 0 6 に進み、設定値更新処理を実行する。

【 2 0 5 8 】

ここで、ステップ S h 1 0 6 の設定値更新処理について図 1 8 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップ S h 2 0 1 ~ ステップ S h 2 0 7 の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【 2 0 5 9 】

設定値更新処理では先ずステップ S h 2 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

【 2 0 6 0 】

ステップ S h 2 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定値カウンタの値が「設定 1」に対応する 1 以上であって「設定 6」に対応する 6 以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「 0 」である場合又は 7 以上である場合は、ステップ S h 2 0 3 に進み、設定値カウンタに「 1 」をセットする。これにより、パチンコ機 1 0 の設定値が「設定 1」となる。

【 2 0 6 1 】

ステップ S h 2 0 3 の実行後又はステップ S h 2 0 2 で肯定判定した場合（設定値が設定 1 ~ 設定 6 の範囲内である場合）は、ステップ S h 2 0 4 にて、設定キーを利用して設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 状態から O F F 状態に切り変わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【 2 0 6 2 】

設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されていない場合は、ステップ S h 2 0 5 にて更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されている場合はステップ S h 2 0 6 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における設定値カウンタの値を 1 加算する。これにより、1 段階上の設定値に更新される。

【 2 0 6 3 】

ステップ S h 2 0 6 の実行後又はステップ S h 2 0 5 で否定判定した場合（更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されていない場合）は、ステップ S h 2 0 2 の処理に戻る。以後、ステップ S h 2 0 4 で肯定判定するまでステップ S h 2 0 2 ~ ステップ S h 2 0 6 の処理を繰り返す。なお、ステップ S h 2 0 2 にて設定値カウンタの値が 7 以上であると判定されると、ステップ S h 2 0 3 にて設定値カウンタに「 1 」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況で更新ボタン 1 6 6 b が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【 2 0 6 4 】

ステップ S h 2 0 4 で肯定判定した場合（設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されている場合）は、ステップ S h 2 0 7 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における設定更新表示フラグを「 0 」クリアする。ステップ S h 2 0 7 の実行後は設定値更新処理を終了する。

【 2 0 6 5 】

メイン処理（図 1 8 4）の説明に戻り、ステップ S h 1 0 3 で否定判定した場合（リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されていない場合）は、ステップ S h 1 0 7 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図 1 8 7）の停電情報記憶処理（ステップ S h 4 0 1）にて停電時処理が実行された場合に「 1 」がセットされるもので

10

20

30

40

50

あり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをMPU312にて特定するためのフラグである。

【2066】

停電フラグに「1」がセットされている場合は、ステップSh108にて、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出する。続くステップSh109では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【2067】

ステップSh107又はステップSh109のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し(ステップSh110)、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップSh104の初期化処理が実行されることにより解除される。

10

【2068】

ステップSh109で肯定判定した場合(チェックサムが正常である場合)は、ステップSh111にて、設定キー挿入部166aがON操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部166aがON操作されている場合は、ステップSh112に進み、設定確認用処理を実行する。

【2069】

ここで、ステップSh112の設定確認用処理について図186のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップSh301~ステップSh303の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

20

【2070】

設定確認用処理では先ずステップSh301にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第1~第5報知用表示装置169a~169eにて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【2071】

ステップSh302では、設定キー挿入部166aがOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部166aがON状態からOFF状態に切り変わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部166aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部166aがOFF操作されていない場合は、そのままステップSh302の処理を繰り返す。

30

【2072】

設定キー挿入部166aがOFF操作されている場合は、特定制御用のワークエリア391における設定確認表示フラグを「0」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態(第1~第5報知用表示装置169a~169eにおける設定値の表示状態)が解除される。

【2073】

メイン処理(図184)の説明に戻り、ステップSh112の設定確認用処理の実行後、ステップSh106の設定値更新処理の実行後、ステップSh111で否定判定した場合(リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源ON操作が行われた状況で設定キー挿入部166aがON操作されていない場合)又はステップSh105で否定判定した場合(リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた状況で設定キー挿入部166aがON操作されていない場合)は、ステップSh113にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側RAM314の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置143に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」がセット

40

50

されている場合は「0」にクリアして初期化する。

#### 【2074】

ステップSh114では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップSh115では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

#### 【2075】

ステップSh116では、第1～第5報知用表示装置169a～169eの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば5sec）に亘って継続する。第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来すおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機10の電源ON操作の都度、第1～第5報知用表示装置169a～169eが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

10

#### 【2076】

ステップSh117では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップSh118～ステップSh121の残余処理に進む。つまり、MPU312はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSh118～ステップSh121の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSh118～ステップSh121の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

20

#### 【2077】

残余処理では、まずステップSh118にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSh119では、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップSh120にて変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア391の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップSh121にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップSh121の処理を実行した場合、ステップSh118に戻り、ステップSh118～ステップSh121の処理を繰り返す。

30

#### 【2078】

<タイマ割込み処理>

次に、図187のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば4msc周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

40

#### 【2079】

先ずステップSh401では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部315から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

#### 【2080】

ステップSh402では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当

50

たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S h 4 0 3 ではステップ S h 1 1 9 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S h 4 0 4 にてステップ S h 1 2 0 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【2081】

ステップ S h 4 0 5 では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機 1 0 には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

10

【2082】

ステップ S h 4 0 6 では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップ S h 4 0 7 では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。

【2083】

ステップ S h 4 0 8 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップ S h 4 0 9 に進み、ポート出力処理を実行する。

20

【2084】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 6 3 b , 6 5 d に行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置 6 5 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 6 5 d への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 6 3 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

30

【2085】

ステップ S h 4 1 0 では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【2086】

ステップ S h 4 1 1 では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a から受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口 6 8、一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びスルーゲート 6 4 への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

40

【2087】

ステップ S h 4 1 2 では、主側 R A M 3 1 4 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【2088】

ステップ S h 4 1 3 では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊

50

技球発射ハンドル 4 1 への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が発射される。続くステップ S h 4 1 4 では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【 2 0 8 9 】

ステップ S h 4 1 5 では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート 6 4 への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

10

【 2 0 9 0 】

ステップ S h 4 1 6 では、直前のステップ S h 4 1 4 及びステップ S h 4 1 5 の処理結果に基づいて、特図用表示部 4 3 に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部 A M に反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部 4 4 に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部 F M に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S h 4 1 6 では、直前のステップ S h 4 1 4 及びステップ S h 4 1 5 の処理結果に基づいて、特図用表示部 4 3 の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部 4 4 の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

20

【 2 0 9 1 】

ステップ S h 4 1 7 では、払出制御装置 1 8 1 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップ S h 4 1 8 では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップ S h 4 1 9 では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【 2 0 9 2 】

ステップ S h 4 2 0 では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップ S h 4 0 8 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合は、ステップ S h 4 2 1 にて超過フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「 1 」にセットされている場合は、ステップ S h 4 0 9 からステップ S h 4 1 6 までの各種処理を実行することなくステップ S h 4 1 7 の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「 1 」にセットされていない場合は、ステップ S h 4 0 9 からステップ S h 4 1 9 までの各種処理を実行することなくステップ S h 4 2 0 のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細は後述する。

30

40

【 2 0 9 3 】

< 特図特電制御処理 >

ステップ S h 4 1 4 の特図特電制御処理について図 1 8 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 0 9 4 】

特図特電制御処理では先ずステップ S h 5 0 1 にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア 3 1 4 a における保留数が上限値（本実施の形態では「 4 」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を 1 加算するとともに、前回のステップ S h 4 0 2 にて更新した当た

50

り乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を、保留用エリア R E の空き保留エリア R E 1 ~ R E 4 のうち最初の保留エリアに格納する。

【 2 0 9 5 】

なお、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を 1 回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 7 5 における保留情報の個数を示す画像（保留用画像）の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

10

【 2 0 9 6 】

ステップ S h 5 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップ S h 5 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップ S h 5 0 4 では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップ S h 5 0 5 では、ステップ S h 5 0 6 ~ ステップ S h 5 1 2 の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップ S h 5 0 6 ~ ステップ S h 5 1 2 の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを M P U 3 1 2 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S h 5 0 6 ~ ステップ S h 5 1 2 の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

20

【 2 0 9 7 】

具体的には、特図特電カウンタは「 0 」 ~ 「 6 」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に 1 対 1 に対応させて開始アドレスの情報（「 S A 0 」 ~ 「 S A 6 」）が設定されている。この場合、開始アドレス S A 0 は、ステップ S h 5 0 6 の特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 1 は、ステップ S h 5 0 7 の特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 2 は、ステップ S h 5 0 8 の特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 3 は、ステップ S h 5 0 9 の特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 4 は、ステップ S h 5 1 0 の特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 5 は、ステップ S h 5 1 1 の特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 6 は、ステップ S h 5 1 2 の特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

30

【 2 0 9 8 】

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

40

【 2 0 9 9 】

< 特図変動開始処理 >

ステップ S h 5 0 6 の特図変動開始処理について図 1 8 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 0 」である場合に実行されるものである。

【 2 1 0 0 】

特図変動開始処理では先ずステップ S h 6 0 1 にて、保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数（保留数）N が 1 以上であるか否かを判定する。保留数 N が 1 以上でない場合、すなわち、0 である場合はそのまま特図変動開始処理を終了する。

【 2 1 0 1 】

50

一方、保留数 N が 1 以上である場合は、ステップ S h 6 0 2 にてデータ設定処理を実行する。データ設定処理では、まず保留数 N を 1 減算するとともに、保留用エリア R E の第 1 保留エリア R E 1 に格納されたデータを実行エリア A E に移動する。その後、保留用エリア R E の各保留エリア R E 1 ~ R E 4 に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。

#### 【 2 1 0 2 】

このデータシフト処理は、第 1 保留エリア R E 1 ~ 第 4 保留エリア R E 4 に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第 2 保留エリア R E 2 第 1 保留エリア R E 1、第 3 保留エリア R E 3 第 2 保留エリア R E 2、第 4 保留エリア R E 4 第 3 保留エリア R E 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第 4 保留エリア R E 4 を「 0 」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、保留表示部 2 0 0 における保留用画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

10

#### 【 2 1 0 3 】

ステップ S h 6 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機 1 0 の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

20

#### 【 2 1 0 4 】

ステップ S h 6 0 4 では、ステップ S h 6 0 3 にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタ C 1 に係る数値情報が、ステップ S h 6 0 3 にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

#### 【 2 1 0 5 】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップ S h 6 0 5 : Y E S）、ステップ S h 6 0 6 にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報を読み出す。そして、主側 R O M 3 1 3 に設けられた大当たり種別テーブル 4 1 7 を参照し、上記読み出した大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

30

#### 【 2 1 0 6 】

この際、今回の当否判定処理が第 1 作動口 6 2 への入賞に基づくものである場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル 4 1 7 a ( 図 1 8 0 ( a ) ) を参照し、4 R 確変大当たり結果及び 4 R 通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。一方、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づくものである場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル 4 1 7 a ( 図 1 8 0 ( b ) ) を参照し、1 0 R 確変大当たり結果及び 4 R 通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

40

#### 【 2 1 0 7 】

ステップ S h 6 0 7 では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理では、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を上記停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 に書き込む。

#### 【 2 1 0 8 】

ステップ S h 6 0 8 では、種別判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。特定制御用のワークエリア 3 9 1 には各大当たり結果の種類に対応した種別フラグが設けられ

50

ており、ステップ S h 6 0 8 では、それら各大当たり結果の種類に対応した種別フラグのうち、ステップ S h 6 0 6 の種別判定処理の結果に対応するものに「1」をセットする。例えば、特定された大当たり種別が 1 0 R 確変大当たりである場合は、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 R 確変大当たりフラグに「1」をセットする。

#### 【2109】

一方、ステップ S h 6 0 4 の当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップ S h 6 0 5 : N O ）は、ステップ S h 6 0 9 にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部 4 3 に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている外れ用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に書き込む。この場合に  
10

#### 【2110】

ステップ S h 6 0 8 及びステップ S h 6 0 9 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S h 6 1 0 にて高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を実行する。高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理では、高確率モード及び高頻度サポートモードにて実行される遊技回の回数を更新する。ステップ S h 6 1 0 の詳細については後述する。

#### 【2111】

ステップ S h 6 1 1 では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、変動種別カウンタ C S の数値情報を取得する。また、今回の特図遊技回において図柄表示装置 7 5 にてリーチ表示が発生する  
20

#### 【2112】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側 R O M 3 1 3 に記憶されているリーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した変動表示時間の情報（変動パターン情報）を取得する。一方、リーチ表示が発生  
30

#### 【2113】

なお、リーチ非発生時における変動表示時間は、保留用エリア R E に格納されている保留数 N が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留数 N が同一である場合と比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用の変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留数 N やサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の  
40

#### 【2114】

また、ステップ S h 6 1 1 では、取得した変動表示時間の情報を、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップ S h 4 1 2 ）にて実行される。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 1 5 】

ステップ S h 6 1 2 では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。変動用コマンドには、変動表示時間（変動パターン）の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置 1 4 3 では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

10

## 【 2 1 1 6 】

演出制御装置 1 4 3 は変動用コマンド及び種別コマンドを M P U 3 1 2 から受信した場合、ランプ部 2 6 ~ 2 8、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 7 5 において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置 7 5 では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

## 【 2 1 1 7 】

ステップ S h 6 1 3 では、特図用表示部 4 3 における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップ S h 6 1 4 では特図特電カウンタを 1 加算する。特図変動開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「 0 」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「 1 」となる。

20

## 【 2 1 1 8 】

< 特図変動中処理 >

ステップ S h 5 0 7（図 1 8 8）の特図変動中処理について図 1 9 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 1 」である場合に実行されるものである。

## 【 2 1 1 9 】

特図変動中処理では先ずステップ S h 7 0 1 にて、ステップ S h 6 1 1 で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S h 7 0 2 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、特図用表示部 4 3 での絵柄の変動表示が継続されるように各表示用セグメントの発光制御を行う。具体的には各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように制御する。

30

## 【 2 1 2 0 】

変動表示時間が経過した場合（ステップ S h 7 0 1：Y E S）は、ステップ S h 7 0 3 にて、高確率モード及び高頻度サポートモードを終了させるための高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップ S h 7 0 3 の詳細については後述する。

## 【 2 1 2 1 】

ステップ S h 7 0 4 では、今回の特図遊技回の確定表示時間（最終停止時間）の設定処理を実行する。確定表示時間の設定処理では、特図用表示部 4 3 にて絵柄を停止表示させる際の継続時間として確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c）の情報を主側 R O M 3 1 3 から取得し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

40

## 【 2 1 2 2 】

ステップ S h 7 0 5 では、確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップ S h 6 0 7（図 1 8 9）又はステップ S h 6 0 9 で設定した停止結果で停止表示されるように特図用表示部 4 3 を制御する。

## 【 2 1 2 3 】

ステップ S h 7 0 6 では特図特電カウンタを 1 加算する。特図変動中処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「 1 」であるため、当該加算処理により特図特電カウ

50

ンタの数値情報は「2」となる。

【2124】

<特図確定中処理>

ステップSh508(図188)の特図確定中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「2」である場合、換言すれば、特図用表示部43における絵柄の停止表示が開始された後に実行されるものである。特図確定中処理では、ステップSh704で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には、特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を「3」に更新する。

10

【2125】

<特電開始処理>

ステップSh509(図188)の特電開始処理について図191のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「3」である場合に実行されるものである。

【2126】

特電開始処理では先ずステップSh801にてオープニングコマンドを送信済みであるか否かを判定する。オープニングコマンドは、演出制御装置143に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。

20

【2127】

オープニングコマンドの送信前である場合は、ステップSh802にて、開閉実行モードの開始処理を実行する。開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア391に設けられた開閉実行モードフラグに「1」をセットする。開閉実行モードフラグは、開閉実行モード中であることをMPU312が把握するためのものである。

【2128】

また、開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア391に設けられた高確フラグ及びサポートフラグに「1」がセットされている場合は「0」クリアする。高確フラグは、現在の当否抽選モードが高確率モードであることをMPU312が把握するためのものであり、サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをMPU312が把握するためのものである。

30

【2129】

ステップSh803では、主側ROM313に記憶されているオープニング時間(例えば4sec)の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア391に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。ステップSh804では、演出制御装置143への出力対象としてオープニングコマンドを設定する。演出制御装置143はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部26~28、スピーカ部29及び図柄表示装置75にてオープニング演出が実行されるように制御する。

【2130】

ステップSh804の実行後又はステップSh801でオープニングコマンドを送信済みであると判定した場合(ステップSh801:YES)は、ステップSh805に進み、オープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過している場合は、ステップSh806にて、特定制御用のワークエリア391に設けられたラウンドカウンタに今回の大当たり結果に対応したラウンド数をセットする。具体的には、今回の大当たり結果が10R大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「10」をセットし、4R大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「4」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数をMPU312にて特定するためのカウンタである。

40

【2131】

ステップSh807では、特定制御用のワークエリア391に設けられた入賞カウンタ

50

に対し、一のラウンド遊技における可変入賞装置 65 への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「10」）をセットする。入賞カウンタは、上限入賞個数までの残り個数を MPU 312 が特定するためのカウンタである。

【2132】

ステップ Sh 808 では、初回目のラウンド遊技における可変入賞装置 65 の上限開放時間を設定する。具体的には、主側 ROM 313 に記憶されている上記上限開放時間（例えば 30 sec）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【2133】

ステップ Sh 809 では、大入賞口 65a を開放すべく可変入賞装置 65 用の駆動部 65d を駆動状態とする。また、ステップ Sh 809 では、開放コマンドを演出制御装置 143 への出力対象として設定する。開放コマンドは、大入賞口 65a（可変入賞装置 65）の開放が開始されたことを演出制御装置 143 に通知するためのものである。

10

【2134】

ステップ Sh 810 では、特図特電カウンタを 1 加算する。特電開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「3」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「4」となる。

【2135】

ステップ Sh 810 の実行後は特電開始処理を終了する。また、ステップ Sh 805 で肯定した場合（オープニング時間が経過していない場合）は、オープニングを継続すべく、ステップ Sh 806 ~ ステップ Sh 810 の処理を実行することなく特電開始処理を終了する。

20

【2136】

< 特電開放中処理 >

ステップ Sh 510（図 188）の特電開放中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「4」である場合に実行されるものである。特電開放中処理では、可変入賞装置 65 への入賞個数が上限入賞個数に達するか、可変入賞装置 65 の上限開放時間が経過するかのいずれかが成立した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立したとして可変入賞装置 65 を開放状態から閉鎖状態に切り替えるとともに、ラウンドカウンタの数値情報を 1 減算して更新する。また、主側 ROM 313 に記憶されている閉鎖時間（例えば 2 sec）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。そして、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を「5」に更新する。

30

【2137】

< 特電閉鎖中処理 >

ステップ Sh 511（図 188）の特電閉鎖中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「5」である場合に実行されるものである。特電閉鎖中処理では、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技でなければ、特電開放中処理に設定した閉鎖時間（ラウンド遊技間のインターバル時間）が経過したか否かを判定する。閉鎖時間が経過した場合には、次のラウンド遊技を開始すべく、可変入賞装置 65 への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「10」）を入賞カウンタにセットするとともに、可変入賞装置 65 の上限開放時間（例えば 30 sec）を特図特電タイマカウンタにセットし、可変入賞装置 65 を閉鎖状態から開放状態に切り替える。その後、特図特電カウンタの数値情報を 1 減算することで、当該カウンタの数値情報を「4」に更新する。

40

【2138】

一方、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技である場合は、エンディング時間を設定するとともに、エンディングコマンドを演出制御装置 143 への出力対象として設定する。演出制御装置 143 はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部 26 ~ 28、スピーカ部 29 及び図柄表示装置 75 にてエンディング演出が実行されるように制御する。その後、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの

50

数値情報を「6」に更新する。

【2139】

<特電終了処理>

ステップSh512(図188)の特電終了処理について図192のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「6」である場合に実行されるものである。

【2140】

特電終了処理ではまずステップSh901にて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過している場合は、ステップSh902にて開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

10

【2141】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図193のフローチャートを参照しながら説明する。

【2142】

開閉実行モード終了時の移行処理ではまずステップSh1101にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSh1102にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた高確フラグに「1」をセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードに移行する。

20

【2143】

ステップSh1103では、特定制御用のワークエリア391に設けられた確変カウンタKCに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高確率モードの上限回数(例えば35回)に対する数値情報を設定する。確変カウンタKCは、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

【2144】

ステップSh1104では、特定制御用のワークエリア391に設けられたサポートフラグに「1」をセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。続くステップSh1105では、特定制御用のワークエリア391に設けられたサポートカウンタSCに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数(例えば35回)を設定する。サポートカウンタSCは、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

30

【2145】

ステップSh1101で否定判定した場合(確変大当たり結果でない場合)は、今回の大当たり結果が通常大当たり結果であることを意味する。この場合はステップSh1106に進み、上記サポートフラグに「1」をセットし、サポートモードを高頻度サポートモードに移行させる。続くステップSh1107では、上記サポートカウンタSCに対し、今回の通常大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数(例えば50回)を設定する。

40

【2146】

特電終了処理(図192)の説明に戻り、ステップSh902の開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後は、ステップSh903にて開閉実行モードの終了処理を実行する。開閉実行モードの終了処理では、特定制御用のワークエリア391における種別フラグ及び開閉実行モードフラグを「0」クリアする。

【2147】

ステップSh904では特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアし、その後、特電終了処理を終了する。また、ステップSh901で否定判定した場合(エンディング時間が経過していない場合)は、エンディングを継続すべく、ステップSh902~ステップSh904の処理を実行することなく特電終了処理を終了する。

50

## 【 2 1 4 8 】

< 高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理 >

ステップ S h 6 1 0 の高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理について図 1 9 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動開始処理（図 1 8 9）の一部とされ、変動表示の開始タイミングに合わせて実行される。

## 【 2 1 4 9 】

先ずステップ S h 1 2 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S h 1 2 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における高確フラグが「 1 」であるか否か、すなわち、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

10

## 【 2 1 5 0 】

高確フラグが「 1 」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップ S h 1 2 0 3 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における確変カウンタ K C の数値情報を 1 減算する。これにより、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が 1 減算される。

## 【 2 1 5 1 】

ステップ S h 1 2 0 4 では、確変カウンタ K C における更新後の数値情報が「 0 」であるか否かを判定する。確変カウンタ K C の更新値が「 0 」である場合、すなわち、高確率モードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が 0 回となっている場合は、ステップ S h 1 2 0 5 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた高確終了用フラグを「 1 」にセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

20

## 【 2 1 5 2 】

ステップ S h 1 2 0 5 の実行後、ステップ S h 1 2 0 2 で否定判定した場合（高確フラグが「 1 」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップ S h 1 2 0 4 で否定判定した場合（確変カウンタ K C の更新値が「 0 」ではなく、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が 1 以上である場合）は、ステップ S h 1 2 0 6 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 におけるサポートフラグが「 1 」であるか否かを判定する。サポートフラグが「 1 」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップ S h 1 2 0 7 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 におけるサポートカウンタ S C の数値情報を 1 減算する。これにより、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が 1 減算される。

30

## 【 2 1 5 3 】

ステップ S h 1 2 0 8 では、サポートカウンタ S C における更新後の数値情報が「 0 」であるか否かを判定する。サポートカウンタ S C の更新値が「 0 」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が 0 回となっている場合は、ステップ S h 1 2 0 9 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられたサポート終了用フラグを「 1 」にセットする。サポート終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

## 【 2 1 5 4 】

ステップ S h 1 2 0 9 の実行後、ステップ S h 1 2 0 6 で否定判定した場合（サポートフラグが「 1 」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップ S h 1 2 0 8 で否定判定した場合（サポートカウンタ S C の更新値が「 0 」ではなく、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が 1 以上である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップ S h 1 2 0 1 で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S h 1 2 0 2 ~ ステップ S h 1 2 0 9 の処理を実行することなく高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

## 【 2 1 5 5 】

50

< 高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理 >

ステップ S h 7 0 3 の高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理について図 1 9 5 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動中処理（図 1 9 0）の一部とされ、変動表示の終了タイミングに合わせて実行される。

【 2 1 5 6 】

まずステップ S h 1 3 0 1 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における高確フラグが「 1 」であるか否かを判定する。高確フラグが「 1 」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップ S h 1 3 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における高確終了用フラグが「 1 」であるか否か、すなわち、高確率モードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

10

【 2 1 5 7 】

高確終了用フラグが「 1 」である場合（高確率モードを終了すべき状況である場合）は、ステップ S h 1 3 0 3 にて高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上記高確終了用フラグ及び高確フラグをそれぞれ「 0 」クリアする。高確フラグのクリアにより高確率モードが終了し、当否抽選モードが低確率モードに移行する。

【 2 1 5 8 】

ステップ S h 1 3 0 3 の実行後、ステップ S h 1 3 0 1 で否定判定した場合（高確フラグが「 1 」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップ S h 1 3 0 2 で否定判定した場合（高確終了用フラグが「 1 」ではなく、高確率モードを継続すべき状況である場合）は、ステップ S h 1 3 0 4 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 におけるサポートフラグが「 1 」であるか否かを判定する。サポートフラグが「 1 」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップ S h 1 3 0 5 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 におけるサポート終了用フラグが「 1 」であるか否か、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

20

【 2 1 5 9 】

サポート終了用フラグが「 1 」である場合（高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合）は、ステップ S h 1 3 0 6 にて高頻度サポートモード終了処理を実行する。高頻度サポートモード終了処理では、上記サポート終了用フラグ及びサポートフラグをそれぞれ「 0 」クリアする。サポートフラグのクリアにより高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

30

【 2 1 6 0 】

ステップ S h 1 3 0 6 の実行後、ステップ S h 1 3 0 4 で否定判定した場合（サポートフラグが「 1 」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップ S h 1 3 0 5 で否定判定した場合（サポート終了用フラグが「 1 」ではなく、高頻度サポートモードを継続すべき状況である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【 2 1 6 1 】

< 各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について >

次に、M P U 3 1 2 にて、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果に基づき、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 及びスルーゲート 6 4 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 1 9 6 は M P U 3 1 2 に入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

40

【 2 1 6 2 】

M P U 3 1 2 には入力ポート 3 1 2 a が設けられている。入力ポート 3 1 2 a は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「 0 」又は「 1 」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。但し、本パチンコ機 1 0 においては、第 7 ビッ

50

ト D 7 は使用せず、7 種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート 3 1 2 a には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群はドライバ IC による切換制御を通じて切り換えられる。

#### 【 2 1 6 3 】

タイマ割込み処理 ( 図 1 8 7 ) の入球検知処理 ( ステップ S h 4 1 1 ) では、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群が各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 9 1 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 2 ビット D 2 は第 1 作動口検知センサ 9 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は第 2 作動口検知センサ 9 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は大入賞口検知センサ 9 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 はアウト口検知センサ 9 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はゲート検知センサ 9 7 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

#### 【 2 1 6 4 】

上記各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す LOW レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す HI レベル信号を出力する。そして、入力ポート 3 1 2 a では LOW レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「 0 」の情報を格納し、HI レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「 1 」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「 0 」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「 1 」の情報が格納される。

#### 【 2 1 6 5 】

< 入球検知処理 >

図 1 9 7 はタイマ割込み処理 ( 図 1 8 7 ) のステップ S h 4 1 1 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

#### 【 2 1 6 6 】

第 0 ビット D 0 又は第 1 ビット D 1 において「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 又は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する ( ステップ S h 1 5 0 1 : Y E S ) 。この場合、ステップ S h 1 5 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた一般入賞センサフラグに「 1 」をセットし、ステップ S h 1 5 0 3 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。

#### 【 2 1 6 7 】

一般入賞センサフラグは一般入賞口 6 1 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、1 0 個賞球用カウンタは 1 0 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理 ( 図 1 8 7 ) におけるステップ S h 4 1 8 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 1 8 1 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 2 2 2 を駆動制御する。

#### 【 2 1 6 8 】

第 2 ビット D 2 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する ( ステップ S h 1 5 0 4 : Y E S ) 。この場合、ステップ S h

1505にて、上記ワークエリア391に設けられた第1作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSh1506にて、上記ワークエリア391に設けられた3個賞球用カウンタの値を1加算する。第1作動入賞フラグは第1作動口62への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、3個賞球用カウンタは3個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【2169】

タイマ割込み処理(図187)の特図特電制御処理(ステップSh414)では第1作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア314aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理(ステップSh414)にて第1作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第1作動入賞フラグを「0」クリアする。

10

【2170】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り変わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ94aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSh1507: YES)。この場合、ステップSh1508にて、上記ワークエリア391に設けられた第2作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSh1509にて、上記ワークエリア391に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する。第2作動入賞フラグは第2作動口63への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

20

【2171】

タイマ割込み処理(図187)の特図特電制御処理(ステップSh414)では第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア314aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理(ステップSh414)にて第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第1作動入賞フラグを「0」クリアする。

【2172】

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り変わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ95aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSh1510: YES)。この場合、ステップSh1511にて、上記ワークエリア391に設けられた特電入賞フラグに「1」をセットし、ステップSh1512にて、上記ワークエリア391に設けられた15個賞球用カウンタの値を1加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置65への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、15個賞球用カウンタは15個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

30

【2173】

タイマ割込み処理(図187)の特図特電制御処理(ステップSh414)では特電入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置65への1個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置65への残りの入球可能個数を1減算する。かかる入球可能個数を1減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「0」クリアする。

40

【2174】

第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り変わったことを確認した場合、アウト口検知センサ96aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSh1513: YES)。この場合、上記ワークエリア391に設けられたアウトフラグに「1」をセットする。アウトフラグはアウト口68への遊技球の入球が発生したことをMPU312が特定するためのフラグである。

【2175】

50

第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ97aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSh1515: YES)。この場合、ステップSh1516にて、上記ワークエリア391に設けられたゲート入賞フラグに「1」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート64に1個の遊技球が入球したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

**【2176】**

タイマ割込み処理(図187)の普図普電制御処理(ステップSh415)ではゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア314cに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア314cに格納する処理を実行する。普図普電制御処理(ステップSh415)にてゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「0」クリアする。

10

**【2177】**

< 払出制御装置の処理構成について >

次に、払出制御装置181にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置181及び当該払出制御装置181との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図198のブロック図を参照しながら説明する。

**【2178】**

払出制御装置181はMPU382を備えている。MPU382には、払出側ROM383、払出側RAM384、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

20

**【2179】**

払出側ROM383は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ(すなわち、不揮発性記憶手段)であり、読み出し専用として利用される。払出側ROM383は、払出側MPU382により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

**【2180】**

払出側RAM384は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ(すなわち、揮発性記憶手段)であり、読み書き両用として利用される。払出側RAM384は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ROM383よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側RAM384は、払出側ROM383内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

30

**【2181】**

払出側MPU382は、主制御装置162のMPU312と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側MPU382はMPU312から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御する。また、払出側MPU382は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側RAM384に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置222を停止させる。また、払出側MPU382は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをMPU312に送信する。

40

**【2182】**

MPU312は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置75、ランプ部26~28及びスピーカ部29にて実行されるように演出制御装置143に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿34が遊技球で

50

満タンとなる満タン状態と、タンク 2 2 1 に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置 2 2 2 が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 から開放された本体開放状態と、前扉枠 1 4 が内枠 1 3 から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【 2 1 8 3 】

払出装置 2 2 2 から下皿 3 4 へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。払出側 M P U 3 8 2 は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

10

【 2 1 8 4 】

タンク 2 2 1 から払出装置 2 2 2 へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。払出側 M P U 3 8 2 は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【 2 1 8 5 】

払出装置 2 2 2 には当該払出装置 2 2 2 から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。払出側 M P U 3 8 2 は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置 2 2 2 から 1 個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、遊技球が払い出されるように払出装置 2 2 2 を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

20

【 2 1 8 6 】

内枠 1 3 の前面部には前扉開放センサ 2 3 2 が設けられており、当該前扉開放センサ 2 3 2 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

30

【 2 1 8 7 】

払出側 M P U 3 8 2 は、前扉開放センサ 2 3 2 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 2 3 2 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態となったと特定する。

40

【 2 1 8 8 】

裏バックユニット 1 5 の前面部には本体開放センサ 2 3 3 が設けられており、当該本体開放センサ 2 3 3 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

【 2 1 8 9 】

払出側 M P U 3 8 2 は、本体開放センサ 2 3 3 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 2 3 3 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8

50

2 は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となったと特定する。

【 2 1 9 0 】

払出側 M P U 3 8 2 にて実行されるタイマ割り込み処理について図 1 9 9 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割り込み処理は、予め定められた周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し起動されるものである。

【 2 1 9 1 】

先ずステップ S h 1 6 0 1 では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 2 1 9 2 】

ステップ S h 1 6 0 2 では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 2 1 9 3 】

ステップ S h 1 6 0 3 では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 2 1 9 4 】

ステップ S h 1 6 0 4 では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ 2 3 2 の検知結果に基づいて前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、前扉枠 1 4 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 2 1 9 5 】

ステップ S h 1 6 0 5 では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ 2 3 3 の検知結果に基づいて遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体 1 2 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、遊技機本体 1 2 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 2 1 9 6 】

ステップ S h 1 6 0 6 ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、M P U 3 1 2 が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側 R A M 3 8 4 に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側 R A M 3 8 4 における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後（ステップ S h 1 6 0 7）、払出装置 2 2 2 による遊技球の払い出しの実行制御を

10

20

30

40

50

行うための払出制御処理を実行する（ステップ S h 1 6 0 8 ）。

【 2 1 9 7 】

払出制御処理では、払出側 R A M 3 8 4 に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が 1 以上の値である場合に払出装置 2 2 2 の駆動制御を行い、払出検知センサにて 1 個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を 1 減算する。そして、賞球個数情報の値が「 0 」となった場合には払出装置 2 2 2 の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S h 1 6 0 9 ）。

【 2 1 9 8 】

< ベース値及び差球数処理 >

ステップ S h 4 2 0（図 1 8 7）のベース値及び差球数処理について図 2 0 0 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップ S h 1 7 0 1 ~ ステップ S h 1 7 0 5 の処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【 2 1 9 9 】

ベース値及び差球数処理では先ずステップ S h 1 7 0 1 にて、タイマ割込み処理（図 1 8 7）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S h 1 7 0 2 では、プッシュ命令により、M P U 3 1 2 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップ S h 1 7 0 3）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に退避させておくことが可能になる。

【 2 2 0 0 】

ステップ S h 1 7 0 3 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【 2 2 0 1 】

ステップ S h 1 7 0 3 のベース値及び差球数処理を実行した後は、ステップ S h 1 7 0 4 にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップ S h 1 7 0 2 で特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらを M P U 3 1 2 のフラグレジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 のフラグレジスタの情報が、ステップ S h 1 7 0 2 が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【 2 2 0 2 】

ステップ S h 1 7 0 5 では、タイマ割込み処理（図 1 8 7）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【 2 2 0 3 】

次に、ステップ S h 1 7 0 3 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図 2 0 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 2 0 4 】

10

20

30

40

50

ステップ S h 1 8 0 1 では、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 における開始位置のアドレス情報（具体的には図 1 8 3 におけるアドレス Y ( u + 2 ) ）を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換えられる。

【 2 2 0 5 】

ステップ S h 1 8 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップ S h 1 8 0 3 ）、超過判定用処理（ステップ S h 1 8 0 4 ）、表示設定処理（ステップ S h 1 8 0 5 ）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における所定領域に書き込んで退避させる。

【 2 2 0 6 】

ステップ S h 1 8 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S h 1 8 0 3 ~ ステップ S h 1 8 0 5 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理に先立ち、ステップ S h 1 8 0 2 にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップ S h 1 8 0 3 ~ ステップ S h 1 8 0 5 の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【 2 2 0 7 】

なお、ステップ S h 1 8 0 3 ~ ステップ S h 1 8 0 5 の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に書き込む。そして、ステップ S h 1 8 0 3 ~ ステップ S h 1 8 0 5 が終了した場合には、当該エリア 3 9 4 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【 2 2 0 8 】

ステップ S h 1 8 0 3 ~ ステップ S h 1 8 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S h 1 8 0 6 にて、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア 3 9 2 における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換えられる。

【 2 2 0 9 】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップ S h 4 2 0 のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップ S h 1 8 0 3 ~ ステップ S h 1 8 0 5 の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア 3 9 に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、M P U 3 1 2 におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側 R A M 3 1 4 において確保する必要がなくなる。

【 2 2 1 0 】

ステップ S h 1 8 0 7 では、ステップ S h 1 8 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらを M P U 3 1 2 の各レジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 の各レジスタの情報が、ステップ S h 1 8 0 2 が実行された時点の情報に復帰することになる。

【 2 2 1 1 】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理、ステップ S h 1 8 0 4 の超過判定用処理、ステップ S h 1 8 0 5 の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e に表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（

10

20

30

40

50

例えば 99000 個) 以上となったか否かを判定したりする。

【 2 2 1 2 】

< ベース値算出処理 >

先ずステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理について図 2 0 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 2 1 3 】

ベース値算出処理では先ずステップ S h 1 9 0 1 にて、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a、第 2 入賞口検知センサ 9 2 a、第 1 作動口検知センサ 9 3 a、第 2 作動口検知センサ 9 4 a、大入賞口検知センサ 9 5 a 及びアウト口検知センサ 9 6 a の各出力に基づいて上記判定を行う。

【 2 2 1 4 】

入球が発生している場合は、ステップ S h 1 9 0 2 にて、計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の更新処理を実行する。図 2 0 3 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア 5 0 1 が設けられており、このベース値用カウンタエリア 5 0 1 に上記計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d が設けられている。

【 2 2 1 5 】

計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d は、遊技領域 P A から排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ 9 6 a がアウト口 6 8 に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため(図 1 7 2)、アウト口 6 8 への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及び可変入賞装置 6 5 への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d を 1 加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値は、所定個数(例えば 6 0 0 0 0 個)ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【 2 2 1 6 】

ステップ S h 1 9 0 3 では、現在の遊技状態が通常遊技状態(低確率モード且つ低頻度サポートモード)であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップ S h 1 9 0 4 に進み、上記ベース値用カウンタエリア 5 0 1 における通常用の一般入賞カウンタ 5 0 1 a、通常用の第 1 作動カウンタ 5 0 1 b、通常用のアウトカウンタ 5 0 1 c の更新処理を実行する。これらのカウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c は、通常遊技状態を対象として一般入賞口 6 1 への遊技球の入球数、第 1 作動口 6 2 への遊技球の入球数、遊技領域 P A からの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップ S h 1 9 0 4 では、一般入賞口 6 1 又は第 1 作動口 6 2 への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ 5 0 1 a 及び第 1 作動カウンタ 5 0 1 b のうち対応するカウンタの値を 1 加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ 5 0 1 c の値を 1 加算する。

【 2 2 1 7 】

ステップ S h 1 9 0 4 の実行後又はステップ S h 1 9 0 3 で否定判定した場合(現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合)は、ステップ S h 1 9 0 5 にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ 5 0 1 a、通常用の第 1 作動カウンタ 5 0 1 b、通常用のアウトカウンタ 5 0 1 c の値を K 1 ~ K 3 とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数(  $K 1 \times$  「一般入賞口 6 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 2 \times$  「第 1 作動口 6 2 への入賞に対する賞球個数」 ) / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数( K 3 )。

【 2 2 1 8 】

ステップ S h 1 9 0 6 では、ステップ S h 1 9 0 5 で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた現状用エリア 5 0 4 a に上書きする処理を実

行する。なお、非特定制御用のワークエリア 393 には、図 203 に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア 504 が設けられており、演算結果用エリア 504 には、現状用エリア 504 a のほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア 504 b と、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア 504 c と、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア 504 d とが設けられている。

【2219】

ステップ Sh 1906 の実行後又はステップ Sh 1901 で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップ Sh 1907 にて非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた各種フラグ用エリア 508（図 203）の管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることを MPU 312 が特定するためのフラグである。

10

【2220】

管理開始フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ Sh 1908 に進み、計測区間用のアウトカウンタ 501 d の値が所定の管理開始基準値（例えば 300 個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ 501 d の値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップ Sh 1909 に進み、管理開始フラグを「1」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【2221】

本実施の形態では、管理開始フラグが「0」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機 10 が製造される。パチンコ機 10 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 10 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機 10 の製造後、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

20

【2222】

ステップ Sh 1910 では、ベース値用カウンタエリア 501 に設けられた各カウンタ 501 a ~ 501 d を全て「0」クリアする。その結果、それら各カウンタ 501 a ~ 501 d の値が初期化された状態で次のベース値算出処理が開始されることになり、ステップ Sh 1905 では、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップ Sh 1910 の実行後又はステップ Sh 1908 で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ 501 d の値が管理開始基準値未満である場合は、ベース値算出処理を終了する。

30

【2223】

ステップ Sh 1907 で肯定判定した場合（管理開始フラグが「1」である場合は、ステップ Sh 1911 に進み、計測区間用のアウトカウンタ 501 d の値が計測区間を規定する所定個数（例えば 6000 個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【2224】

アウトカウンタ 501 d の値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップ Sh 1912 にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア 393 の演算結果用エリア 504 における現状用エリア 504 a、前回用エリア 504 b、前々回用エリア 504 c、前々々回用エリア 504 d に記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア 504 c、前々々回用エリア 504 d、前回用エリア 504 b、前々回用エリア 504 c、現状用エリア 504 a、前回用エリア 504 b の順序でシフトさせる。これにより、2 回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア 504 d に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア 504 c に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア 504 b に記憶さ

40

50

れる。

【 2 2 2 5 】

ステップ S h 1 9 1 3 では、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 に設けられた各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 d を全て「 0 」クリアする。ステップ S h 1 9 1 3 の実行後又はステップ S h 1 9 1 1 で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【 2 2 2 6 】

< 超過判定用処理 >

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における 1 回の遊技や遊技ホールの 1 営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【 2 2 2 7 】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば 9 9 0 0 0 個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップ S h 1 8 0 4 の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図 2 0 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 2 2 8 】

超過判定用処理では先ずステップ S h 2 1 0 1 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグが「 1 」に設定されているか否かを判定する。超過待機フラグについては後に詳述する。

【 2 2 2 9 】

超過待機フラグが「 1 」に設定されていない場合はステップ S h 2 1 0 2 に進み、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図 2 0 2）におけるステップ S h 1 9 0 1 の判定結果を用いる。

【 2 2 3 0 】

入球が発生している場合は、ステップ S h 2 1 0 3 にて、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各種カウンタの値を更新する。図 2 0 3 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア 5 0 2 が設けられており、この差球数用カウンタエリア 5 0 2 には、常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a と、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b と、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c と、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d と、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e とが含まれている。

【 2 2 3 1 】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ 5 0 2 a、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、特電カウンタ 5 0 2 d は、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及び可変入賞装置 6 5 への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ 5 0 2 e は、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e は、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e では、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 3 2 】

ステップ S h 2 1 0 3 では、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e のうち、ステップ S h 2 1 0 1 で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第 1 作動口 6 2 への入球が発生したと判定した場合は、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b の値を 1 加算する。なお、アウトカウンタ 5 0 2 e については、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を 1 加算する。

## 【 2 2 3 3 】

続くステップ S h 2 1 0 4 ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、後段のステップ S h 2 1 0 5 にて算出する差球数 S B の情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア 5 0 5 が設けられている ( 図 2 0 3 ) 。この差球数用 10  
エリア 5 0 5 には、図 2 0 6 ( a ) に示すように、今回の差球数 S B を記憶するための現状差球用エリア 5 0 5 a と、前回の差球数 S B を記憶するための前回差球用エリア 5 0 5 b とが設けられている。ステップ S h 2 1 0 4 のデータシフト処理では、現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶されている差球数 S B の情報を前回差球用エリア 5 0 5 b にシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数 S B の情報が前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶される。

## 【 2 2 3 4 】

ステップ S h 2 1 0 5 では差球数 S B の算出処理を実行する。当該処理では、差球数用 20  
カウンタエリア 5 0 2 における各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を用いて差球数 S B を算出する。常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a 、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b 、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c 、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d 、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e の値を K 4 ~ K 8 とした場合に差球数 S B は以下のものとなる。

・差球数 S B : 遊技球の合計払出個数 (  $K 4 \times$  「一般入賞口 6 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 5 \times$  「第 1 作動口 6 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 6 \times$  「第 2 作動口 6 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 7 \times$  「可変入賞装置 6 5 への入賞に対する賞球個数」 ) - 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( K 8 ) 。

## 【 2 2 3 5 】

この差球数 S B は、上記プラス分 ( 勝ち分 ) を計るための指標として導出されるものである。ステップ S h 2 1 0 5 では、差球数 S B を算出した後、その差球数 S B の情報を差 30  
球数用エリア 5 0 5 の現状差球用エリア 5 0 5 a に上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア 5 0 5 a に今回の差球数 S B の情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、タイマ割込み周期 ( 図 1 8 7 ) の実行周期に対応して 4 m s e c ごとに起動されるため、差球数用エリア 5 0 5 には、4 m s e c ごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

## 【 2 2 3 6 】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止 40  
用球数 ( 例えば 9 9 0 0 0 個 ) と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップ S h 2 1 0 5 で導出した上記差球数 S B を当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分 ( いわゆるハマリ分 ) の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数 S B は、パチンコ機 1 0 に記憶されている差球数の情報がパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作により初期化されて 0 個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数 S B が 0 個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数 S B が - 2 0 0 0 0 個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数 ( 9 9 0 0 0 個 ) となるまでに許容される差球数 S B の増加分が 9 9 0 0 0 個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数 S B の増加分が 1 1 9 0 0 0 個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

## 【 2 2 3 7 】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された 50

各パチンコ機 10 間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機 10 で遊技しようとするため、各パチンコ機 10 の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

#### 【 2 2 3 8 】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数  $S B$  が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点  $C P$  (図 2 0 5) を把握するとともに、その変化点  $C P$  を開始基準値とする判定用差球数  $S A$  を算出し、これを停止用球数 (例えば 9 9 0 0 0 個) との比較に用いるようにしている。

#### 【 2 2 3 9 】

ステップ  $S h 2 1 0 6$  では、上記変化点  $C P$  を把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、変化点  $C P$  に対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア 5 0 5 c が設けられている。

10

#### 【 2 2 4 0 】

ここで、最下点判定処理について図 2 0 6 ( b ) を参照しながら説明する。

#### 【 2 2 4 1 】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている前回の差球数  $S B 2$  が、開始基準用エリア 5 0 5 c に記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア 5 0 5 c の開始基準値は、パチンコ機 10 への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

20

#### 【 2 2 4 2 】

そして、前回の差球数  $S B 2$  がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶されている今回の差球数  $S B 1$  と、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている前回の差球数  $S B 2$  とを比較し、今回の差球数  $S B 1$  が前回の差球数  $S B 2$  よりも大きいかが否かを判定する。この判定により、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数  $S B$  が取得された後、今回の処理回にて差球数  $S B$  が増加しているか否かを特定する。

#### 【 2 2 4 3 】

上記比較判定の結果、今回の差球数  $S B 1$  が前回の差球数  $S B 2$  よりも大きい場合、すなわち、差球数  $S B$  が増加している場合は、前回の差球数  $S B 2$  を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数  $S B 2$  がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数  $S B 1$  が前回の差球数  $S B 2$  以下である場合は、前回の差球数  $S B 2$  を新たな最下点として認識しない。

30

#### 【 2 2 4 4 】

超過判定用処理 (図 2 0 4) の説明に戻り、ステップ  $S h 2 1 0 6$  の最下点判定処理の実行後は、ステップ  $S h 2 1 0 7$  にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップ  $S h 2 1 0 6$  の最下点判定処理にて前回の差球数  $S B 2$  を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている情報を開始基準用エリア 5 0 5 c に上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

40

#### 【 2 2 4 5 】

ステップ  $S h 2 1 0 8$  では判定用差球数  $S A$  の算出処理を実行する。判定用差球数  $S A$  は開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数  $S B 1$  から開始基準値を減算することにより判定用差球数  $S A$  を導出する。例えば、図 2 0 5 に示すように、今回の差球数  $S B$  が 1 2 0 0 0 個であり、開始基準値 (変化点  $C P$ ) が - 2 0 0 0 0 個である場合、判定用差球数  $S A$  は 3 2 0 0 0 個となる。

#### 【 2 2 4 6 】

図 2 0 6 ( a ) に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、判定用差球数  $S A$  を記憶するためのエリアとして判定差球用エリア 5 0 5 d が設けられている。ステップ  $S h 2 1 0 8$  では、判定用差球数  $S A$  を導出した後、そ

50

の判定用差球数 S A の情報を判定差球用エリア 5 0 5 d に上書きする処理を実行する。

【 2 2 4 7 】

続くステップ S h 2 1 0 9 では残り球数 R S の算出処理を実行する。残り球数 R S は、停止用球数（例えば 9 9 0 0 0 個）までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許容される差球数 S B の増加分である。本ステップでは、ステップ S h 2 1 0 8 で算出した判定用差球数 S A を停止用球数から差し引くことで、残り球数 R S を導出する。例えば、判定用差球数 S A が 3 2 0 0 0 個であった場合、残り球数 R S は 6 7 0 0 0 個となる。

【 2 2 4 8 】

図 2 0 6 ( a ) に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、残り球数 R S を記憶するためのエリアとして残数用エリア 5 0 5 e が設けられている。ステップ S h 2 1 0 9 では、残り球数 R S を導出した後、その残り球数 R S の情報を残数用エリア 5 0 5 e に上書きする処理を実行する。

10

【 2 2 4 9 】

ステップ S h 2 1 1 0 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置 1 6 2 にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップ S h 2 1 0 9 で導出した残り球数 R S の情報が含まれる。

【 2 2 5 0 】

ステップ S h 2 1 1 1 では、ステップ S h 2 1 0 9 で導出した残り球数 R S が 0 個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップ S h 2 1 0 7 で設定した開始基準値からの差球数の増加分（判定用差球数 S A ）が停止用球数に達したか否かを判定する。

20

【 2 2 5 1 】

残り球数 R S が 0 個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している場合は、ステップ S h 2 1 1 2 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップ S h 2 1 1 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」をセットする。超過フラグは、残り球数 R S が 0 個以下になったこと（上記増加分が停止用球数に達したこと）を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 2 5 2 】

ステップ S h 2 1 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個以下になったことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

30

【 2 2 5 3 】

ステップ S h 2 1 1 2 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S h 2 1 1 5 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「 1 」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になったことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 2 5 4 】

ステップ S h 2 1 0 1 で肯定判定した場合（超過待機フラグに「 1 」がセットされている場合）は、ステップ S h 2 1 1 6 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップ S h 2 1 1 7 に進み、上記超過フラグに「 1 」をセットする。また、ステップ S h 2 1 1 7 では上記超過待機フラグを「 0 」クリアする。続くステップ S h 2 1 1 8 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。

40

【 2 2 5 5 】

ステップ S h 2 1 1 4、ステップ S h 2 1 1 5、ステップ S h 2 1 1 8 の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップ S h 2 1 1 6 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップ S h 2 1 1 7 及びステップ S h 2 1 1 8 の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。また、ステップ S h 2 1 0 2 で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップ S h 2 1 0 3 以

50

降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップ S h 2 1 1 1 で否定判定した場合（残り球数 R S が 0 個以下でない場合）は、ステップ S h 2 1 1 2 以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。

【 2 2 5 6 】

< 表示設定用処理 >

次にステップ S h 1 8 0 5 の表示設定用処理について図 2 0 7 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値やステップ S h 1 8 0 4 の超過判定用処理で導出した残り球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。

【 2 2 5 7 】

表示設定用処理では先ずステップ S h 2 2 0 1 にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 3 1 4 における特定制御用のワークエリア 3 9 1 を参照し、遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。

【 2 2 5 8 】

遊技停止中でない場合は、ステップ S h 2 2 0 2 に進み、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e における表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップ S h 1 8 0 4 の超過判定用処理で導出した残り球数とをいずれも第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図 1 8 1 を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である 1 回前の前回ベース値と、 2 回前の前々回ベース値と、 3 回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば 5 s e c ）ごとに順番に切り換えて表示し、残り球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、残り球数を表示するようにしている。ステップ S h 2 2 0 2 の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。

【 2 2 5 9 】

ステップ S h 2 2 0 2 で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップ S h 2 2 0 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた表示種別カウンタ 5 0 6（図 2 0 3）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ 5 0 6 は、上記各種ベース値及び残り球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかを M P U 3 1 2 が特定するためのカウンタである。

【 2 2 6 0 】

図 2 0 7 ( b ) に示すように、表示種別カウンタ 5 0 6 の値が「 0 」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 6 の値が「 1 」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 6 が「 2 」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 6 が「 3 」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ 5 0 6 が「 4 」である場合は残り球数が表示対象となる。表示種別カウンタ 5 0 6 の更新処理では、表示種別カウンタ 5 0 6 の値を 1 加算するとともに、加算後の値が「 4 」を超えた場合には表示種別カウンタ 5 0 6 の値を「 0 」に設定する。これにより、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e において、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び残り球数の表示が順次に変更されていく。

【 2 2 6 1 】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、残り球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【 2 2 6 2 】

ステップ S h 2 2 0 3 の実行後又はステップ S h 2 2 0 2 で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップ S h 2 2 0 4 にて、現在の表示対象を示す表示種別デ

10

20

30

40

50

ータの設定処理を実行する。図 203 に示すように、非特定制御用のワークエリア 393 には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア 507 が設けられている。表示対象用エリア 507 には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア 507 a と、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア 507 b とが設けられている。ステップ Sh 2204 の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ 506 の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア 507 の種別用エリア 507 a に設定する。例えば、表示種別カウンタ 506 の値が「2」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア 507 a に上書きする処理を実行する。

#### 【2263】

ステップ Sh 2205 では、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「1」にセットされ、各種ベース値及び残り球数を報知すべき状況である場合は、ステップ Sh 2206 にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア 504 の各エリア 504 a ~ 504 e のうち表示種別カウンタ 506 の値に対応したエリアからベース値又は残り球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア 507 の履歴用エリア 507 b に履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ 506 の値が「2」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア 504 c から読み出して履歴用エリア 507 b に上書きする処理を実行する。

#### 【2264】

ステップ Sh 2205 で否定判定した場合（管理開始フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップ Sh 2207 にて、上記表示対象用エリア 507 の履歴用エリア 507 b に初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機 10 の製造後、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば 300 個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第 3 報知用表示装置 169 c 及び第 4 報知用表示装置 169 d にて「-」が点滅表示されるように設定される。

#### 【2265】

ステップ Sh 2201 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップ Sh 2208 に進み、残り球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア 507 の種別用エリア 507 a に設定する。続くステップ Sh 2209 では、残り球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア 507 の履歴用エリア 507 b に設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169 a ~ 169 e にて残り球数の表示が行われるように設定される。

#### 【2266】

##### < 報知用表示処理 >

次にステップ Sh 406 の報知用表示処理について図 208 のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169 a ~ 169 e への表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図 187）の一環として実行される。なお、本処理は、MPU 312 において特定制御用のプログラムにより実行される。

#### 【2267】

報知用表示処理では先ずステップ Sh 2301 にて、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図 185）を実行している状況であることを MPU 312 にて特定するためのフラグである。

#### 【2268】

設定更新表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップ Sh 2302 にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア 391 には、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169 a ~ 169 e に所定の表示を行わせるための表示データ

10

20

30

40

50

が格納される特定の表示データバッファが設けられており、第1～第5報知用表示装置169a～169eでは、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置169a～169eにおける各表示用セグメントの点灯/消灯が制御される。

【2269】

ステップSh2302では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図209(a)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bにおいて中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「-」の表示が行われ、第3報知用表示装置169cにおいて設定値の更新状態であることに  
10  
対応する「H」の表示が行われ、第4報知用表示装置169dにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第5報知用表示装置169eは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【2270】

ステップSh2301で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップSh2303に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機10の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用  
20  
処理（図186）を実行している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。

【2271】

設定確認表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップSh2304にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア391における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bにおいて設定値の更新状態の場合と同様の「-」の表示が行われ、第3報知用表示装置169cにおいて設定値の確認状態であることに  
30  
対応する「C」の表示が行われ、第4報知用表示装置169dにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第5報知用表示装置169eは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【2272】

ステップSh2303で否定判定した場合（確認表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて上記各種ベース値や残り球数を表示すべく、ステップSh2305及びステップSh2306の処理を実行する。

【2273】

ステップSh2305では、非特定制御用のワークエリア393に設けられた表示対象用エリア507を参照し、上記各種ベース値や残り球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップSh2306では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア391における上記特定の表示データバッファに格納する。

【2274】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図209(b)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「bL」の表示が行われ、第3報知用表示装置  
40  
50

169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において現状ベース値を示す2桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア393の表示対象用エリア507における種別用エリア507aの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア507における履歴用エリア507bの参照結果に基づくものである。

【2275】

また、残り球数が表示対象となっている状況では、例えば、図209(c)に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて残り球数を示す5桁の数値表示が行われる。また、残り球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第1～第5報知用表示装置169a～169eでの数値表示は、上記表示対象用エリア507における履歴用エリア507bの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197の表示は、上記表示対象用エリア507における種別用エリア507aの参照結果に基づくものである。

10

【2276】

なお、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図209(d)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において種別用エリア507aの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「-」の表示が行われる。また、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態とされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態とされ、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

20

【2277】

<遊技停止判定用処理>

次にステップSh407の遊技停止判定用処理について図210のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理(図187)の一環として実行される。なお、本処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

30

【2278】

遊技停止判定用処理ではまずステップSh2501にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをMPU312が特定するためのものである。

【2279】

遊技停止フラグが「1」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「1」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップSh2502にて、ステップSh405(図187)の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップSh2503に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理(図187)では、ステップSh409～ステップSh419における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり(ステップSh408:YES)、遊技の進行が制限される。

40

【2280】

ステップSh2504では、可変入賞装置65及び普電役物63aを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置65又は普電役物63aが開放中である場合は強制的に閉鎖される。

50

## 【 2 2 8 1 】

ステップ S h 2 5 0 5 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル 4 1 を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

## 【 2 2 8 2 】

ステップ S h 2 5 0 6 では、払出制御装置 1 8 1 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置 2 2 2 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップ S h 2 5 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

10

## 【 2 2 8 3 】

ステップ S h 2 5 0 7 では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、パチンコ機 1 0 で異常が発生したことが通知される。ステップ S h 2 5 0 7 の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

## 【 2 2 8 4 】

ステップ S h 2 5 0 2 で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップ S h 2 5 0 8 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「 1 」に設定されている場合、すなわち、残り球数 R S が 0 個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップ S h 2 5 0 9 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする。この処理は、ステップ S h 2 5 0 3 と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である 9 9 0 0 0 個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

20

## 【 2 2 8 5 】

なお、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「 1 」にセットされるため（図 2 0 4 のステップ S h 2 1 1 2 で肯定判定した場合の流れ、ステップ S h 2 1 0 1 で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。

30

## 【 2 2 8 6 】

開閉実行モードの終了に際して第 1 特図又は第 2 特図の保留情報が存在する場合は、前述のとおり、遊技停止状態ではタイマ割込み処理（図 1 8 7 ）のステップ S h 4 0 9 ~ ステップ S h 4 1 9 （遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。

40

## 【 2 2 8 7 】

ステップ S h 2 5 1 0 では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップ S h 2 5 1 1 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップ S h 2 5 0 4 及びステップ S h 2 5 0 5 と同様のものである。

## 【 2 2 8 8 】

続くステップ S h 2 5 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置 1 4 3 に通知する。

## 【 2 2 8 9 】

50

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置 181 に遊技停止コマンドを出力して払出装置 222 からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップ Sh 2506）、残り球数 RS が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置 181 に出力せず、払出装置 222 からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図 187）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 391 において遊技停止フラグが「1」にセットされ、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ Sh 417 及びステップ Sh 418 の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップ Sh 409～ステップ Sh 419 の処理を実行しないように制御するが（ステップ Sh 421：NO）、残り球数 RS が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 391 において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「1」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップ Sh 409～ステップ Sh 416 に留めて、ステップ Sh 417 及びステップ Sh 418 の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数 RS が 0 個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

10

#### 【2290】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿 34 が遊技球で満タンとなる満タン状態のまま遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置 222 からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数 RS が 0 個以下となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿 34 から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置 222 からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

20

#### 【2291】

また、本実施の形態では、残り球数 RS が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップ Sh 417 及びステップ Sh 418 の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップ Sh 419 の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることができ、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータ HC に適切に把握させることが可能になる。

30

#### 【2292】

ステップ Sh 2512 の実行後はステップ Sh 2513 にて、残り球数 RS が 0 個以下となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 213 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ HC に出力され、残り球数 RS が 0 個以下となったことが通知される。

40

#### 【2293】

この際、残り球数 RS が 0 個以下となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子 213 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、残り球数 RS が 0 個以下となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子 213 を新設したりしなくても、残り球数 RS が 0 個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

50

## 【 2 2 9 4 】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数 R S が 0 個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータ H C が外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータ H C に出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

## 【 2 2 9 5 】

ステップ S h 2 5 1 3 の実行後又はステップ S h 2 5 0 8 で否定判定した場合（超過フラグが「 1 」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

## 【 2 2 9 6 】

< 超過時立上げ用処理、部分クリア用処理 >

次に、ステップ S h 1 1 4 の超過時立上げ用処理と、ステップ S h 1 1 5 の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図 1 8 4 ）の一環として実行されるものであり、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

## 【 2 2 9 7 】

まず、ステップ S h 1 1 4 の超過時立上げ用処理について図 2 1 1 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

## 【 2 2 9 8 】

超過時立上げ用処理ではまずステップ S h 2 6 0 1 において、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「 1 」がセットされている場合は、超過フラグに「 1 」がセットされた状態で M P U 3 1 2 の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数 R S が 0 個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作を行い、その後、電源 O N 操作を行った場合が想定される。

## 【 2 2 9 9 】

上記の際、M P U 3 1 2 の主側 R A M 3 1 4 には電源及び発射制御装置 1 9 1 からのバックアップ電力が供給されるため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で残り球数 R S が 0 個以下となり、その状況でパチンコ機 1 0 の電源 O F F O N 操作が行われた場合、主側 R A M 3 1 4 において高確率モードであることを示すエリアが「 1 」となっている。

## 【 2 3 0 0 】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置 1 8 1 の払出側 R A M 3 8 4 にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側 R A M 3 8 4 に記載された情報は、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われることに伴い消去される。

## 【 2 3 0 1 】

ステップ S h 2 6 0 1 で肯定判定した場合（超過フラグに「 1 」がセットされている場合）は、ステップ S h 2 6 0 2 に進み、特定制御用のエリアについて第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置 1 8 1（払出装 2 2 2）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。

## 【 2 3 0 2 】

10

20

30

40

50

このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア 391 が「0」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされ、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となり、さらに普図用表示部 44 が変動表示されていない状況であって普電役物 63a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた保留格納エリア 314a 及び普電保留エリア 314c も「0」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

#### 【2303】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 10 の電源 OFF 操作が行われても、その後、電源 ON 操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置 181 に出力することができる。

10

#### 【2304】

よって、高確率モードの下で残り球数 RS が 0 個以下となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機 10 の電源 OFF 操作を行った場合は、電源 ON 操作後の当否抽選モードを低確率モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源 ON 操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

20

#### 【2305】

なお、第 2 初期化処理では、ステップ Sh 104 (図 184) の第 1 初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア 393 及び非特定制御用のスタックエリア 394 を「0」クリアしない。すなわち、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては、非特定制御用のワークエリア 393 及び非特定制御用のスタックエリア 394 が「0」クリアされないようになっている。

#### 【2306】

ステップ Sh 2602 の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップ Sh 2601 で否定判定した場合 (超過フラグに「1」がセットされていない場合) は、ステップ Sh 2602 の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

30

#### 【2307】

次に、ステップ Sh 115 の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア 393 に記憶された一部の情報について「0」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図 191 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップ Sh 2701 ~ ステップ Sh 2703 の処理は、MPU 312 において特定制御用のプログラムにより実行される。

#### 【2308】

部分クリア用処理ではまずステップ Sh 2701 にて、MPU 312 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 391 における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理 (図 200) におけるステップ Sh 1702 と同様のものである。

40

#### 【2309】

ステップ Sh 2702 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 392 に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 392 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

50

## 【 2 3 1 0 】

ステップ S h 2 7 0 3 では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図 2 0 0）におけるステップ S h 1 7 0 4 と同様のものである。

## 【 2 3 1 1 】

ここで、ステップ S h 2 7 0 2 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図 2 1 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 3 1 2 】

ステップ S h 2 8 0 1 では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア 3 9 2 から非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図 2 0 1）におけるステップ S h 1 8 0 1 と同様のものである。

## 【 2 3 1 3 】

ステップ S h 2 8 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させる。後のステップ S h 2 8 0 3 ~ ステップ S h 2 8 0 6 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

## 【 2 3 1 4 】

ステップ S h 2 8 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S h 2 8 0 3 ~ ステップ S h 2 8 0 6 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理にあたっては先ずステップ S h 2 8 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 5 0 5（図 2 0 3）を全て「0」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた時点で差球数用エリア 5 0 5 に記憶されていた差球数の情報が消去される。

## 【 2 3 1 5 】

ステップ S h 2 8 0 3 の実行後はステップ S h 2 8 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e（図 2 0 3）を全て「0」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値（「0」）に変更される。

## 【 2 3 1 6 】

ステップ S h 2 8 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定し、「1」にセットされている場合には超過フラグを「0」クリアする（ステップ S h 2 8 0 6）。

## 【 2 3 1 7 】

このように本実施の形態では、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、残り球数 R S が 0 個以下となったこと（差球数が停止用球数以上となったこと）に対応した情報とが消去される。よって、電源 O N 操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源 O N 操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。

## 【 2 3 1 8 】

なお、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 のうち差球数用エリア 5 0 5 及び差球数用カウンタエリア 5 0 2 以外の領域は「0」クリアしない。このため、演算結果用エリア 5 0 4 の各エリア 5 0 4 a ~ 5 0 4 d に記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 における各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源 O N 操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源 O N 操

10

20

30

40

50

作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

【2319】

ステップSh2803～ステップSh2806の処理を実行した後は、ステップSh2807にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア394から特定制御用のスタックエリア392に切り換える。続くステップSh2808では、ステップSh2802にて非特定制御用のワークエリア393に退避させた各レジスタの値をMPU312の各レジスタに復帰させる。

【2320】

<差球数を利用した遊技制限の流れについて>

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図213、図214を参照しながら説明する。 10

【2321】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機10では、主制御装置162のMPU312により、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68に対する入球判定を実行する(図213(a))。具体的には、上記各入球部61～63,65,68に連通する排出通路部91～96(図172)に設けられた入球検知センサ91a～96の出力を参照し、それら各入球部61～63,65,68について入球の有無を判定する。

【2322】

そして、上記各入球部61～63,65,68にて入球発生を判定した場合は、主側RAM314の非特定制御用のワークエリア393に設けられた常時用の一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、特電カウンタ502d、アウトカウンタ502eの値を更新する。これらのカウンタ502a～502eのうちカウンタ502a～502dは一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65にそれぞれ対応しており、それらの入球部61～63,65で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を1加算する。また、アウトカウンタ502eは、遊技領域PAから排出される遊技球の合計個数(総数)を計測する役割を果たしており、アウト口68も含めて上記各入球部61～63,65,68のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ502eの値を1加算する。 20

【2323】

その後、MPU312では、上記各カウンタ502a～502eの更新結果を利用して差球数SBを算出する。差球数SBの算出にあたってはまず、各カウンタ502a～502dの値(各入球部61～63,65の入球個数)と各入球部61～63,65の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ502eの値(遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数)を減算し、差球数SBを導出する。 30

【2324】

MPU312では、算出した差球数SBの情報を非特定制御用のワークエリア393に設けられた現状差球用エリア505aに記憶した後、差球数SBから開始基準値を減算して判定用差球数SAを導出する。図213(b)のタイミングt1に示すように、例えば、算出した差球数SBが12000個であり、開始基準値が-20000個である場合は、判定用差球数SAとして32000個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機10の電源ON操作により差球数が「0」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数SBである。 40

【2325】

MPU312では、導出した判定用差球数SAの情報を非特定制御用のワークエリア393に設けられた判定差球用エリア505dに記憶した後、判定用差球数SAを停止用球数(例えば99000個)から減算し、停止用球数までの残数である残り球数RSを導出する。その後、導出した残り球数RSの情報を非特定制御用のワークエリア393に設けられた残数用エリア505eに記憶するとともに、残り球数RSが0個以下であるか否か 50

を判定する。

【 2 3 2 6 】

そして、残り球数 R S が 0 個以下である場合、すなわち、判定用差球数 S A が停止用球数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグを「1」にセットする。このときの差球数 S B は 7 9 0 0 0 個である。

【 2 3 2 7 】

ここで、主側 R A M 3 1 4 には、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 とが設けられている。M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【 2 3 2 8 】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が M P U 3 1 2 にて実行される場合、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【 2 3 2 9 】

M P U 3 1 2 では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、4 m s e c 周期で起動されるタイマ割込み処理 ( 図 1 8 7 ) の一環として実行する。よって、上記周期により差球数 S B 、判定用差球数 S A 及び残り球数 R S が定期的に算出されつつ、都度の残り球数 R S が 0 個以下となったか否かが判定される。

【 2 3 3 0 】

その際、都度の残り球数 R S は、主制御装置 1 6 2 に設けられた第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機 1 0 にて管理される残り球数 R S の確認を要する場合は、施錠装置 5 5 を解錠して内枠 1 3 をパチンコ機 1 0 の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e には、パチンコ機 1 0 にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と残り球数 R S の表示とで第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e が兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の有効活用を図ることができる。

【 2 3 3 1 】

また、都度の残り球数 R S は主制御装置 1 6 2 から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置 1 4 3 に通知される。演出制御装置 1 4 3 では、残り球数 R S の報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。

【 2 3 3 2 】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個

10

20

30

40

50

数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると（図 2 1 3 (b) のタイミング t 2）、MPU 3 1 2 では、前述のとおり超過フラグを「1」にセットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

#### 【2 3 3 3】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数 RS を監視し、これが 0 個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部 6 1 ~ 6 3, 6 5 への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

10

#### 【2 3 3 4】

遊技停止状態では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a の閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構 1 1 0 による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部 4 3 や普図用表示部 4 4 にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

#### 【2 3 3 5】

また、MPU 3 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 に対して超過コマンドを出力し、残り球数 RS が 0 個以下となったことを演出制御装置 1 4 3 に通知する。残り球数 RS が 0 個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御する。なお、残り球数 RS が 0 個以下となって遊技停止状態に移行した場合、MPU 3 1 2 からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置 1 4 3 では、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

20

#### 【2 3 3 6】

さらにまた、MPU 3 1 2 では、外部出力端子 2 1 3 を通じて遊技ホール側のホールコンピュータ HC に対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子 2 1 3 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機 1 0 にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数 RS が 0 個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数 RS が 0 個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

30

#### 【2 3 3 7】

なお、残り球数 RS が 0 個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置 1 8 1 に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置 2 2 2 を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

40

#### 【2 3 3 8】

また、残り球数 RS が 0 個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータ HC に通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータ HC が管理する払出個数と実

50

際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【 2 3 3 9 】

ちなみに遊技停止状態には、残り球数 R S が 0 個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図 2 1 4 ( a ) ）。この場合は、払出制御装置 1 8 1 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装 2 2 2 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【 2 3 4 0 】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【 2 3 4 1 】

残り球数 R S が 0 個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止されると、M P U 3 1 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からバックアップ電力を主側 R A M 3 1 4 に供給し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 とに記憶された情報とを保持する。

【 2 3 4 2 】

その後、ホール従業員により、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されずにパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われ、その状態で M P U 3 1 2 に動作電力の供給が開始されると、M P U 3 1 2 では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【 2 3 4 3 】

それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「 1 」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「 1 」にセットされている場合は、残り球数 R S が 0 個以下となっている状況でパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 について第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、パチンコ機 1 0 における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置 1 8 1 ( 払出装 2 2 2 ) に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする（図 2 1 4 ( b ) ）。

【 2 3 4 4 】

上記クリア処理により特定制御用のワークエリア 3 9 1 の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグが「 0 」クリアされ、遊技停止状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【 2 3 4 5 】

また、第 2 初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われることがあっても、その後、電源 O N 操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 4 6 】

上記第 2 初期化処理の後、MPU 3 1 2 では非特定制御用のワークエリア 3 9 3 について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア 3 9 3 において各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化する。このため、残り球数 RS が 0 個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機 1 0 が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がる。

## 【 2 3 4 7 】

なお、残り球数 RS が 1 個以上の状態であり、超過フラグが「 1 」にセットされていない状態で、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されずにパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 2 初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

## 【 2 3 4 8 】

その一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。

## 【 2 3 4 9 】

例えば、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について 1 台ずつリセット操作を行わなければならない、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機 1 0 が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機 1 0 の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源 ON 操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機 1 0 に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

## 【 2 3 5 0 】

上記のように電源 ON 操作する場合において、設定キー挿入部 1 6 6 a がオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて設定値の表示を行う。

## 【 2 3 5 1 】

また、残り球数 RS が 1 個以上の状態であり、超過フラグが「 1 」にセットされていない状態で、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 1 初期化処理を実行する。第 1 初期化処理では、パチンコ機 1 0 における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や超過フラグの状態を初期化する。

## 【 2 3 5 2 】

上記の際、設定キー挿入部 1 6 6 a がオン操作の位置とされた状態で電源 ON 操作が行われた場合は、第 1 初期化処理を実行した後、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン 1 6 6 b を押圧操作す

10

20

30

40

50

ることで「設定 1」～「設定 6」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e にて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン 166b を備えず、リセットボタン 166c を操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。

#### 【2353】

< 演出制御装置 143 及び表示制御装置 350 の電氣的構成について >

本実施の形態に係る演出制御装置 143 及び表示制御装置 350 の電氣的構成について、図 215 のブロック図を参照して以下に説明する。

#### 【2354】

演出制御装置 143 に設けられた演出制御基板 341 には、MPU 342 が搭載されている。MPU 342 には、当該 MPU 342 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側 ROM 343 と、そのサブ側 ROM 343 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側 RAM 344 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

#### 【2355】

MPU 342 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 342 の入力側には主制御装置 162 が接続されている。主制御装置 162 からは、変動用コマンド、種別コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

#### 【2356】

MPU 342 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 14 に設けられたランプ部 26～28 やスピーカ部 29 が接続されているとともに、表示制御装置 350 が接続されている。

#### 【2357】

また、MPU 342 の入力側には、前扉枠 14 に設けられた演出用操作部 36 が接続されている。演出用操作部 36 には、当該演出用操作部 36 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU 342 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 36 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

#### 【2358】

表示制御装置 350 は、プログラム ROM 373 及びワーク RAM 374 が複合的にチップ化された MPU 372 と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375 と、キャラクタ ROM 376 と、ビデオ RAM 377 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 351 を備えている。

#### 【2359】

MPU 372 は、演出制御装置 143 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って VDP 375 の制御（具体的には VDP 375 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

#### 【2360】

プログラム ROM 373 は、MPU 372 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶保持されている。

#### 【2361】

ワーク RAM 374 は、MPU 372 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク RAM 374 の各エリアに記憶される。

#### 【2362】

VDP 375 は、図柄表示装置 75 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP 375 は IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵し

10

20

30

40

50

たマイコンチップとでも言うべきものである。VDP 375は、MPU 372、ビデオRAM 377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 377に記憶させる画像データを、キャラクタROM 376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

#### 【2363】

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

#### 【2364】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 376に記憶する構成とすることも可能である。

#### 【2365】

ビデオRAM 377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

#### 【2366】

< 演出制御装置143にて実行される各種処理について >

次に、演出制御装置143のMPU 342にて実行される各制御処理を説明する。

#### 【2367】

< 演出設定処理 >

演出設定処理について図216のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU 342により所定周期（例えば2 msec周期）で起動される処理である。

#### 【2368】

まずステップSh 3101ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置162から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。

#### 【2369】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のサブ側RAM 344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

#### 【2370】

ステップSh 3102では、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

#### 【2371】

ステップSh 3103では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置65への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

#### 【2372】

ステップSh 3104では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

#### 【2373】

10

20

30

40

50

## &lt; 特図変動表示用処理 &gt;

ステップ S h 3 1 0 2 の特図変動表示用処理について図 2 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 3 7 4 】

特図変動表示用処理では先ずステップ S h 3 2 0 1 にて、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S h 3 2 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動用コマンド（図 1 8 9 のステップ S h 6 1 0 ）を受信しているか否かを判定する。この判定は、コマンド格納エリア 3 4 4 a における今回の読み出し対象のエリアに変動用コマンドが格納されているか否かを判定することで行う。

## 【 2 3 7 5 】

変動用コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動用処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合は、図柄表示装置 7 5 での遊技回演出（各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示等）を開始すべく、ステップ S h 3 2 0 3 の変動開始用処理を実行し、その後、特図変動用処理を終了する。ここで、ステップ S h 3 2 0 3 の変動開始用処理について図 2 1 8 のフローチャートを参照して説明する。

## 【 2 3 7 6 】

変動開始用処理では先ずステップ S h 3 3 0 1 にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから変動表示時間の情報（変動パターン情報）を特定する。なお、主制御装置 1 6 2 では、大当たり用の変動パターン情報と外れ用の変動パターン情報とが各別に設定されるため、演出制御装置 1 4 3 では、変動用コマンドを解析して変動パターン情報を特定することで、大当たりの有無を把握することができる。その結果、今回の特図遊技回が大当たり結果である場合は、主制御装置 1 6 2 から送信される種別コマンドに基づき、大当たり種別の情報を特定する。また、ステップ S h 3 3 0 1 では、特定した変動表示時間の情報（変動パターン情報）からリーチ発生の有無を特定する。

## 【 2 3 7 7 】

ステップ S h 3 3 0 2 では、ステップ S h 3 3 0 1 にて把握した情報に基づいて、今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップ S h 3 3 0 3 に進み、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。本ステップでは、上記ステップ S h 3 3 0 1 で把握した大当たり種別の情報に基づき、図柄表示装置 7 5 にて変動表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果を設定する。例えば、把握した大当たり種別が確変大当たり結果である場合は、図柄列 Z 1 ~ Z 3 において同一の特定図柄の組み合わせが停止表示されるように上記停止結果を設定する。

## 【 2 3 7 8 】

ステップ S h 3 3 0 4 では、大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の当たり用の演出パターンを設定する処理を実行する。

## 【 2 3 7 9 】

ステップ S h 3 3 0 2 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、今回の特図遊技回の当否抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップ S h 3 3 0 5 に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生する場合はステップ S h 3 3 0 6 に進み、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果設定処理では、一の有効ライン L 1 ~ L 5 上に外れリーチ図柄の組み合わせが成立する停止結果を今回の停止結果として設定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ライン L 1 ~ L 5 は抽選などによってランダムに決定される。

## 【 2 3 8 0 】

ステップ S h 3 3 0 7 では、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。当該処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の外れリーチ用の演出パターンを設定する処理を実行する。

## 【 2 3 8 1 】

ステップ S h 3 3 0 5 で否定判定した場合（リーチが発生しない場合）は、ステップ S

10

20

30

40

50

h 3 3 0 8に進み、完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。完全外れ用の停止結果設定処理では、いずれの有効ラインL 1 ~ L 5上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、今回の停止結果を設定する。続くステップS h 3 3 0 9では、リーチ非発生完全外れ用の演出パターンを設定する完全外れ用の演出設定処理を実行する。

【 2 3 8 2 】

ステップS h 3 3 0 4、ステップS h 3 3 0 7又はステップS h 3 3 0 9の処理を実行した後は、ステップS h 3 3 1 0に進み、上記決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止図柄コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置3 5 0へ出力する処理を実行する。表示制御装置3 5 0では、受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、ステップS h 3 3 0 4、ステップS h 3 3 0 7又はステップS h 3 3 0 9で設定された遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置7 5を制御する。

10

【 2 3 8 3 】

ステップS h 3 3 1 1では遊技回演出の開始処理を実行する。遊技回演出の開始処理では、上記決定した演出パターンに基づいてスピーカ部2 9を駆動制御する。ステップS h 3 3 1 1の実行後は変動開始用処理を終了する。

【 2 3 8 4 】

特図変動表示用処理(図2 1 7)の説明に戻り、ステップS h 3 2 0 1で肯定判定した場合(特図遊技回の実行中である場合)は、ステップS h 3 2 0 4に進み、変動表示時間が経過したか否かを判定する。この判定は、特図遊技回を開始(又は変動用コマンドを受信)してからの経過時間をM P U 3 4 2で計測(把握)し、当該経過時間が上記ステップS h 3 3 0 1で特定した変動表示時間に達したか否かを判定することにより行う。

20

【 2 3 8 5 】

変動表示時間が経過していない場合は、ステップS h 3 2 0 5にて変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z 1 ~ Z 3の変動表示を継続したり、各図柄列Z 1 ~ Z 3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【 2 3 8 6 】

ステップS h 3 2 0 4で肯定判定した場合(変動表示時間が経過している場合)は、ステップS h 3 2 0 6にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Z 1 ~ Z 3の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップS h 3 2 0 6では、主制御装置1 6 2で設定された確定表示時間にて各図柄列Z 1 ~ Z 3の図柄を確定停止させるように制御する。

30

【 2 3 8 7 】

< コマンド対応処理 >

ステップS h 3 1 0 1のコマンド対応処理について図2 1 9のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 3 8 8 】

コマンド対応処理ではまずステップS h 3 4 0 1にて、主制御装置1 6 2からの残り球数コマンド(図2 0 4のステップS h 2 1 1 0)を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置1 6 2にて残り球数R S(停止用球数である9 9 0 0 0個までの残り球数)が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数R Sの情報が含まれる。

40

【 2 3 8 9 】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップS h 3 4 0 2にて第1停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数R Sが0個以下になることに基づいて遊技停止状態に移行するところ、ステップS h 3 4 0 2の第1停止予告用処理では、主制御装置1 6 2側で更新される都度の残り球数R Sを参照し、遊技停止状態への移行を事前報知するための処理を実行する。

50

## 【 2 3 9 0 】

ここで、ステップ S h 3 4 0 2 の第 1 停止予告用処理について図 2 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 3 9 1 】

第 1 停止予告用処理では先ずステップ S h 3 5 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 2 停止予告フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。第 2 停止予告フラグは第 2 停止予告用報知の実行中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。第 2 停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

## 【 2 3 9 2 】

第 2 停止予告フラグに「 1 」がセットされている場合、すなわち、第 2 停止予告用報知の実行中である場合は、そのまま第 1 停止予告用処理を終了する。一方、第 2 停止予告フラグに「 1 」がセットされていない場合（第 2 停止予告用報知の実行中でない場合）は、ステップ S h 3 5 0 2 に進み、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数 R S を把握する。また、ステップ S h 3 5 0 2 では、把握した現在の残り球数 R S の情報をサブ側 R A M 3 4 4 に設けられた差球数用エリア 3 4 4 d に記憶する。

## 【 2 3 9 3 】

続くステップ S h 3 5 0 3 では、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告フラグは、第 1 停止予告用報知の実行中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。第 1 停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

## 【 2 3 9 4 】

第 1 停止予告フラグに「 1 」がセットされていない場合、すなわち、第 1 停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップ S h 3 5 0 4 に進み、ステップ S h 3 5 0 2 で把握した残り球数 R S が報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第 1 停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば 1 4 0 0 0 個に設定されている。

## 【 2 3 9 5 】

残り球数 R S が報知開始球数（ 1 4 0 0 0 個）以下である場合は、ステップ S h 3 5 0 5 にて現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。現在の当否抽選モードが高確率モードでない場合、すなわち、低確率モードである場合は、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態）、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）又は開閉実行モード中であることを意味する。この場合は、ステップ S h 3 5 0 6 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。

## 【 2 3 9 6 】

開閉実行モード中である場合は、ステップ S h 3 5 0 7 に進み、実行中の開閉実行モードが確変大当たり結果に基づくものであるか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードが終了した後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）に移行する状況であるか否かを判定する。

## 【 2 3 9 7 】

ステップ S h 3 5 0 5 で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）又はステップ S h 3 5 0 7 で肯定判定した場合（確変大当たり結果であり、開閉実行モードの終了後に高確遊技状態に移行する場合は、ステップ S h 3 5 0 8 に進み、第 1 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 1 停止予告用報知について図 2 2 1 を参照しながら説明する。

## 【 2 3 9 8 】

第 1 停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に

10

20

30

40

50

先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第1停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第1停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置75の表示画面Gにて実行され、その際、表示画面Gには、図221(a)、(b)に示すように、例えば、「この台は、あと約13000発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像901が表示される。

【2399】

このメッセージ画像901は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数RS）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が変化するようにしてメッセージ画像901が表示される。つまり、メッセージ画像901により残り球数として約13000個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数が継続して報知される。

10

【2400】

また、メッセージ画像901にて示される残り球数は、その報知開始時点において実際の残り球数（残り球数RS）よりも少ない数とされる。例えば、残り球数RSが14000個以下となったことを契機として表示されるメッセージ画像901では、上記のとおり残り球数として13000個が報知される。

【2401】

高確遊技状態である状況で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合（ステップSh3505で肯定判定した場合）、ステップSh3508の開始設定処理では、第1停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数RSは、作動口62、63や一般入賞口61等への入賞発生を契機として更新されるため（図204）、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する場合が多いが、第1停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待って行う。すなわち、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第1停止予告用報知が開始されるように設定する。

20

【2402】

このように、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回では第1停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第1停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第1停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第1停止予告用報知を見落とししたり、逆に第1停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。

30

【2403】

なお、第1停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば0.5sec）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Z1~Z3の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第1停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列Z1~Z3が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第1停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第1停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

40

【2404】

特図遊技回が実行される中での第1停止予告用報知は、例えば、図221(a)に示すように、表示画面Gの右上隅部にメッセージ画像901が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像901の表示領域と図柄列Z1~Z3の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列Z1~Z3よりも奥側にメッセージ画像901が表示されるように設定される。

50

## 【 2 4 0 5 】

このため、メッセージ画像 9 0 1 が表示されている状態で図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示される場合は、メッセージ画像 9 0 1 の手前側を図柄列 Z 1 ~ Z 3 が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像 9 0 1 により図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示領域が狭められたり、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像 9 0 1 の表示領域を好適に確保することができる。

## 【 2 4 0 6 】

また、表示画面 G の下部では保留表示部 2 0 0 が表示されるが、メッセージ画像 9 0 1 の表示に際しては、メッセージ画像 9 0 1 が保留表示部 2 0 0 と重なることがないように、メッセージ画像 9 0 1 の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部 2 0 0 との重なりを避けてメッセージ画像 9 0 1 を表示することで、メッセージ画像 9 0 1 により保留表示部 2 0 0 の視認性が低下したり、逆に保留表示部 2 0 0 によりメッセージ画像 9 0 1 の視認性が低下したりすることを抑制できる。

## 【 2 4 0 7 】

開閉実行モード中である状況で残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合（ステップ S h 3 5 0 7 で肯定判定した場合）、ステップ S h 3 5 0 8 の開始設定処理では、可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で第 1 停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図 2 2 1 ( c ) に示すように、開閉実行モードのエンディング期間においてメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されるようにする。

## 【 2 4 0 8 】

このため、開閉実行モードでのラウンド遊技において、開放状態とされている可変入賞装置 6 5 に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像 9 0 1 が表示されるのではなく、エンディング期間になるのを待ってメッセージ画像 9 0 1 が表示されることになる。このような構成であることで、可変入賞装置 6 5 への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像 9 0 1 が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置 6 5 への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。

## 【 2 4 0 9 】

なお、残り球数 R S が報知開始球数に到達しない開閉実行モードのエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像 9 0 1 を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像 9 0 1 の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードが終了したことを認識させてからメッセージ画像 9 0 1 による第 1 停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像 9 0 1 を見せることが可能になる。

## 【 2 4 1 0 】

上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像 9 0 1 の表示期間を確保すべく、残り球数 R S が報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数 R S が報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。

## 【 2 4 1 1 】

また、エンディング期間にてメッセージ画像 9 0 1 を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態の場合と同様に表示画面 G の右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像 9 0 1 の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像 9 0 1 が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像 9 0 1 の視認性を高めることができる。

## 【 2 4 1 2 】

ステップ S h 3 5 0 8 の第 1 停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップ S h 3 5 0 9 にて、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグに「 1 」をセットし、その後、第 1 停止予告用処理を終了する。また、ステップ S h 3 5 0 4 で否定判定した場合（残り球数 R S が報知開始球数に達していない場合）、ステップ S h 3 5 0 6 で否定判定した場合（開閉実行モード中でない場合）、ステップ S h 3 5 0 7 で否定判定した場合（確変大当たりでない場合）は、第 1 停止予告用報知を開始しないとして、ステップ S h 3 5 0 8 及びステップ S h 3 5 0 9 の処理を実行することなく第 1 停止予告用処理を終了する。

## 【 2 4 1 3 】

ステップ S h 3 5 0 3 で肯定判定した場合（第 1 停止予告フラグに「 1 」がセットされており、第 1 停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップ S h 3 5 1 0 に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合は、ステップ S h 3 5 1 1 にて、ステップ S h 3 5 0 2 で把握した残り球数 R S が報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、実行中の第 1 停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に 1 4 0 0 0 個に設定されている。

## 【 2 4 1 4 】

ステップ S h 3 5 1 0 で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップ S h 3 5 1 1 で否定判定した場合（残り球数 R S が報知終了球数に達していない場合）は、第 1 停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップ S h 3 5 1 2 に進み、第 1 停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。

## 【 2 4 1 5 】

第 1 停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップ S h 3 5 1 3 にて第 1 停止予告用報知の更新処理を実行する。当該更新処理では、第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 ）にて示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第 1 停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図 2 2 2 を参照しながら説明する。

## 【 2 4 1 6 】

第 1 停止予告用報知の更新は、残り球数 R S に応じて更新単位（更新間隔）が変化するようにして行われる。具体的には、残り球数 R S が 1 4 0 0 0 個以下となることに基づいて第 1 停止予告用報知が開始された後、残り球数 R S が 1 2 0 0 0 個以下、1 0 0 0 0 個以下、9 0 0 0 個以下、8 0 0 0 個以下・・・3 0 0 0 個以下、2 0 0 0 個以下、1 0 0 0 個以下、9 0 0 個以下、8 0 0 個以下・・・2 0 0 個以下、1 0 0 個以下となるタイミングで第 1 停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数 R S が 1 4 0 0 0 個から 1 0 0 0 0 個までの範囲では 2 0 0 0 個単位で更新タイミングが到来し、残り球数 R S が 1 0 0 0 0 個から 1 0 0 0 個までの範囲では 1 0 0 0 個単位で更新タイミングが到来し、残り球数 R S が 1 0 0 0 個から 1 0 0 個までの範囲では 1 0 0 個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数 R S が少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

## 【 2 4 1 7 】

また、更新タイミングでの第 1 停止予告用報知の更新結果は、当該第 1 停止予告用報知が開始される場合と同様に、更新時点において実際の残り球数 R S よりも少ない数とされる。例えば、残り球数 R S が 1 0 0 個以下となったことを契機として第 1 停止予告用報知が更新される場合は、「この台は、あと 5 0 発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われるように第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 ）が更新される。

## 【 2 4 1 8 】

このような構成とすることで、遊技停止状態への移行時点での獲得球数が、遊技者が第 1 停止予告用報知を見て認識する残り球数よりも多くなるようにして遊技停止状態に移行させることができる。これにより、想定よりも多くの出玉を獲得できたと遊技者に思わせ

10

20

30

40

50

て得をした気分させることができ、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感と相まって遊技者の嬉しさをより高めることが可能になる。

【 2 4 1 9 】

なお、残り球数 R S は特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第 1 停止予告用報知の更新タイミングが到来する場合が多くなるが、第 1 停止予告用報知の更新は、第 1 停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数 R S が報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第 1 停止予告用報知が更新されるように設定する。

【 2 4 2 0 】

但し、第 1 停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば 0 . 5 s e c ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第 1 停止予告用報知が開始されるとよい。

【 2 4 2 1 】

第 1 停止予告用処理（図 2 2 0 ）の説明に戻り、ステップ S h 3 5 1 3 の実行後は第 1 停止予告用処理を終了する。また、ステップ S h 3 5 1 2 で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第 1 停止予告用報知を更新しないとして、ステップ S h 3 5 1 3 の処理を実行せずに第 1 停止予告用処理を終了する。

【 2 4 2 2 】

ステップ S h 3 5 1 1 で肯定判定した場合（残り球数 R S が報知終了球数以上）となった場合は、第 1 停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数 R S が一定以上増えたことを意味する。この場合はステップ S h 3 5 1 4 に進み、第 1 停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。

【 2 4 2 3 】

終了設定処理では、第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 ）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグを「 0 」クリアする。なお、第 1 停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数 R S が報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【 2 4 2 4 】

コマンド対応処理（図 2 1 9 ）の説明に戻り、ステップ S h 3 4 0 2 の第 1 停止予告用処理の実行後又はステップ S h 3 4 0 1 で否定判定した場合は、残り球数コマンドを受信していない場合は、ステップ S h 3 4 0 3 に進み、主制御装置 1 6 2 からの種別コマンド（図 1 8 9 のステップ S h 6 1 2 ）を受信しているか否かを判定する。種別コマンドは、大当たり結果の種別を示すものであり、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回において変動表示が開始される場合に送信されるものである。

【 2 4 2 5 】

種別コマンドを受信している場合、すなわち、大当たり結果となった場合には、ステップ S h 3 4 0 4 にて第 2 停止予告用処理を実行する。第 2 停止予告用処理は、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になる状況で、遊技停止状態への移行を事前報知するための報知（第 2 停止予告用報知）を実行するためのものである。

【 2 4 2 6 】

ここで、ステップ S h 3 4 0 4 の第 2 停止予告用処理について図 2 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 4 2 7 】

第 2 停止予告用処理では先ずステップ S h 3 6 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告用フラグが「 1 」にセットされている場合、すなわち、第 1 停止予告用報知の実行中である

10

20

30

40

50

場合は、ステップ S h 3 6 0 2 に進み、今回の大当たり結果における大当たり種別の把握処理を実行する。この把握処理は主制御装置 1 6 2 から受信した種別コマンドに基づいて行い、当該処理により、今回の大当たり結果が 4 R 確変大当たり結果、4 R 通常大当たり結果、1 0 R 確変大当たり結果のいずれであるかを特定する。

【 2 4 2 8 】

ステップ S h 3 6 0 3 では、今回の大当たり結果に対応する開閉実行モードでの予測払出球数を導出する。本ステップでは、先ずステップ S h 3 6 0 2 で把握した大当たり種別から今回の開閉実行モードにて実行可能なラウンド数を把握し、その上で以下のようにして予測払出球数を導出する。

・予測払出球数：可変入賞装置 6 5 の賞球数 × 1 ラウンドにおける可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数 × 開閉実行モードにて実行可能なラウンド数。 10

【 2 4 2 9 】

例えば、ステップ S h 3 6 0 2 で把握した大当たり種別が 1 0 R 大当たり結果である場合、予測払出球数は 1 0 0 0 個となる。なお、予測払出球数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、各大当たり種別に対応させて予測払出球数が規定（記憶）された予測払出球数テーブルをサブ側 R A M 3 4 4 に備え、ステップ S h 3 6 0 2 で把握した大当たり種別に対応する予測払出球数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。

【 2 4 3 0 】

ステップ S h 3 6 0 4 では、ステップ S h 3 6 0 3 で導出した予測払出球数を現在の残り球数 R S から減算し、続くステップ S h 3 6 0 5 では、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になるか否かを判定する。この際、ステップ S h 3 6 0 4 で取得した減算値が 0 以下である場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になると判定し、減算値が 0 より大きい場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下にならないと判定する。 20

【 2 4 3 1 】

開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合は、ステップ S h 3 6 0 5 に進み、第 2 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 2 停止予告用報知について図 2 2 4 を参照しながら説明する。

【 2 4 3 2 】

第 2 停止予告用報知は、第 1 停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第 1 停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第 1 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第 2 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第 2 停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行され、その際、表示画面 G には、図 2 2 4 ( a )、( b ) に示すように、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が表示される。 30

【 2 4 3 3 】

ステップ S h 3 6 0 5 の開始設定処理では、実行中の第 1 停止予告用報知を終了しつつ、第 2 停止予告用報知が開始されるように設定する。その際、大当たり結果となった特図遊技回の終了後、開閉実行モードが開始されてから第 2 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 2 の表示）が開始されるように設定する。

【 2 4 3 4 】

この場合、メッセージ画像 9 0 2 の表示は、可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で開始されるようにするとよく、具体的には、開閉実行モードのオープニング期間においてメッセージ画像 9 0 2 の表示が開始される構成とするとよい。可変入賞装置 6 5 の閉鎖中にメッセージ画像 9 0 2 の表示を開始することで、可変入賞装置 6 5 への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像 9 0 2 が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置 6 5 へ 40 50

の入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。また、オープニング期間は、開閉実行モードの開始後、可変入賞装置 65 の開放がまだ行われていない状態にあり、可変入賞装置 65 への入賞や当該入賞に基づく遊技球の払い出しが行われていないため、遊技者が心理的に落ち着いた状態にあることが想定される。このような状況でメッセージ画像 902 を表示することで、遊技者を当該画像 902 に注目させやすくすることができ、第 2 停止予告用報知の見落としを好適に抑制することが可能になる。

#### 【2435】

上記のようにしてメッセージ画像 902 の表示が開始された場合、当該画像 902 は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像 902 の表示位置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド数画像 903 と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図 224 (a) に示すように、ラウンド数画像 903 が表示画面 G の右上部に表示される場合であれば、表示画面 G の右側においてラウンド数画像 903 の下方にメッセージ画像 902 が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像 903 との重なりを避けてメッセージ画像 902 を表示することで、ラウンド数画像 903 によりメッセージ画像 902 の視認性が低下したり、逆にメッセージ画像 902 によりラウンド数画像 903 の視認性が低下したりすることを抑制できる。

10

#### 【2436】

ステップ Sh 3606 の第 2 停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップ Sh 3607 にて、サブ側 RAM 344 に設けられた第 1 停止予告フラグを「0」クリアするとともに、第 2 停止予告フラグを「1」にセットする。第 2 停止予告フラグは、第 2 停止予告用報知の実行中であることを MPU 342 が把握するためのものである。

20

#### 【2437】

ステップ Sh 3607 の実行後は第 2 停止予告用処理を終了する。また、ステップ Sh 3601 で否定判定した場合（第 1 停止予告フラグが「1」にセットされておらず、第 1 停止予告用報知が実行されていない場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数 RS が 0 個以下になることがないため、ステップ Sh 3602 以降の処理を実行せずに第 2 停止予告用処理を終了する。また、ステップ Sh 3606 で否定判定した場合（今回の開閉実行モード中に残り球数 RS が 0 個以下にならない場合）は、第 1 停止予告用報知を継続するとして、ステップ Sh 3606 以降の処理を実行せずに第 2 停止予告用処理を終了する。

30

#### 【2438】

コマンド対応処理（図 219）の説明に戻り、ステップ Sh 3404 の第 2 停止予告用処理の実行後又はステップ Sh 3403 で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップ Sh 3405 にて、主制御装置 162 からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数 RS が 0 個以下になったことを示すものである。この超過コマンドは、開閉実行モード中でない場合は残り球数 RS が 0 個以下になったタイミングで送信され（図 204 のステップ Sh 2114）、開閉実行モード中である場合は開閉実行モードの終了タイミングで送信される（図 204 のステップ Sh 2118）。

40

#### 【2439】

超過コマンドを受信している場合は、ステップ Sh 3406 に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第 1 停止予告用報知の実行中であれば、第 1 停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側 RAM 344 に設けられた第 1 停止予告フラグを「0」クリアする。また、第 2 停止予告用報知の実行中であれば、第 2 停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側 RAM 344 に設けられた第 2 停止予告フラグを「0」クリアする。

#### 【2440】

ステップ Sh 3407 では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が 0 個以下になったこと）を報知

50

するものであり、ステップ S h 3 4 0 7 の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。具体的には、図 2 2 5 ( a ) に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 5 が表示画面 G に表示されるように設定する。

【 2 4 4 1 】

ステップ S h 3 4 0 7 の実行後又はステップ S h 3 4 0 5 で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップ S h 3 4 0 8 にて、主制御装置 1 6 2 からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図 2 1 0 のステップ S h 2 5 0 6 、ステップ S h 2 5 1 2 ）。

10

【 2 4 4 2 】

遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップ S h 3 4 0 9 に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものであり、ステップ S h 3 4 0 9 の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。具体的には、図 2 2 5 ( b ) に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 6 が表示画面 G に表示されるように設定する。

【 2 4 4 3 】

ステップ S h 3 4 0 9 の実行後又はステップ S h 3 4 0 8 で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップ S h 3 4 1 0 にてその他のコマンド対応処理を実行する。その他のコマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置 1 6 2 から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部 2 0 0 にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置 1 6 2 から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部 2 0 0 の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。ステップ S h 3 4 1 0 の実行後はコマンド対応処理を終了する。

20

【 2 4 4 4 】

< 各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について >

次に、各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について図 2 2 6 を参照しながら説明する。

30

【 2 4 4 5 】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数 R S が報知開始球数（例えば 1 4 0 0 0 個）以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第 1 停止予告用報知である。第 1 停止予告用報知では、例えば、図 2 2 1 ( a )、( b ) に示すように、「この台は、あと約 1 3 0 0 0 発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 1 を図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示する。

【 2 4 4 6 】

また、高確率モードである状況での第 1 停止予告用報知の開始タイミングは、残り球数 R S が報知開始球数以下となった特図遊技回の次の特図遊技回である。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第 1 停止予告用報知を開始する。

40

【 2 4 4 7 】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数 R S にかかわらず、停止予告用報知を開始しない。

【 2 4 4 8 】

現在の遊技状態が開閉実行モード中である場合は、残り球数 R S が報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第 1 停止予告用報知である。開閉実行モードでの第 1 停止予告用報知の開始タイミ

50

ングは、図 2 2 1 ( c ) に示すように、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば 1 s e c ）が経過したタイミング）である。すなわち、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が報知開始球数以下となっても、エンディング期間（可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態）となるのを待って第 1 停止予告用報知を開始する。

【 2 4 4 9 】

< 各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について >

次に、各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について図 2 2 7 を参照しながら説明する。

【 2 4 5 0 】

現在の当否抽選モードが高確率モードである状況、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である状況で残り球数 R S が報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、高確率モード（高確遊技状態）にて停止予告用報知の開始後、その高確率モードに滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で高確率モードに移行した場合、すなわち、確変大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報知が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて高確遊技状態に移行した場合は、実行されている停止予告用報知を継続する。これらの場合の停止予告用報知の態様（種別）は第 1 停止予告用報知である。

【 2 4 5 1 】

第 1 停止予告用報知では、図 2 2 1 ( b ) に示すように、メッセージ画像 9 0 1 において残り球数を報知するところ、差球数の増加（獲得球数の増加）に伴って残り球数 R S が減少し、予め定められた更新個数（更新タイミング）に到達する都度、第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 ）における残り球数の報知内容を更新する（図 2 2 2 ）。残り球数報知の更新間隔は、残り球数 R S が少なくなるほど短くなるように設定される。

【 2 4 5 2 】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、原則として停止予告用報知を実行しない。但し、停止予告用報知が実行されている状態で低確率モードに移行した場合は、低確率モードへの移行後も停止予告用報知を継続する。停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行する場合としては、通常大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報知が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて時短遊技状態に移行する場合や、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数（例えば 3 5 回）に到達したことにより高確遊技状態が終了し、それに応じて通常遊技状態に移行する場合がある。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第 1 停止予告用報知である。

【 2 4 5 3 】

低確率モードへの移行後も継続した停止予告用報知は、差球数の減少（消費球数の増加）に伴って残り球数 R S が増加し、報知終了球数（例えば 1 4 0 0 0 個）以上となることを契機として終了させる。

【 2 4 5 4 】

現在の遊技状態が開閉実行モードである状況で残り球数 R S が報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、開閉実行モード（エンディング期間）にて停止予告用報知の開始後、その開閉実行モード（エンディング期間）に滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下とならない場合は、実行されている停止予告用報知を開閉実行モードにおいても継続する。この場合における停止予告用報知の継続は、開閉実行モードのオープニング期間から行ってもよいし、初回目ラウンドの開始時から行ってもよい。

【 2 4 5 5 】

開閉実行モードである状況で残り球数 R S が報知開始球数以下である場合、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードとなり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以

10

20

30

40

50

下とならない場合の停止予告用報知の態様（種別）は、第1停止予告用報知である。

【2456】

また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合は、停止予告用報知の態様（種別）を第2停止予告用報知に切り替えて停止予告用報知を実行する。第2停止予告用報知では、図224(a)、(b)に示すように、残り球数を知らせないようにした上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを示唆するようにして報知を行う。第2停止予告用報知では、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902を図柄表示装置75の表示画面Gに表示する。

10

【2457】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の第2停止予告用報知に切り替えることにより、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

【2458】

以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2459】

一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への入球が発生した場合に、それら各入球部61~63,65,68に対応する各カウンタ502a~502eを更新し、それらの情報に基づいて差球数SAを導出する構成とした。これにより、パチンコ機10において、各入球部61~63,65,68への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数SAをパチンコ機10が監視することができる。そして、その差球数SAを停止用球数（例えば99000個）から減算して残り球数RSを導出し、残り球数RSが0個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機10を動作させることが可能になる。

20

【2460】

0個よりも多い特定球数を報知開始球数（例えば14000個）として定め、残り球数RSが報知開始球数になったことに基づき、遊技停止状態への移行が行われることを予告する停止予告用報知を実行する構成とした。すなわち、遊技停止状態への移行に先立って上記停止予告用報知を行うため、遊技者に対して不意打ち的に遊技停止状態への移行が行われることを抑制できる。これにより、遊技停止状態への移行により賞球の更なる獲得を制限する場合において、当該移行の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

30

【2461】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる構成とした。この場合、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態への移行条件が成立したか否かにかかわらず開閉実行モードを最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数RSが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合でも、開閉実行モードが途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

40

【2462】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合と0個以下になる場合とで停止予告用報知の態様を異ならせる構成とした。具体的には、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を報知するメッセージ画像901を含む態様の第1停止予告用報知を実行し、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合は、上記メッセージ画像901を含まない態様の第2停止予告用報知を実行する構成とした。

【2463】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、遊技停止状態に移行するま

50

での残り球数を遊技者が認識できない態様の第2停止予告用報知を実行することで、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させるに際して、報知上の残り球数と遊技停止状態への移行タイミングとの不整合が生じることを抑制できる。すなわち、報知上の残り球数が0個となっても遊技停止状態に移行しない不都合の発生を抑制することが可能になる。

#### 【2464】

また、残り球数RSが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合は、残り球数RSが気になって遊技者が開閉実行モードに集中しにくくなる懸念がある。この点、そのような場合を対象として、停止予告用報知の態様を第1停止予告用報知から第2停止予告用報知に切り替えることで、0個となるまでの具体的な残り球数よりも開閉実行モードに遊技者を集中させやすくすることができる。

10

#### 【2465】

開閉実行モード中に残り球数RSが報知開始球数(例えば14000個)となり、第1停止予告用報知を実行する場合において、当該第1停止予告用報知を可変入賞装置65が閉鎖状態である状況で実行する構成とした。例えば、可変入賞装置65が開放状態である状況で第1停止予告用報知が開始されると、遊技者が第1停止予告用報知に視線を移すことで、可変入賞装置65への入賞を狙える状況であるにもかかわらず、可変入賞装置65から視線を外すことになり、可変入賞装置65への入賞を目指す遊技の妨げになるおそれがある。この点、可変入賞装置65への入賞が生じない閉鎖期間にて第1停止予告用報知を開始することで、遊技者が第1停止予告用報知に視線を移しても、可変入賞装置65への入賞を目指す遊技が損なわれることが抑制される。これにより、可変入賞装置65への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制しつつ、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

20

#### 【2466】

可変入賞装置65が閉鎖状態である状況としてエンディングの実行中である状況で第1停止予告用報知を実行する構成とした。開閉実行モードにおいてその終了時に実行されるエンディングは、可変入賞装置65が閉鎖された状態で開閉実行モード後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して第1停止予告用報知を開始することで、開閉実行モードにて可変入賞装置65への入賞を目指す遊技と、開閉実行モード後の遊技状態にて行われる特図遊技回とのいずれに対しても妨げにならないようにして第1停止予告用報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

30

#### 【2467】

エンディング中に第1停止予告用報知を開始する場合において、残り球数RSにかかわらず普段から実施される所定のエンディング用報知の開始後に第1停止予告用報知を開始する構成とした。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードの終了を認識させてから第1停止予告用報知を視認させることができる。

#### 【2468】

残り球数RSに応じて第1停止予告用報知の更新単位(更新間隔)を異ならせる構成とした。具体的には、残り球数RSが少ないほど更新単位が小さく(更新間隔が短く)なる構成とした。この構成によれば、遊技停止状態への移行までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて第1停止予告用報知が目立ちにくくなる。これにより、遊技停止状態への移行を早くから知らせながらも、遊技者を賞球の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、第1停止予告用報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、遊技停止状態への移行に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り球数が細かく知らされるなど、都度の残り球数や遊技停止状態への移行が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

40

#### 【2469】

50

実際の残り球数RSよりも少ない球数を示すようにして第1停止予告用報知を実行する構成とした。これにより、報知上の残り球数が確実に0個となっている状態で遊技停止状態に移行させることができ、遊技者が認識する残り球数よりも獲得球数が少ない状況で賞球の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【2470】

<変形例1>

上記第4の実施の形態の変形例1について図228、図229を参照しながら説明する。これらの図において上記第4の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2471】

本変形例では、停止予告用報知の様相が上記第4の実施の形態と異なっており、具体的には、滞在する遊技状態によって、メッセージ画像901、902の表示サイズや表示位置が変化するように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【2472】

上記第4の実施の形態で説明したように、当否抽選モードが高確率モードである状況（遊技状態が高確遊技状態である状況）において残り球数RSが報知開始球数（例えば14000個）以下である場合に、第1停止予告用報知としてのメッセージ画像901が図柄表示装置75の表示画面Gにて表示される。この際、本変形例では、図228(a)に示すように、メッセージ画像901が相対的に大きい表示サイズ（表示面積）で表示される。

【2473】

メッセージ画像901は、図228(b)に示すように、視覚領域を区画するウィンドウ状の背景画像（ベース画像、キャラクタ画像）901b上に所定の文字901aが付された構成を有する。この場合、メッセージ画像901全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像901bの表示面積を上記表示サイズとして見ることができる。

【2474】

このように高確率モード（高確遊技状態）において、メッセージ画像901を大きく表示することで、当該画像901が目立ちやすくなり、当該画像901にて報知される残り球数に遊技者の目を向けやすくなることことができる。高確率モードへの滞在中は開閉実行モードに移行しやすくなること、このような状況で残り球数の認識が行いやすいこと、遊技球が多量に払い出されて残り球数が大きく減少し得る開閉実行モードに移行する直前状態において現状の残り球数を遊技者が把握しやすくなることことができる。

【2475】

上記の際、メッセージ画像901は、図228(a)に示すように、表示画面Gにおいて右寄りの箇所（例えば右上隅部）に表示される。上記第4の実施の形態では、当否抽選モードが高確率モードである場合にサポートモードが高頻度サポートモードとなるように構成されており（図180）、この場合、遊技領域PAにおいて右ルート（図4）に遊技球を流下させ、第2作動口63への入賞を目指す状態になる。メッセージ画像901の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面Gの左右において右ルート又は第2作動口63寄りの箇所にメッセージ画像901を表示することで、遊技者が第2作動口63及びメッセージ画像901を同時に視認しやすくなり、第2作動口63からの視線移動を少なく抑えてメッセージ画像901を視認できるようにしたりすることができる。これにより、メッセージ画像901の視認（残り球数の把握）をより一層容易化することが可能になる。

【2476】

なお、当否抽選モードが低確率モードである状況で第1停止予告用報知が実行される場合があるが、この場合は、高確率モードである場合よりも小さい表示サイズでメッセージ画像901が表示される。その際、メッセージ画像901の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、高確率モードの場合と同様に、表示画面Gにおいて右寄りの箇所とすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 7 7 】

また、上記第 4 の実施の形態では、第 1 停止予告用報知が実行されている状況で大当たりとなり、それに伴って開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにおいて停止予告用報知が実行される。その際、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合は、開閉実行モード中の停止予告用報知として第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 の表示）が実行される。

## 【 2 4 7 8 】

この場合における第 1 停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図 2 2 9 ( a ) に示すように、メッセージ画像 9 0 1 が相対的に小さい表示サイズで表示される。すなわち、メッセージ画像 9 0 1 が高確率モードの場合よりも小さく表示される。

10

## 【 2 4 7 9 】

このように開閉実行モードにおいてメッセージ画像 9 0 1 を小さく表示し、当該画像 9 0 1 を目立ちにくくすることで、当該画像 9 0 1 に遊技者の目を向けにくくし、可変入賞装置 6 5 への入賞を目指す遊技に遊技者が集中しやすくなることことができる。

## 【 2 4 8 0 】

停止用球数（例えば 9 9 0 0 0 個）までの残り球数を認識することは、獲得できるプラス分の限界値を知ることになるところ、遊技者の気分が高揚しやすい開閉実行モードにおいてそのような限界値が積極的に知らされると、高揚感に水を差すことにもなりかねない。一方で、開閉実行モードでは残り球数が大きく変化しやすいため、開閉実行モードの実行中において都度の残り球数を把握したいというニーズがあることも想定される。

20

## 【 2 4 8 1 】

この点、上記構成であることで、残り球数を知りたい遊技者の要望を満たしながらも、メッセージ画像 9 0 1 が遊技者の目に留まりにくくすることができ、当該画像 9 0 1 の表示（第 1 停止予告用報知の実行）が開閉実行モードにおける興趣向上の妨げとなることを好適に抑制することが可能になる。

## 【 2 4 8 2 】

上記の際、メッセージ画像 9 0 1 は、表示画面 G において左寄りの箇所（例えば左下隅部）に表示される。上記第 4 の実施の形態では、可変入賞装置 6 5 が右ルートに配置され、開閉実行モード中は右ルートを流下させるように遊技球を発射させる。メッセージ画像 9 0 1 の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面 G の左右において右ルート又は可変入賞装置 6 5 とは反対側に寄せてメッセージ画像 9 0 1 を表示することで、可変入賞装置 6 5 を見ている遊技者の視界にメッセージ画像 9 0 1 を入りにくくすることができる。これにより、メッセージ画像 9 0 1 をより一層目立ちにくくすることができる。

30

## 【 2 4 8 3 】

なお、上記第 4 の実施の形態では、第 1 停止予告用報知が実行されていない状況で大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードにて残り球数 R S が報知開始球数以下となる場合に、その開閉実行モードのエンディング期間にて第 1 停止予告用報知が実行される。この場合、可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で第 1 停止予告用報知が行われ、第 1 停止予告用報知による可変入賞装置 6 5 への入賞を目指す遊技への影響を無視できるため、必ずしも図 2 2 9 ( a ) と同様の態様で第 1 停止予告用報知を実行する必要はない。かと言って、遊技停止状態への移行までに期間的な余裕がある状態であり、第 1 停止予告用報知の重要性が高いわけでもないため、図 2 2 9 ( a ) の場合と同様に、メッセージ画像 9 0 1 を相対的に小さい表示サイズで表示するなどして目立ちにくい態様で第 1 停止予告用報知を行ってもよい。

40

## 【 2 4 8 4 】

また、上記第 4 の実施の形態では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合に、第 2 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 2 ）が表示画面 G に表示される。この場合における第 2 停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラ

50

ウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図 2 2 9 ( b ) に示すように、メッセージ画像 9 0 2 が中程度の表示サイズで表示される。すなわち、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合のメッセージ画像 9 0 1 ( 図 2 2 9 ( a ) ) よりも大きく、高確遊技状態である場合のメッセージ画像 9 0 1 ( 図 2 1 9 ( a ) ) よりも小さい大きさでメッセージ画像 9 0 2 が表示される。

【 2 4 8 5 】

開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合は、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態への移行が行われ、当該移行のタイミングが迫っている状態にある。このような状態においてメッセージ画像 9 0 2 をある程度目立たせることで、遊技停止状態への移行を遊技者に認識させやすくすることができる。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技停止状態への移行が不意打ちとなり、遊技者の混乱を招くことを抑制することができる。

10

【 2 4 8 6 】

なお、この場合におけるメッセージ画像 9 0 2 の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合と同様に、表示画面 G において左寄りの箇所とすることができる。

【 2 4 8 7 】

以上のように本変形例では、メッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 の表示サイズや表示位置、すなわち、停止予告用報知の報知態様を、滞在する遊技状態により異ならせる構成としたため、各遊技状態の特性に適した態様で停止予告用報知 ( メッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 の表示 ) を行うことができ、停止予告用報知の実施を好適化することが可能になる。

20

【 2 4 8 8 】

< 変形例 2 >

上記第 4 の実施の形態の変形例 2 について図 2 3 0 ~ 図 2 3 4 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 4 の実施の形態や変形例 1 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 4 8 9 】

本変形例では、開閉実行モード中に行われる開閉実行モード用演出 ( 大当たり遊技演出 ) の 1 つとしてラウンド昇格演出が実行可能とされ、このラウンド昇格演出の実行が停止予告用報知との関係において制限され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

30

【 2 4 9 0 】

< コマンド対応処理 >

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図 2 3 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理 ( 図 2 1 6 ) の一環として実行されるものであり、図 2 1 9 のコマンド対応処理に代えて実行されるものである。図 2 3 0 において図 2 1 9 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 4 9 1 】

ステップ S h 3 4 0 3 で肯定判定した場合 ( 種別コマンドを受信している場合 ) は、ステップ S h 3 4 0 4 にて第 2 停止予告用処理を実行する。第 2 停止予告用処理では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になるか否かを判定し、0 個以下になると判定した場合は、第 2 停止予告用報知が実行されるように設定する。第 2 停止予告用報知では、開閉実行モード中の期間において、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。

40

【 2 4 9 2 】

第 2 停止予告用処理を実行した後は、ステップ S h 4 1 0 1 にて開閉実行モード用演出の設定処理を実行する。ここで、開閉実行モード用演出の設定処理について図 2 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

50

## 【 2 4 9 3 】

開閉実行モード用演出の設定処理では先ずステップ S h 4 2 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 2 停止予告フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。すなわち、第 2 停止予告用報知の開始設定が行われているか否かを判定する。なお、第 2 停止予告用報知の開始設定が行われていない場合とは、今回の開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならないことを意味する（図 2 2 3 のステップ S h 3 6 0 5 ~ ステップ S h 3 6 0 7 ）。

## 【 2 4 9 4 】

第 2 停止予告フラグに「 1 」がセットされておらず、今回の開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない状況である場合は、ステップ S h 4 2 0 2 に進み、今回の開閉実行モードが 1 0 R 大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、第 2 停止予告用処理（図 2 2 3 ）のステップ S h 3 6 0 2 における大当たり種別の把握結果を利用して行う。

## 【 2 4 9 5 】

開閉実行モードが 1 0 R 大当たり結果に対応するものでない場合、すなわち、4 R 大当たり結果に対応するものである場合は、ステップ S h 4 2 0 3 にて 4 R 用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として 4 R 用通常演出が実行されるように設定する。図 2 3 2 ( a ) に示すように、4 R 用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が 4 ラウンドであることを示唆するラウンド数画像 9 0 3 と、4 R 開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像 9 1 1 とが図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。

## 【 2 4 9 6 】

ステップ S h 4 2 0 2 で肯定判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが 1 0 R 大当たり結果に対応するものであり、且つ、今回の開閉実行モードにて第 2 停止予告用報知を実行しない状況である場合は、ステップ S h 4 2 0 4 に進み、ラウンド昇格演出の実行抽選を行う。本ステップでは、ラウンド昇格演出用の実行抽選テーブルをサブ側 R O M 3 4 3 から取得し、当該取得した実行抽選テーブルと、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられたカウンタエリアから取得した抽選用のカウンタ値（乱数値）とを用いて上記実行抽選を行う。

## 【 2 4 9 7 】

ステップ S h 4 2 0 4 の実行抽選に非当選となった場合（ステップ S h 4 2 0 5 で N O ）は、ステップ S h 4 2 0 6 にて 1 0 R 用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として 1 0 R 用通常演出が実行されるように設定する。図 2 3 2 ( b ) に示すように、1 0 R 用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が 1 0 ラウンドであることを示唆するラウンド数画像 9 0 3 と、1 0 R 開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像 9 1 2 とが図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。

## 【 2 4 9 8 】

ステップ S h 4 2 0 4 の実行抽選に当選した場合（ステップ S h 4 2 0 5 で Y E S ）は、ステップ S h 4 2 0 7 にてラウンド昇格演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出が実行されるように設定する。図 2 3 3 に示すように、ラウンド昇格演出では、1 ラウンド目から 4 ラウンド目までのラウンド遊技において 4 R 用通常演出が実行され、遊技者に対して今回の開閉実行モードがあたかも 4 R 開閉実行モードであるかのようにして演出が行われる（図 2 3 3 ( a ) ）。そして、4 ラウンド目のラウンド遊技の終了時において、ラウンド遊技が追加されることを示唆するラウンド追加報知が実行される（図 2 3 3 ( b ) ）。このラウンド追加報知では、例えば「 + 6 ラウンド ! 」等の文字が付されたラウンド追加用画像 9 1 3 が表示画面 G に表示される。その後、5 ラウンド目のラウンド遊技が開始されることに伴い、開閉実行モード用演出が 1 0 R 用通常演出に変更される（図 2 3 3 ( c ) ）。

## 【 2 4 9 9 】

なお、主表示ユニット 8 1 ( 図 4 ) のラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合にラウンド数の表示が開始されるが、このラウンド表示部に表示されるラウンド数は、ラウンド昇格演出が実行される場合であっても、10ラウンドに対応したものとされる。ラウンド表示部でのラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

#### 【 2 5 0 0 】

開閉実行モード用演出の設定処理 ( 図 2 3 1 ) の説明に戻り、ステップ S h 4 2 0 1 で肯定判定した場合 ( 第 2 停止予告フラグが「 1 」に設定されている場合 ) は、今回の開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になり、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを意味する。この場合は、ステップ S h 4 2 0 8 に進み、特別演出の設定処理を実行する。

10

#### 【 2 5 0 1 】

特別演出は、ステップ S h 4 2 0 3、ステップ S h 4 2 0 6 で設定される通常演出とは異なる態様の開閉実行モード用演出である。特別演出では、図 2 3 2 ( c )、( d ) に示すように、今回の開閉実行モードでのラウンド数を示唆するラウンド数画像 9 0 3 と、特別演出に対応した背景画像 9 1 4、9 1 5 とが表示画面 G に表示される。これら背景画像 9 1 4、9 1 5 は、残り球数 R S が 0 個以下になる場合の専用画像であり、例えば、出玉の大量獲得を祝福する内容とされる。今回の開閉実行モードが 4 R 大当たり結果に対応するものである場合は 4 ラウンド用の背景画像 9 1 4 が設定され、10 R 大当たり結果に対応するものである場合は 10 ラウンド用の背景画像 9 1 5 が設定される。

20

#### 【 2 5 0 2 】

この場合も、主表示ユニット 8 1 のラウンド表示部では、開閉実行モードの開始に合わせてラウンド数の表示が開始されるとともに、当該表示が開閉実行モードの終了まで継続される。

#### 【 2 5 0 3 】

ステップ S h 4 2 0 3、ステップ S h 4 2 0 6、ステップ S h 4 2 0 7、ステップ S h 4 2 0 8 の実行後は、開閉実行モード用演出の設定処理を終了する。コマンド対応処理 ( 図 2 3 0 ) の説明に戻り、ステップ S h 4 1 0 1 の実行後又はステップ S h 3 4 0 3 で否定判定した場合 ( 種別コマンドを受信していない場合 ) は、ステップ S h 3 4 0 5 にて、主制御装置 1 6 2 からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。

30

#### 【 2 5 0 4 】

< 開閉実行モード用演出と第 2 停止予告用報知との関係について >

次に、開閉実行モード用演出と第 2 停止予告用報知との関係について図 2 3 4 を参照しながら説明する。

#### 【 2 5 0 5 】

開閉実行モードが 10 R 大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第 2 停止予告用報知が実行されない状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が許容される。この場合、ラウンド昇格演出の実行抽選にて外れた場合は、開閉実行モード用演出として 10 R 用通常演出 ( 図 2 3 2 ( b ) ) が実行され、上記実行抽選にて当選した場合は、開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出 ( 図 2 3 3 ) が実行される。

40

#### 【 2 5 0 6 】

開閉実行モードが 10 R 大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第 2 停止予告用報知が実行される状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が制限 ( 規制 ) される。この場合、開閉実行モード用演出として、10 R 用通常演出とは異なる 10 R 用特別演出 ( 図 2 3 2 ( d ) ) が実行される。

#### 【 2 5 0 7 】

なお、第 1 停止予告用報知が実行されている状況で大当たり結果になった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されるが、この場合

50

はラウンド昇格演出の実行が許容される。

【2508】

開閉実行モードが4R大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない(第2停止予告用報知が実行されない)場合は、開閉実行モード用演出として4R用通常演出(図232(a))が実行される。また、開閉実行モードが4R大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる(第2停止予告用報知が実行される)場合は、開閉実行モード用演出として、4R用通常演出とは異なる4R用特別演出(図232(c))が実行される。

【2509】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

10

【2510】

4R大当たり結果と10R大当たり結果とを備え、今回の大当たり結果が10R大当たり結果である場合にラウンド昇格演出が実行され得る構成とした。この場合、実行可能なラウンド数として4ラウンドが報知されている状態であっても、後にラウンド数が増えることを期待して開閉実行モードを遊技することができ、開閉実行モードの興趣性を高めることが可能になる。

【2511】

しかしながらその反面、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合、第2停止予告用報知が行われることで、ラウンド昇格演出が実行されるよりも前にラウンド数が増えることを予測できてしまう場合がある。例えば、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が600個であり、10R大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が1500個である場合において、残り球数RSが1000個の状態が開閉実行モードに移行した場合、実行可能なラウンド数として4ラウンドが報知されていても、第2停止予告用報知が実行されることで、5ラウンド目以降のラウンド遊技が実施されることを判別できてしまい、ラウンド昇格演出の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、本変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合はラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたため、第2停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれることを抑制しながら、第2停止予告用報知による遊技状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

20

【2512】

4ラウンド目のラウンド遊技にてラウンド昇格演出が実行される構成において、4ラウンド目よりも後のラウンド遊技で残り球数RSが0個以下となる場合であっても、4ラウンド目のラウンド遊技よりも前に第2停止予告用報知が開始される構成とした。この構成では、第2停止予告用報知が開閉実行モードの早期に実行されるため、遊技停止状態への移行を遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、ラウンド昇格演出が実行されていない場合でも、4ラウンド目よりも後のラウンド遊技が実施されることを遊技者が認識できてしまい、第2停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。このような構成においてラウンド昇格演出の実行を制限し、第2停止予告用報知との競合を回避することで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

30

40

【2513】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になるか否かを開閉実行モードが開始されるよりも前に判定する構成とした(図223の第2停止予告用処理)。この場合、ラウンド昇格演出を制限するか否かを開閉実行モードの開始前に確定させることができる。これにより、残り球数RSが0個以下になることに基づきラウンド昇格演出の実行が制限される場合において、ラウンド昇格演出を実行しない場合用の大当たり遊技演出を開閉実行モードの当初から設定することができ、強制制限する場合でも自然な流れの演出を実行することが可能になる。

【2514】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、開閉実行モードが終了して

50

から遊技停止状態に移行させる構成とした（図 204 の超過判定用処理）。ラウンド昇格演出の実行が制限される場合、実行可能なラウンド数として、ラウンド昇格演出の実行を前提とした 4 ラウンドではなく、実際のラウンド数である 10 ラウンドが報知される。このような場合において、例えば、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行する構成であると、実際に実行されるラウンド数が報知されるラウンド数よりも少なくなる懸念がある。この点、遊技停止状態への移行が開閉実行モードの終了を待って行われる構成であることで、開閉実行モードの途中で残り球数 RS が 0 個以下となっても、実行可能なラウンド数に変動が生じないようにすることができる。これにより、ラウンド昇格演出の実行が制限された開閉実行モードにおいて、ラウンド昇格演出の実行を前提としない多いラウンド数（10 ラウンド）が報知されたとしても、報知上のラウンド数と実際のラウンド数とを整合させることが可能になる。

10

#### 【2515】

開閉実行モード中に残り球数 RS が 0 個以下となる場合に、開閉実行モード用演出として通常演出とは異なる特別演出を実行する構成とした。開閉実行モード中に残り球数 RS が 0 個以下とならない場合とは異なる態様の演出を実行することで、第 2 停止予告用報知だけでなく、開閉実行モード用演出の態様によっても遊技停止状態の移行条件が成立したことを示唆することができ、遊技停止状態の移行が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、残り球数 RS が 0 個以下となる開閉実行モードではラウンド昇格演出の実行が制限されるため、特別演出についての演出設計に際してラウンド昇格演出の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。

20

#### 【2516】

##### < 変形例 3 >

上記第 4 の実施の形態の変形例 3 について図 235 ~ 図 237 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 4 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【2517】

上記第 4 の実施の形態では、停止予告用報知の開始が高確率モードの場合にのみ行われたが、本変形例では、低確率モードの場合にも停止予告用報知が開始され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

#### 【2518】

##### < 第 1 停止予告用処理 >

本変形例に係る第 1 停止予告用処理について図 235 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 143 において、主制御装置 162 からの残り球数コマンドを受信した場合に実行されるものであり、図 220 の第 1 停止予告用処理に代えて実行されるものである。図 235 において図 220 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

#### 【2519】

ステップ Sh 3502 にて、主制御装置 162 から受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数 RS を把握した後は、ステップ Sh 3503 にて、サブ側 RAM 344 に設けられた第 1 停止予告フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち、第 1 停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップ Sh 4401 に進み、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

40

#### 【2520】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確率遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合は、ステップ Sh 4402 にて、ステップ Sh 3502 で把握した残り球数 RS が第 1 報知開始球数以下であるか否かを判定する。第 1 報知開始球数は、上記第 4 の実施の形態における報知開始球数に相当するものであり、例えば 14000 個に設定される。

#### 【2521】

50

残り球数RSが第1報知開始球数(14000個)以下である場合は、ステップSh3508に進み、第1停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数RSが第1報知開始球数以下になったことに対応し、高確率モードである状況において第1停止予告用報知が開始される。なお、第1停止予告用報知は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数(許容される増加分)を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われるものである(図221)。

#### 【2522】

ステップSh4401で否定判定した場合(高確率モードでない場合)は、現在の当否抽選モードが低確率モードであること、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態(低確率モード且つ低頻度サポートモード)又は時短遊技状態(低確率モード且つ高頻度サポートモード)であることを意味する。この場合は、ステップSh4403にて、ステップSh3502で把握した残り球数RSが第2報知開始球数以下であるか否かを判定する。第2報知開始球数は、第1報知開始球数よりも大きい数であり、例えば34000個に設定される。

10

#### 【2523】

残り球数RSが第2報知開始球数(34000個)以下である場合は、ステップSh3508に進み、第1停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数RSが第2報知開始球数以下になったことに対応し、低確率モードである状況において第1停止予告用報知が開始される。前述のように、第2報知開始球数は第1報知開始球数よりも大きい数であるため、低確率モードに滞在している状態での第1停止予告用報知の開始は、高確率モードに滞在中の場合よりも残り球数RSが多く残っている段階で行われる。換言すれば、低確率モードである場合は、高確率モードである場合よりも早いタイミングで第1停止予告用報知が開始される。

20

#### 【2524】

ステップSh3503で肯定判定した場合(第1停止予告フラグに「1」がセットされており、第1停止予告用報知の実行中である場合)は、ステップSh3510に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合、すなわち、低確率モード中である場合は、ステップSh4404にて、ステップSh3502で把握した残り球数RSが報知終了球数以上であるか否かを判定する。本変形例において報知終了球数は、第2報知開始球数に対応して設定され、例えば34000個に設定される。

30

#### 【2525】

ステップSh3510で肯定判定した場合(高確率モード中又は開閉実行モード中である場合)又はステップSh4404で否定判定した場合(残り球数RSが報知終了球数に達していない場合)は、第1停止予告用報知を継続すべき状態であることを意味する。この場合は、ステップSh3512に進み、第1停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。第1停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップSh3513にて第1停止予告用報知の更新処理を実行する。本変形例においても、第1停止予告用報知の更新単位は、残り球数RSが少なくなるほど小さくなるように設定され、また、第1停止予告用報知の更新は、報知上の残り球数が実際の残り球数よりも少ない数となるようにして行われる。

40

#### 【2526】

ステップSh4404で肯定判定した場合(残り球数RSが報知終了球数以上)となった場合は、第1停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。終了設定処理では、第1停止予告用報知(メッセージ画像901)が消去(非表示化)されるように設定し、また、サブ側RAM344に設けられた第1停止予告フラグを「0」クリアする。

#### 【2527】

<各遊技状態と第1停止予告用報知の有無との関係について>

次に、各遊技状態と第1停止予告用報知の有無との関係について図236を参照しながら説明する。なお、第2停止予告用報知の有無に関しては上記第4の実施の形態と同様で

50

あるため、説明を省略する。

【 2 5 2 8 】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数 R S が第 2 報知開始球数（例えば 3 4 0 0 0 個）以下となることを契機として第 1 停止予告用報知を開始する。第 1 停止予告用報知では、例えば「この台は、あと約 3 0 0 0 0 発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 1 を図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示する。

【 2 5 2 9 】

また、低確率モードである場合において残り球数 R S が第 2 報知開始球数より大きい場合は、第 1 停止予告用報知を実行しない。すなわち、停止用球数（例えば 9 9 0 0 0 個）に到達するまでに 3 4 0 0 0 個以上の猶予が確保されている場合は、遊技停止状態への移行に関する事前報知や残り球数に関する報知は実行されない。

10

【 2 5 3 0 】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数 R S が第 1 報知開始球数（例えば 1 4 0 0 0 個）以下となることを契機として第 1 停止予告用報知を開始する。ここで、第 1 報知開始球数は、第 2 報知開始球数よりも少ない数であるため、高確率モードである場合は、低確率モードである場合よりも遅いタイミング（停止用球数に近づいたタイミング）で第 1 停止予告用報知が開始されることになる。

【 2 5 3 1 】

また、当否抽選モードが高確率モードである状況で残り球数 R S が第 1 報知開始球数より大きい場合における第 1 停止予告用報知の有無は、高確率モードへの移行前に第 1 停止予告用報知が実行されていたか否かにより異なる。すなわち、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていなかった場合は、高確率モードへの移行後において、残り球数 R S が第 1 報知開始球数に到達していないことを理由に第 1 停止予告用報知を実行しない。

20

【 2 5 3 2 】

これに対し、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていた場合は、高確率モードへの移行後においても第 1 停止予告用報知を実行する。つまり、高確率モードとなる前から実行されていた第 1 停止予告用報知を高確率モードにおいても継続する。

30

【 2 5 3 3 】

なお、本変形例では、開閉実行モードにおいて第 1 停止予告用報知を開始する契機がないため（図 2 3 5）、残り球数 R S が第 1 報知開始球数より大きい状況で開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていた場合としては、開閉実行モードに移行する前の低確率モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていた場合が該当する。

【 2 5 3 4 】

以上の構成であることにより、基本的に、低確率モードでは相対的に早いタイミング（残り球数 R S を多く残した状態）で第 1 停止予告用報知が開始され、高確率モードでは相対的に遅いタイミング（残り球数 R S が少なくなった状態）で第 1 停止予告用報知が開始される。

40

【 2 5 3 5 】

ちなみに、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数よりも多く、第 1 停止予告用報知が実行されていない状態（例えば残り球数 R S が 4 0 0 0 0 個）で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確率モードに移行し、その後、大当たりをある程度繰り返すことで、残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となるまで増加したものの、第 1 報知開始球数には未到達の状態（例えば残り球数 R S が 2 5 0 0 0 個）で低確率モードに移行した場合は、その移行した低確率モードにて第 1 報知開始球数が開始されることになる。

【 2 5 3 6 】

50

また、高確率モードにて残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下となり、第 1 停止予告用報知が開始された後、遊技停止状態に移行する前に低確率モードに移行した場合は、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下であることに基づき、第 1 停止予告用報知が継続されることになる。

【 2 5 3 7 】

また、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となり、第 1 停止予告用報知が開始された後、残り球数 R S が第 1 報知開始球数よりも多い状態（例えば残り球数 R S が 3 3 5 0 0 個）で高確率モードに移行した場合は、高確率モードにおいて、残り球数 R S が第 1 報知開始球数に未到達の状態であっても第 1 停止予告用報知が実行されることになる。

10

【 2 5 3 8 】

< 第 1 停止予告用報知の報知態様について >

次に、本変形例に係る第 1 停止予告用報知の報知態様について図 2 3 7 を参照しながら説明する。

【 2 5 3 9 】

本変形例では、低確率モードである場合と高確率モードである場合とで第 1 停止予告用報知の態様が異なり、より詳しくは、それら両モードにおいて第 1 停止予告用報知の視認性に差異が設けられている。

【 2 5 4 0 】

図 2 3 7 ( a ) に示すように、低確率モードである場合には、メッセージ画像 9 0 1 が相対的に小さい表示サイズ（表示面積）で表示され、第 1 停止予告用報知の視認性が相対的に低い状態とされる。低確率モードの下で遊技が進められる場合、差球数 S A が減少し、残り球数 R S が増えていくため、遊技停止状態への移行に対しては遠のいていく状態となる。このため、遊技を続けている遊技者にとっては、第 1 停止予告用報知はさほど重要性が高いものとはならず、そのような意味では、上記第 4 の実施の形態のように基本的に低確率モードでは第 1 停止予告用報知を実行しないようにすることもできる。

20

【 2 5 4 1 】

但し、低確率モードでは、それまで遊技していた遊技者が遊技をやめて離席し、次の遊技者が遊技を開始することが想定される。そのような新たに遊技を始める遊技者にとって、第 1 停止予告用報知により示される残り球数の情報は有用なものとなり、第 1 停止予告用報知を見たいというニーズが生じる。

30

【 2 5 4 2 】

このような事情を考慮し、本変形例では、低確率モードでの第 1 停止予告用報知を比較的目立ちにくい態様で実行することとしている。これにより、従前より遊技を継続している遊技者に対しては、第 1 停止予告用報知が遊技の妨げとなることを抑制しつつ、新たに遊技を始める遊技者に対しては第 1 停止予告用報知を見たいという要望に応えることが可能になる。

【 2 5 4 3 】

なお、メッセージ画像 9 0 1 の表示サイズは、上記変形例 1 の場合と同様に、メッセージ画像 9 0 1 全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像 9 0 1 b ( 図 2 2 8 ( b ) ) の表示面積とすることができる。

40

【 2 5 4 4 】

一方、高確率モードである場合には、基本的に、メッセージ画像 9 0 1 が相対的に大きい表示サイズで表示され、第 1 停止予告用報知に対応する表示の視認性が相対的に高い状態とされる。但し、本変形例では、高確率モードである場合において、残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下である状況で第 1 停止予告用報知が実行される場合と、残り球数 R S が第 1 報知開始球数よりも多い状況で第 1 停止予告用報知が実行される場合とが生じるものとなっており、これらの場合で第 1 停止予告用報知の態様を異ならせるようにしている。

【 2 5 4 5 】

50

具体的には、図 2 3 7 ( b ) に示すように、高確率モードにおいて残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下である場合は、低確率モードの場合よりもメッセージ画像 9 0 1 の表示サイズが大きく設定され、視認性の高い状態で第 1 停止予告用報知が実行される。これにより、残り球数 R S が少なく、遊技停止状態への移行が近づいている状況において、当該移行の事前報知を好適に行うことができる。

【 2 5 4 6 】

これに対し、図 2 3 7 ( c ) に示すように、高確率モードにおいて残り球数 R S が第 1 報知開始球数よりも多い場合は、残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下である場合よりもメッセージ画像 9 0 1 の表示サイズが小さく設定され、視認性の低い状態で第 1 停止予告用報知が実行される。これにより、遊技停止状態への移行までに猶予がある状況において、第 1 停止予告用報知が高確率モードでの遊技の妨げとなることを抑制しつつ、高確率モードに移行する前からの第 1 停止予告用報知の継続を好適に行うことが可能になる。

10

【 2 5 4 7 】

なお、低確率モードである場合のメッセージ画像 9 0 1 との関係において、残り球数 R S が第 1 報知開始球数よりも多い状況で表示されるメッセージ画像 9 0 1 の大小は限定されるものではなく、両者の表示サイズが同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【 2 5 4 8 】

以上、詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 2 5 4 9 】

当否抽選モードが低確率モードである第 1 状態（通常遊技状態又は時短遊技状態）と、当否抽選モードが高確率モードである第 2 状態（高確遊技状態）とのそれぞれで停止予告用報知を実行し得る構成とした。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて停止予告用報知を開始することができ、遊技停止状態の移行が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

20

【 2 5 5 0 】

当否抽選モードが低確率モードである第 1 状態と、当否抽選モードが高確率モードである第 2 状態とにおいて、停止予告用報知の実行条件を異ならせる構成とした。具体的には、第 2 状態では、残り球数 R S が第 1 報知開始球数（例えば 1 4 0 0 0 個）になることに基づいて停止予告用報知が実行され、第 1 状態では、残り球数 R S が第 1 報知開始球数よりも手前の第 2 報知開始球数（例えば 3 4 0 0 0 個）になることに基づいて停止予告用報知が実行される構成とした。

30

【 2 5 5 1 】

遊技者が遊技を継続することが想定される第 2 状態（有利度合いが高い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数 R S が相対的に少ない第 1 報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が少ない状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を遅くすることができる。これにより、遊技停止状態への移行タイミングにある程度近づいてから停止予告用報知を開始させることができ、賞球（出玉）の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、遊技停止状態への移行が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第 1 状態（有利度合いが低い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数 R S が相対的に多い第 2 報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が多い状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、遊技停止状態への移行までにある程度余裕を確保した状態で、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

40

【 2 5 5 2 】

第 1 状態と第 2 状態とにおいて停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1）の視認性を異ならせる構成とした。具体的には、第 2 状態での停止予告用報知の表示サイズを大きくし、第 1 状態での停止予告用報知の表示サイズを小さくする構成とした。賞球を獲得しやす

50

い第 2 状態では、停止予告用報知が大きく表示され、その視認性が高められる。これにより、遊技停止状態への移行が近づいていく状況において、当該移行の実施を好適に知らせることができる。一方で、賞球を獲得しにくい第 1 状態では、停止予告用報知が小さく表示され、その視認性が低く抑えられる。これにより、当該報知が目立つことが抑制され、大当たりを目指す本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

#### 【 2 5 5 3 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 4 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 4 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 4 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 4 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

10

#### 【 2 5 5 4 】

また、理解の容易のため、例えば「第 4 の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

#### 【 2 5 5 5 】

( 1 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域 P A に発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してよい。この場合、遊技球発射機構 1 1 0 から発射されたものの、遊技領域 P A に到達せずにファール球通路 4 6 に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域 P A に到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域 P A に到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材 1 0 6 の配置領域やその周辺部等が考えられる。

20

#### 【 2 5 5 6 】

( 2 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入球の発生に基づいて各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e を更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数 R S が 0 個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

30

#### 【 2 5 5 7 】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第 4 の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

40

#### 【 2 5 5 8 】

( 3 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例において、「遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての - 9 9 0 0 0 個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

50

## 【 2 5 5 9 】

( 4 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、全ての入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置 6 5 のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行することができる。

## 【 2 5 6 0 】

( 5 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

10

## 【 2 5 6 1 】

また、上記第 4 の実施の形態や各変形例では、パチンコ機 1 0 への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

20

## 【 2 5 6 2 】

( 6 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、判定用差球数 S A を停止用球数（例えば 9 9 0 0 0 個）から減算して残り球数 R S を導出し、その残り球数 R S に基づいて超過用判定（遊技停止状態に移行すべきか否かの判定）や停止予告用報知の実行判定（停止予告用報知を実行すべきか否かの判定）を行ったが、判定用差球数 S A に基づいて超過用判定や上記実行判定を行ってもよい。この場合、判定用差球数 S A が停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したり、停止用球数よりも少ない特定球数（例えば 8 5 0 0 0 個）以上となることに基づいて停止予告用報知を実行したりする構成とすることができる。また、差球数 S B を停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよいし、差球数 S B に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよい。

30

## 【 2 5 6 3 】

( 7 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「 1 」にセットしてステップ S h 4 0 9 ~ ステップ S h 4 1 9 における遊技の進行を制御するための処理が行われないうにしつつ（ステップ S h 2 5 0 3、ステップ S h 2 5 0 9）、可変入賞装置 6 5 や普電役物 6 3 a を強制的に閉鎖する閉鎖制御（ステップ S h 2 5 0 4、ステップ S h 2 5 1 0）と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理（ステップ S h 2 5 0 5、ステップ S h 2 5 1 1）とを実行するが、閉鎖制御及び発射停止処理の少なくとも一方を実行しない構成としてもよい。

40

## 【 2 5 6 4 】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

## 【 2 5 6 5 】

( 8 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これ

50

を許容しない構成としてもよい。

【 2 5 6 6 】

但し、この場合、残り球数 R S が 0 個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置 7 5 等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数 R S が 0 個よりも多い特定個数（例えば 9 0 0 0 個）に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数（例えば 9 0 0 0 0 個）になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【 2 5 6 7 】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【 2 5 6 8 】

( 9 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、残り球数 R S が報知開始球数（例えば 1 4 0 0 0 個）以下になると、第 1 停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数 R S にかかわらず、常時、第 1 停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【 2 5 6 9 】

( 1 0 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合に開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するが、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行してもよい。この場合、残り球数 R S が 0 個以下となった時点で直ちに遊技停止状態に移行してもよいし、残り球数 R S が 0 個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態に移行してもよい。

【 2 5 7 0 】

上記の際、開閉実行モードのオープニング期間にて第 2 停止予告用報知を実行する構成としてもよいし、開閉実行モードに移行してから第 1 停止予告用報知を継続する（第 2 停止予告用報知への切り替えを行わない）構成としてもよい。開閉実行モード中のいずれのタイミングで終了するかを遊技者に分かりやすくする上では後者の構成とすることが好ましい。

【 2 5 7 1 】

( 1 1 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、残り球数 R S が 0 個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合に、その開閉実行モードが途中終了されて非開閉実行モードの状態となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて残り球数 R S が 0 個以下となった場合に、主側 R A M 3 1 4 に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりする構成としてもよい。

【 2 5 7 2 】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合に、その開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

【 2 5 7 3 】

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、残り球数 R S が 0 個以下となることで、通常演出モードとは異なる特定演出モードに移行し、残り球数 R S が

10

20

30

40

50

0個未満の状況で設定される通常演出モードでは実行されない特定演出が実行されるようになる構成としてもよい。この場合、通常演出モードでは実行確率が低い特定演出が、特定演出モードへの移行により実行されやすくなる構成としてもよい。

【2574】

(12) 上記第4の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において残り球数を報知するが、それとは異なる情報を報知してもよい。例えば、判定用差球数SAや差球数SB等の獲得球数を報知してもよい。また、残り球数及び差球数(獲得球数)の情報が交互に切り替え表示されるものであってもよい。

【2575】

また、残り球数の報知に代えて又は加えて大当たりに関する情報を報知してもよい。具体的には、残り球数RSが0個以下となるまでに実行可能な大当たり遊技の回数の情報を報知してもよい。例えば、「遊技停止まで大当たり回数はあと〇回です。」等の文字が付されたメッセージ画像を表示する。

10

【2576】

上記の際、ラウンド数が異なる(獲得球数の期待値が異なる)複数の大当たり遊技が設けられている場合は、高確遊技状態や時短遊技状態で当選可能な大当たり(例えば第2特図の当否抽選にて当選可能な大当たり)のうち最大獲得期待数の大当たりを対象として残りの大当たり回数を導出する。例えば、獲得期待値が1000個の大当たりと、400個の大当たりとがある状況で残り球数RSが10000個である場合は、残りの大当たり回数を10回又は余裕を見て9回を報知する。その後、獲得期待値が1000個の大当たり

20

【2577】

(13) 上記第4の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において実際の残り球数RSよりも少ない球数を報知するが、実際の残り球数RSを報知してもよい。なお、上記(12)のように判定用差球数SAや差球数SBを報知する場合、実際の判定用差球数SAや差球数SBよりも多い球数を報知してもよいし、実際の判定用差球数SAや差球数SBを報知してもよい。

30

【2578】

(14) 上記第4の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において残り球数RSのみを報知するが、遊技停止までの上限数(例えば99000個)と、都度の残り球数RSとを報知してもよい。例えば、残り球数RSが約13000個である場合は、図238(a)に示すように、「あと約13000個/99000個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。また、上記(12)のように獲得球数(判定用差球数SAや差球数SB)を報知する場合は、図238(b)に示すように、86000/99000個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。これらの場合、残り球数RSや獲得球数として、上記第4の実施の形態や各変形例のように概略的な数値を報知してもよいし、実際の数値を報知してもよい。

40

【2579】

(15) 上記第4の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において数字表記により残り球数の報知を行うが、数字以外の画像により当該報知を行ってもよい。例えば、図238(c)に示すように、遊技停止の球数(99000個)を全体とした場合の現在の獲得球数の割合をレベルゲージ等により表すようにして残り球数の報知を行ってもよい。

【2580】

(16) 上記第4の実施の形態や各変形例において、残り球数に応じて第1停止予告用

50

報知の態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、レベルゲージ等の数字情報とは異なる画像を用いた態様で第1停止予告用報を開始し、その後、残り球数RSが所定球数(例えば2000個)に到達することで、メッセージ画像901のような数字情報を用いた態様の報知に切り替えられる構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数が多く、遊技停止までに十分な猶予がある状況では、遊技停止までの残りを遊技者が概略的に認識し得るようにしつつ、残り球数が少なく、遊技停止が迫っている状況では、都度の具体的な残り球数を認識できるようにすることができ、遊技者に対して分かりやすく報知を行うことが可能になる。

#### 【2581】

(17) 上記第4の実施の形態や各変形例において、遊技盤60の前面部やパチンコ機10の前面部(前扉枠14の前面部)における特定領域等の遊技機前方から視認可能な箇所に複数の発光部を備え、その発光状態により残り球数の報知を行ってもよい。例えば、図239(a)に示すように、10個の発光部(例えばLED)951a~951jが配列された第1発光部群951と、10個の発光部952a~952jが配列された第2発光部群952とを備える。第1発光部群951は、1個の発光部が点灯状態にあることで10000個の残り球数が存在することを示し、残り球数が10000個減少するのに応じて1個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。一方、第2発光部群952は、1個の発光部が点灯状態にあることで1000個の残り球数が存在することを示し、残り球数が1000個減少するのに応じて1個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。このため、例えば、残り球数が64000個である場合には、図239(b)に示すように、第1発光部群951において、発光部951a~951dが消灯状態、発光部951e~951jが点灯状態となり、第2発光部群952において、発光部952a~952fが消灯状態、発光部952g~952jが点灯状態となるように駆動制御される。

#### 【2582】

また、図240(a)に示すように、第1発光部群951として発光部951a、951bを備え、これらの点灯状態、点滅状態、消灯状態を制御し、それら3状態の組合せにより残り球数を報知するにしてもよい。例えば、図240(b)に示すように、残り球数が99000個~40000個の範囲内である場合は発光部951a、951bの両方が点灯状態となり、残り球数が40000個~30000個の範囲内である場合は発光部951aが点滅状態、発光部951bが点灯状態となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第2発光部群952においては残り球数が40000個に到達するまでは全点灯状態が維持され、40000個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部952a~952jの点灯の有無によって1000個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第2発光部群952についても、点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せにより残り球数を報知する構成としてもよい。

#### 【2583】

また、図241(a)に示すように、10000個単位の残り球数を示すものとして発光部953を備え、発光部953の発光色と、上記第2発光部群952の点灯状態との組合せにより残り球数を報知する構成とすることができる。例えば、図241(b)に示すように、残り球数が99000個~40000個の範囲内である場合は発光部953の発光色が赤色となり、残り球数が40000個~30000個の範囲内である場合は発光部953の発光色が緑色となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第2発光部群952においては残り球数が40000個に到達するまでは全点灯状態が維持され、40000個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部952a~952jの点灯の有無によって1000個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第2発光部群952に代えて、10000個単位の残り球数を示す発光部を設け、当該発光部の発光色に残り球数を報知する構成としてもよい。

#### 【2584】

なお、図238~図241の各報知例では、当初(残り球数が99000個の状態、獲

得球数が 0 個の状態) から報知が行われるように構成されるが、残り球数 R S が報知開始球数 (例えば 5 0 0 0 0 個) 以下となることに応じて報知が行われる構成としてもよい。この際、報知の不実行状態では各発光部が消灯状態とされる。

【 2 5 8 5 】

また、図 2 3 8 ~ 図 2 4 1 の各報知例と図柄表示装置 7 5 での第 1 停止予告用報知や第 2 停止予告用報知との両方が実行されてもよいし、それら各停止予告用報知に代えて図 2 3 8 ~ 図 2 4 1 の各報知例が実行されてもよい。図 2 3 8 ~ 図 2 4 1 の各報知例と図柄表示装置 7 5 での第 1 停止予告用報知や第 2 停止予告用報知との両方が実行される場合は、それが並行して実行されてもよいし、所定の切替条件 (操作手段の操作や所定演出の実行等) の成立によりそれらの報知が切り替えられて実行されてもよい。

10

【 2 5 8 6 】

( 1 8 ) 図 2 3 8 ~ 図 2 4 1 の上記各報知を行う場合において、遊技者やホール従業員が各発光部の発光態様に基づいて残り球数 (獲得球数) を認識できるようにするための説明表示が遊技盤 6 0 の前面部における所定領域にてなされる構成としてもよい。上記説明表示としては、発光部の発光態様と残り球数 (獲得球数) との対応関係を説明するものとすることができ、例えば、図 2 3 8 の報知例において、第 1 発光部群 9 5 1 が 1 0 0 0 0 個単位で残り球数を示し、第 2 発光部群 9 5 2 が 1 0 0 0 個単位で残り球数を示すことや、図 2 3 9 の報知例において、各発光部 9 5 1 a、9 5 1 b における点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せと残り球数との対応関係を説明するものなどが考えられる。

【 2 5 8 7 】

20

上記説明表示がなされる所定領域は、ガラスパネル 2 3 を通じて遊技機前方から視認可能な領域である。この場合、所定領域が遊技領域 P E (遊技球が流下し得る領域) 内に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過可能な構成としてもよいし、所定領域が遊技領域 P E 外に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過不可な構成としてもよい。遊技球が接触することによる説明表示の損傷や、遊技球に隠されることによる説明表示の視認性の低下等を抑制する上では、後者の構成とすることが好ましい。

【 2 5 8 8 】

遊技盤 6 0 が透明性を有するものである場合は、遊技盤 6 0 の後方側に上記説明表示が設けられ、当該遊技盤 6 0 を通じて説明表示を視認できる構成としてもよい。また、パチンコ機 1 0 の前面部 (前扉枠 1 4 の前面部) に上記説明表示を設ける構成としてもよい。

30

【 2 5 8 9 】

なお、発光部による報知に関する説明表示に加えて又は代えて、獲得球数 (差球数) が 9 9 0 0 0 個に到達することにより遊技停止状態に移行することへの説明表示がなされる構成としてもよい。

【 2 5 9 0 】

( 1 9 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知の実行制御が演出制御装置 1 4 3 により行われるが、主制御装置 1 6 2 により行われる構成としてもよい。上記 ( 1 8 ) のように発光部により停止予告用報知を行う場合においてその実行制御が主制御装置 1 6 2 により行われる場合は、それらの発光部を主表示ユニット 8 1 に設ける構成としてもよい。この場合、かかる発光部を特図用表示部の近傍や特図用表示部に隣接して配置することができ、主制御装置 1 6 2 からの配線の引き回しを好適化することができる。また、注目箇所を集約化が図られるというメリットもある。

40

【 2 5 9 1 】

なお、発光部による停止予告用報知と、図柄表示装置 7 5 上での停止予告用報知との両方を行う場合は、それらの一方の実行制御を主制御装置 1 6 2 が行い、他方の実行制御を演出制御装置 1 4 3 が行う構成としてもよい。その際、上記第 4 の実施の形態や各変形例のように、図柄表示装置 7 5 の表示制御が演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 によりなされる構成の場合は、前者の報知の実行制御を主制御装置 1 6 2 が行い、後者の報知の実行制御を演出制御装置 1 4 3 が行う構成とする。とよい。

【 2 5 9 2 】

50

(20) 上記第4の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中ではない状況で残り球数RSが報知開始球数(例えば14000個)以下となった場合に、特図遊技回の開始(変動表示の開始)に合わせて第1停止予告用報知が開始されるが、特図遊技回の途中で第1停止予告用報知が開始されてもよい。この場合、図柄列Z1~Z3が仮停止表示中又は確定表示中の状況で第1停止予告用報知を開始するとよい。例えば、図柄列Z1~Z3が変動表示中である状況で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合、仮停止表示又は確定表示が開始されるのを待って第1停止予告用報知を開始するとよい。

【2593】

(21) 上記第4の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知を図柄表示装置75にて実行するが、他の報知手段にて実行してもよい。この場合、他の報知手段は、停止予告用報知を報知するための専用手段であってもよいし、停止予告用報知以外の報知との兼用手段であってもよい。

10

【2594】

また、停止予告用報知は、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いた報知であってもよいし、可動演出用の装飾可動体(可動役物)を所定の動作態様で動作させることによる報知であってもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【2595】

(22) 上記第4の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが報知開始球数以下となった場合、開閉実行モードのエンディング期間にて第1停止予告用報知を開始するが、可変入賞装置65が閉鎖されている状況であれば、エンディング期間以外の期間にて第1停止予告用報知を開始してもよい。例えば、オープニング期間やラウンドインターバル期間にて第1停止予告用報知を開始してもよい。ラウンドインターバル期間は、前後のラウンド遊技の間に設定されるものであり、先のラウンド遊技にて可変入賞装置65の開放が終了した後、可変入賞装置65を閉鎖状態として後のラウンド遊技の開始を待機する期間である。

20

【2596】

なお、上記第4の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に行われる報知(特定報知)の具体例として停止予告用報知を例示しているが、他の報知であってもよい。開閉実行モード中に実行する特定報知として停止予告用報知以外の報知を行う場合であっても、当該報知を可変入賞装置65が閉鎖されている状況で開始することにより、当該報知が可変入賞装置65への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制できるという効果を期待できるためである。この場合、当該報知の開始条件は、必ずしも残り球数RSが報知開始球数以下となることである必要はなく、例えば、可変入賞装置65への遊技球の入球個数が上限入賞個数より多い数に達したこと(オーバーフロー入賞の発生)や、満タン状態の発生など、他の条件であってもよい。

30

【2597】

ちなみに上記効果を求めない場合であれば、第1停止予告用報知の開始タイミングは可変入賞装置65の閉鎖期間中に限定されるものではなく、開閉実行モードにおいて可変入賞装置65が開放されている状況で第1停止予告用報知が開始される構成であってもよい。

40

【2598】

(23) 上記第4の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが報知開始球数以下となった場合に開閉実行モード中に第1停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの終了後(エンディング期間の終了後)に第1停止予告用報知を開始してもよい。例えば、開閉実行モード終了後の遊技状態(高確遊技状態等)における特図遊技回にて第1停止予告用報知を開始してもよい。その際、当該遊技回の開始に合わせて第1停止予告用報知を開始してもよいし、当該遊技回の途中で第1停止予告用報知を開始してもよい。第1停止予告用報知を開始する特図遊技回は、開閉実行モード終了後の初回目遊技回に限らず、2回目以降の遊技回であってもよい。

50

## 【 2 5 9 9 】

なお、開閉実行モード終了後の時点で保留個数が 0 個の状態であれば、開閉実行モード終了後、特図遊技回の開始前に第 1 停止予告用報知を開始してもよい。このような構成とすることで、特図遊技回にて図柄変動やその停止態様を見て楽しむ遊技の妨げとなることを抑制しつつ、第 1 停止予告用報知を開始させることができる。

## 【 2 6 0 0 】

( 2 4 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、第 1 停止予告用報知の開始後、残り球数 R S が予め定められた更新球数に到達する都度、第 1 停止予告用報知の報知内容(残り球数の報知)を更新し、区間ごとの残り球数が報知される構成としたが、差球数コマンドを受信する都度(差球数の情報が取得又は更新される都度)、第 1 停止予告用報知の報知内容を更新してもよい。すなわち、リアルタイムで第 1 停止予告用報知の報知内容を更新し、常に最新の残り球数が報知される構成としてもよい。

10

## 【 2 6 0 1 】

また、区間ごとの残り球数の報知とリアルタイムの残り球数の報知とを組み合わせてもよい。例えば、第 1 停止予告用報知の開始後、残り球数 R S が所定数(例えば 5 0 0 個)に到達するまでは区間ごとの残り球数の報知を行い、所定数への到達後はリアルタイムの残り球数の報知を行う構成としてもよい。このような構成とすることで、報知制御の処理負荷の軽減と遊技停止に関する事前報知とを好適に両立させることができる。すなわち、残り球数 R S が多い状況では、第 1 停止予告用報知の更新頻度を減らして処理負荷の軽減を図りつつ、残り球数 R S が少ない状況では、詳しく残り球数を報知して遊技停止が迫っていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。

20

## 【 2 6 0 2 】

( 2 5 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、第 1 停止予告用報知の更新単位を変化させる具体例として、第 1 停止予告用報知が実行されている中でその更新単位が変化する構成を例示したが、これに限定されるものではない。例えば、残り球数 R S が特定数(例えば 5 0 0 0 0 個)以下となるまでは第 1 停止予告用報知が実行されず、残り球数 R S が特定数以下となることに応じて第 1 停止予告用報知が実行された後は、当該報知の内容が所定数(例えば 1 0 0 0 個)単位で更新される構成であってもよい。この場合、第 1 停止予告用報知が特定数(例えば 5 0 0 0 0 個)単位で更新され、その後、当該報知が特定数とは異なる所定数(例えば 1 0 0 0 個)単位で更新されることになる。

30

## 【 2 6 0 3 】

( 2 6 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、第 1 停止予告用報知の更新単位が自動的に変更されるが、手動により変更される構成としてもよい。すなわち、演出用操作部 3 6 やこれとは異なる操作部等の所定操作部により特定操作が行われることで、上記更新単位が変更される構成としてもよい。このような構成とすることで、各遊技者の好みに応じた間隔で第 1 停止予告用報知の報知内容を更新することができる。

## 【 2 6 0 4 】

( 2 7 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例において、第 1 停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することに伴い、開閉実行モードでも第 1 停止予告用報知を継続する場合において、第 1 停止予告用報知が一時的に不実行とされてもよい。例えば、オープンニング期間の少なくとも一部の期間にて第 1 停止予告用報知が不実行とされ、その後、第 1 停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

40

## 【 2 6 0 5 】

なお、開閉実行モードでも第 1 停止予告用報知を継続することの契機は、第 1 停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することであってもよいし、第 1 停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードへの移行契機が成立することであってもよい。後者の構成にあつては、特図遊技回の当否抽選にて大当たり結果になることや、特図用表示部 4 3 の絵柄や図柄表示装置 7 5 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 が大当たり結果に対応する組み合わせで停止表示されることを、開閉実行モードへの移行契機とすることができる。

## 【 2 6 0 6 】

50

(28) 上記第4の実施の形態や各変形例では、報知開始球数と報知終了球数を同数に設定したが、異なる数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を報知開始球数(例えば14000個)よりも多い数(例えば20000個)に設定してもよい。このような構成とすることで、残り球数RSが報知開始球数付近を前後している場合に停止予告用報知の有無が繰り返し切り替えられ、遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。

【2607】

なお、変形例3のように複数の報知終了球数が設定されている場合は、多い側の報知開始球数(例えば34000個)よりも多い数(例えば50000個)の報知終了球数を設定するとよい。

【2608】

また、報知終了球数を報知開始球数(例えば14000個)よりも少ない数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を0個に設定すれば、残り球数RSが0個以下となること、すなわち、遊技停止状態への移行が行われることに伴って停止予告用報知を終了させることができる。その他、停止予告用報知の開始後、パチンコ機の電源オフ電源オンの操作が行われることにより、停止予告用報知が終了されるなど、残り球数RSを要素としない(残り球数RSを参照しない)条件により停止予告用報知が終了される構成としてもよい。

【2609】

(29) 上記第4の実施の形態や各変形例において、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの全般にて又は開閉実行モード中の一部の期間(例えばラウンド遊技が行われる期間)にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする(停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする)構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくすることができる。

【2610】

また、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数RSが所定数(0個、又は500個等の0個よりも多い特定数)以下にならない場合は、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する又は制限度合いを高める一方、開閉実行モード中に残り球数RSが所定数以下となる場合は、制限しない又は制限度合いを低くする構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数RSが多い状況では遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくしつつ、残り球数RSが少ない状況では遊技停止に関する事前報知を行うことができる。

【2611】

なお、上記各構成において、開閉実行モード中に残り球数RSが更新球数に到達した場合は、開閉実行モードの終了後、停止予告用報知が再開された場合に、停止予告用報知の報知内容を更新するとよい。

【2612】

(30) 上記第4の実施の形態や各変形例において、リーチ演出が実行される期間にて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、リーチ演出の実行期間にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする(停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする)構成としてもよい。このような構成とすることで、停止予告用報知によりリーチ演出への注目度が低下し、当該演出の見落とし等が発生することを抑制できる。このような構成は、リーチ演出と停止予告用報知の両方を図柄表示装置75(同一の報知手段)で行う構成に対して特に効果的である。

【2613】

なお、必ずしもリーチ演出の実行期間の全体で停止予告用報知を制限する必要はなく、当該実行期間の少なくとも一部の期間(例えば当該リーチ演出の見どころとなる期間)を

10

20

30

40

50

対象として停止予告用報知を制限してもよい。また、一部のリーチ演出（上位のリーチ演出）を対象として停止予告用報知を制限し、他のリーチ演出では当該制限を行わない構成としてもよい。

【2614】

（31）上記第4の実施の形態や各変形例では、第2停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像902を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたりするなどして、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

【2615】

（32）上記第4の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に開閉実行モードの開始時（オープニング期間）から第2停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの途中で第2停止予告用報知を開始してもよい。例えば、残り球数RSが0個以下となった時点で第2停止予告用報知を開始したり、残り球数RSが0個以下となった当該ラウンドの次のラウンドにて第2停止予告用報知を開始したり、当該ラウンドと次のラウンドとの間のラウンドインターバルにて第2停止予告用報知を開始したりする構成が考えられる。また、実際の残り球数RSではなく、第1停止予告用報知にて報知される報知上の残り球数を参照して第2停止予告用報知を開始する構成としてもよい。例えば、第1停止予告用報知にて報知される残り球数が0個以下、又は100個等の0個よりも多い特定数以下となった場合に第2停止予告用報知を開始する構成が考えられる。

【2616】

（33）上記第4の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となるか否かの判定を種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

【2617】

（34）上記第4の実施の形態や各変形例において、大当たり種別が確変大当たり結果である状況で、その開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、図柄列Z1～Z3を通常大当たり結果に対応する組合せで停止表示させてもよい。すなわち、確変大当たり結果となったこと（高確遊技状態への移行契機が成立したこと）を遊技者が認識不可又は認識困難となるようにしつつ、開閉実行モードにおいて第2停止予告用報知を行う構成としてもよい。例えば、図柄列Z1～Z3が確変大当たり結果に対応する組合せで停止表示された後、開閉実行モードにて「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902が表示されると、獲得したはずの高確遊技状態はどうなってしまうのかといった遊技者の不安感を煽ったり、高確遊技状態が取り消されてしまったとして損をした気分をさせてしまったりする懸念がある。この点、上記構成であることで、高確遊技状態が消失した印象を与えることを抑制しつつ、第2停止予告用報知を実行することが可能になる。

【2618】

（35）上記第4の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に関する特定報知を当該移行に先立って実行するが、遊技停止状態への移行契機が成立した場合（残り球数RSが0個以下となった場合）に実行してもよい。

【2619】

（36）上記第4の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像905や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像906を図柄表示装置75に表示するが、これらのうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行

10

20

30

40

50

う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数 S A や差球数 S B を遊技者が認識できる報知とすることができる。具体的には、判定用差球数 S A や差球数 S B を数字表示する報知とすることができる。このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停止状態に移行すること（遊技ができなくなること）への不満感を緩和することが可能になる。

【 2 6 2 0 】

（ 3 7 ）上記第 4 の実施の形態の変形例 1 では、停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 ）の表示サイズや表示位置により視認性に差異を設ける構成としたが、表示の濃さにより視認性に差異を設けてもよい。例えば、視認性を低くする場合は停止予告用報知の表示を薄くし、視認性を高くする場合は停止予告用報知の表示を濃くすることが考えられる。

10

【 2 6 2 1 】

なお、上記第 4 の実施の形態の変形例 1 では、表示サイズと表示位置との両方を異ならせることで、停止予告用報知の視認性を異ならせる構成としたが、いずれか一方のみを異ならせることで、視認性を異ならせてもよい。

【 2 6 2 2 】

（ 3 8 ）上記第 4 の実施の形態の変形例 1 では、背景画像 9 0 1 b の表示面積を表示サイズとしたが、文字 9 0 1 a の表示領域の面積を表示サイズとしてもよい。また、文字 9 0 1 a における 1 文字分の大きさ（表示面積）を表示サイズとしてもよい。この場合、文字 9 0 1 a において最も大きい文字の大きさを表示サイズとしてもよいし、平均サイズを表示サイズとしてもよい。このことは上記第 4 の実施の形態の変形例 3 においても同様である。

20

【 2 6 2 3 】

（ 3 9 ）上記第 4 の実施の形態の変形例 1 では、開閉実行モード中である場合の停止予告用報知の表示サイズを高確遊技状態（非開閉実行モード）中である場合よりも小さくしたが（図 2 2 8 ( a )、図 2 2 9 ）、前者の場合における表示サイズを後者の場合における表示サイズよりも大きくしてもよい。この場合、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となる場合（第 2 停止予告用報知を行う場合）を対象として高確遊技状態中の場合よりも停止予告用報知の表示サイズを大きくしてもよい。この際、開閉実行モード中の残り球数 R S が 0 個以下とならない場合における停止予告用報知の表示サイズは、高確遊技状態中である場合よりも小さくしてもよいし、高確遊技状態中である場合と同じであってもよい。

30

【 2 6 2 4 】

（ 4 0 ）上記第 4 の実施の形態の変形例 1 では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合（図 2 2 9 ( b )）と、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合（図 2 2 9 ( a )）とで停止予告用報知の表示サイズを異ならせたが、0 個以外の特定数（例えば 5 0 0 個等の 0 個よりも多い数）以下となるか否かにより表示サイズを異ならせてもよい。

【 2 6 2 5 】

また、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下又は特定数以下となるか否かにより停止予告用報知の表示位置を異ならせてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下又は特定数以下となる場合は表示画面 G の右側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置 6 5 と停止予告用報知を同時に視認しやすくする一方、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下又は特定数以下とならない場合は表示画面 G の左側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置 6 5 に注目している遊技者の視界に停止予告用報知が入りにくくする構成としてもよい。

40

【 2 6 2 6 】

（ 4 1 ）上記第 4 の実施の形態の変形例 2 では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合にラウンド昇格演出が実行されない構成としたが、開閉実行モード中に

50

残り球数RSが0個以下にならない場合に比べてラウンド昇格演出が実行されにくくする構成としてもよい。例えば、ラウンド昇格演出の実行抽選における当選確率が、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合よりも0個以下になる場合の方が低くなる構成とすることができる。

**【2627】**

(42)上記第4の実施の形態の変形例2では、ラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、これに代えて又は加えて、開閉実行モード後の遊技に関する先読み報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、いわゆる保留先読み機能を備え、当該機能により開閉実行モードの開始前又は実行中において、その時点で保留記憶されている保留情報の中に大当たりやリーチ発生等に対応するものがある場合は、それを示唆する報知を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。そのような報知が行われた状況で開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行し、実際には報知により示唆された事象が生じないことになる場合は、遊技者が損をしたような気分になる懸念があるが、本構成によればそのような不都合の発生を抑制することが可能になる。

10

**【2628】**

なお、保留先読み機能については例えば「取得情報記憶手段(保留球格納エリア314b)に記憶されている所定の特別情報(保留情報)が付与判定(特図当否判定)の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段」と記載することができる。また、先読み報知の実行機能については例えば「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に特定報知(先読み報知)を実行する特定報知実行手段」や「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回が実行されるよりも前に、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知(先読み報知)を実行する特定報知実行手段」と記載することができる。

20

**【2629】**

また、上記構成に代えて又は加えて、高確遊技状態への昇格報知を開閉実行モード中に実行し得る構成とした上で、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に当該昇格報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、確変大当たりとなった当選遊技回では、そのときの大当たり結果が確変大当たり結果であるか、それとも通常大当たり結果であるかを遊技者が判別不可又は判別困難な構成(例えば、確変大当たり結果と通常大当たり結果との両方で、図柄列Z1~Z3による当たり報知にて停止表示される図柄が同一の図柄とされ得る構成)とし、実際の大当たり結果が確変大当たり結果である場合に、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態となることを示唆する報知(昇格報知)を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。このような場合も上記と同様の効果を期待することができる。

30

**【2630】**

(43)上記第4の実施の形態の変形例2では、10R大当たり結果に対応する開閉実行モードでのみラウンド昇格演出が実行され得る構成としたが、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードでもラウンド昇格演出が実行され得る構成としてもよい。具体的には、ラウンド昇格演出として、ラウンド昇格に成功する成功態様の結末となるラウンド昇格演出と、ラウンド昇格に失敗する失敗態様の結末となるラウンド昇格演出とを設け、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードでは、失敗態様のラウンド昇格演出が実行される構成とすることができる。

40

**【2631】**

開閉実行モードにて第2停止予告用報知とラウンド昇格演出との両方が行われた場合、第2停止予告用報知により出玉が多くあるような印象が生じることで、ラウンド昇格が成功することに関し、第2停止予告用報知が行われない状態でラウンド昇格演出が実行される場合よりも遊技者に対して高い期待感を与えてしまうことが想定される。このような状

50

況で、実際の開閉実行モードが4R大当たり結果に対応しており、失敗態様のラウンド昇格演出が実行されると、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感よりもラウンド昇格に失敗したことの落胆感の方が強く印象付けられてしまう懸念がある。この点、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第2停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【2632】

(44) 上記第4の実施の形態の変形例2では、ラウンド昇格演出の実行を制限する可否を種別コマンドの受信時(当選遊技回の開始時)に行うが、オープニングコマンドの受信時(開閉実行モードの開始時)に行ってもよい。要は大当たり種別(開閉実行モードの種別)の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

10

【2633】

(45) 上記第4の実施の形態の変形例2では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に開閉実行モード用演出として特別演出を実行したが(図232(c)、(d))、ラウンド昇格演出の実行を制限した上で、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合と同様の通常演出を実行してもよい。

【2634】

(46) 上記第4の実施の形態の変形例2では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合にラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、ラウンド昇格演出の実行を許容する構成としてもよい。開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合においてラウンド昇格演出を実行する場合は、少なくともラウンド昇格演出の実行前の期間(3ラウンド目までのラウンド遊技の期間)にて第2停止予告用報知を実行せず、ラウンド昇格演出を実行して10R大当たり結果に対応する開閉実行モードであることを報知した後、第2停止予告用報知を実行するとよい。

20

【2635】

(47) 上記第4の実施の形態の変形例3では、低確率モード用の報知開始球数である第2報知開始球数を、高確率モード用の報知開始球数である第1報知開始球数(例えば14000個)よりも多い数(例えば34000個)とするが、第2報知開始球数を第1報知開始球数よりも少ない数としてもよい。低確率モード中の遊技では差球数が低下し、遊技停止状態への移行から遠ざかっていく状態になるが、このような状態で停止予告用報知が実行されにくくなることで、当該報知が遊技者にとって煩わしいだけのものになることを抑制できる。

30

【2636】

(48) 上記第4の実施の形態の変形例3では、「通常遊技状態又は時短遊技状態」と「高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせるが、「通常遊技状態」と「時短遊技状態又は高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。また、「通常遊技状態」と「時短遊技状態」と「高確遊技状態」との三者で停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。

【2637】

(49) 上記第4の実施の形態の変形例3では、低確率モードにて残り球数RSが第2報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始した後、残り球数RSが第1報知開始球数より多い状態で高確率モードに移行した場合、高確率モードでも停止予告用報知を継続する構成としたが、これを継続しない構成としてもよい。すなわち、高確率モードに移行した場合において、残り球数RSが第1報知開始球数以下でないことに基づいて停止予告用報知を終了する構成としてもよい。

40

【2638】

(50) 上記第4の実施の形態の変形例3において、演出用操作部36やこれとは異なる操作部等の所定操作部により所定操作が行われることで、停止予告用報知の有無が切り替えられる構成としてもよい。すなわち、停止予告用報知が実行されている状態で上記所定操作部の操作により当該報知が不実行の状態に切り替えられ、その状態でさらに上記所定操作部が操作されることにより停止予告用報知が再実行される構成としてもよい。

50

## 【 2 6 3 9 】

このような構成とすることで、遊技中の遊技者にとって停止予告用報知の有用性が低い低確率モードにおいて、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を消去することで、当該報知が煩わしくなることを抑制できる。その一方で、別の遊技者が遊技を始める場合には、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を表示させることで、遊技停止までの残り球数を容易に把握することができる。

## 【 2 6 4 0 】

上記の際、残り球数 R S が報知開始球数以下である状況で上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。かかる構成では、例えば、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数よりも多い状況では、上記所定操作部の操作が行われても停止予告用報知が実行されない。

10

## 【 2 6 4 1 】

また、残り球数 R S にかかわらず、上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能については、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。例えば、当該機能を搭載する構成では、上記所定操作部の操作により、いつでも停止予告用報知の有無を切り替え可能となっている上で、残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となった場合には停止予告用報知が自動的に開始されるものとなる。

## 【 2 6 4 2 】

また、高確率モードにおいて残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能についても、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。

20

## 【 2 6 4 3 】

例えば、少なくとも低確率モードにおいて上記所定操作部の操作により停止予告用報知の有無を切り替え可能とされた上で、低確率モードでは、残り球数 R S に基づく停止予告用報知の開始機能を備えず、高確率モードでは、残り球数 R S に基づく停止予告用報知の開始機能を備える構成とすることができる。このような構成とすることにより、高確率モードでは、残り球数 R S が少なくなること（遊技停止状態への移行タイミングが近くなること）に応じて自動的に停止予告用報知を開始させることができ、遊技停止状態への移行が不意打ち的なものとなることを好適に抑制できる一方、低確率モードでは、残り球数（遊技停止までの猶予）を知りたい遊技者だけが停止予告用報知を実行させることができ、関心がない遊技者にとって停止予告用報知が煩わしくなることを抑制可能となる。

30

## 【 2 6 4 4 】

上記の際、高確率モードにて停止予告用報知の自動的な開始処理が行われた後、不実行とするための操作が行われることで、停止予告用報知が不実行とされてもよい。このような構成とすることにより、上記効果を発揮しつつ、高確率モード中での停止予告用報知を煩わしく感じる遊技者が当該報知を消去することができる。この場合、手動消去の後、残り球数 R S が所定数以下となることに応じて自動的に停止予告用報知が開始される構成とするとよい。例えば、残り球数 R S が 1 4 0 0 0 個以下になったことに応じて自動的に停止予告用報知が開始された後、遊技者の手動操作により当該報知が不実行とされ、その後、残り球数 R S が 5 0 0 0 以下になると、自動的に停止予告用報知が再開されるといった具合である。このような構成とすることにより、遊技者が残り球数 R S を適切に把握していない状態で突然に遊技停止状態への移行が生じることを抑制できる。

40

## 【 2 6 4 5 】

また、高確率モードでは、手動操作により停止予告用報知を不実行とすることができない構成としてもよい。

## 【 2 6 4 6 】

なお、停止予告用報知を不実行とするための操作と停止予告用報知を実行するための操作とは同一操作であってもよいし、異なる操作であってもよい。前者の構成であれば、同

50

じ操作を繰り返すだけで停止予告用報知の有無を切り替えられるため、当該切り替えを簡単に行うことが可能になる。後者の構成であれば、例えば、停止予告用報知を消去することを望んでいる状況で、誤って同じ操作が繰り返されることにより停止予告用報知が再表示されてしまうなどの操作ミスが生じることを抑制できる。

【2647】

また、停止予告用報知を不実行とするための操作部と、停止予告用報知を実行するための操作部とは同一の操作部であってもよいし、異なる操作部であってもよい。停止予告用報知の有無の切り替えは本来の遊技とは関連性が低いものであることを考慮すると、そのような操作のための操作部が複数存在して部品点数の増加や設置領域の拡大化を招くことは望ましくなく、このような観点では前者の構成とすることが好ましい。

10

【2648】

また、停止予告用報知の不実行状態への切り替えは所定操作を条件とするものでなくともよい。例えば、所定のリーチ演出が実行されることや、所定の期間に亘って遊技が行われていないことに応じて、停止予告用報知が不実行状態に切り替えられてもよい。なお、遊技が行われていない状態には、所定の期間に亘って遊技球の発射操作が行われていない状態や、所定の期間に亘って入球部や通過部への遊技球の入球や通過が生じていない状態が考えられる。

【2649】

上記構成における不実行状態への切り替えは、低確率モード及び高確率モードの両方で実行されてもよいし、低確率モードを対象として実行されてもよい。すなわち、少なくとも停止確率モードにて実行されればよい。低確率モードでは残り球数RSが増加しにくく、停止予告用報知が不実行とされても遊技への影響が少ないと考えられるためである。

20

【2650】

また、高確率モードにて停止予告用報知の有無を切り替えることが可能とされる一方、低確率モードではそのような切り替えができない構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技停止状態に移行するまでの残り球数RSが少ない状況で遊技をやめた遊技者により、いやがらせ的に停止予告用報知を不実行状態に切り替える行為がなされることを抑制することができる。

【2651】

その他、停止予告用報知の有無を切り替えるための操作部を遊技盤60の背面側に配置し、施錠装置55を解錠して遊技機本体12(内枠13)をパチンコ機10の前方側に回転させることで、当該操作部を操作可能となる構成としてもよい。すなわち、遊技ホールの従業員のみが停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。

30

【2652】

但し、停止予告用報知の有無を切り替えることへの要望は、遊技者において生じやすいと想定されるため、上記操作部をパチンコ機10の前面側(前面部)に配置するなど遊技者が操作可能な態様とし、遊技者が停止予告用報知の有無を切り替えられる構成とすることが好ましい。その際、パチンコ機10の前面側において左右のうち、発射ハンドルとは反対側の箇所(すなわち左側)に上記操作部を設けるとよい。これにより、右手で発射ハンドルを操作しながら左手で上記操作部を操作しやすくなり、遊技を続けながらの報知有無の切り替えを容易化することが可能になる。

40

【2653】

なお、所定操作や所定操作以外の他の条件により停止予告用報知の有無を切り替え可能とする構成は、変形例3に限られず、上記第4の実施の形態やその変形例1、2において適用してもよい。例えば、上記第4の実施の形態に適用した場合には、高確率モードにて所定操作を行った場合や、所定操作以外の他の条件が成立した場合に停止予告用報知の有無を切り替えることが可能な構成となる。

【2654】

(51)上記第4の実施の形態の変形例3では、当否抽選モードが低確率モードである状態を第1状態として例示し、当否抽選モードが高確率モードである状態を第2状態とし

50

て例示したが、第 1 状態及び第 2 状態は他の状態であってもよい。例えば、サポートモードが低頻度サポートモードである状態が第 1 状態であり、サポートモードが高頻度サポートモードである状態が第 2 状態である構成であってもよい。

【 2 6 5 5 】

( 5 2 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、当否抽選にて大当たり結果となった場合に開閉実行モードに移行するが、遊技領域 P E に又は遊技領域 P E を流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に開閉実行モードに移行してもよい。

【 2 6 5 6 】

( 5 3 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードにおいて表示画面 G に保留表示部 2 0 0 が表示されない構成としたが、保留表示部 2 0 0 が表示される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの全体に亘って保留表示部 2 0 0 が表示されてもよいし、開閉実行モードにおける一部の期間にて保留表示部 2 0 0 が表示されてもよい。保留表示部 2 0 0 とメッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 との両方が表示される状況では、両者が重ならないようにメッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 の表示サイズや表示位置を設定するとよい。

10

【 2 6 5 7 】

( 5 4 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態を備える構成としたが、高確遊技状態を備えない構成としたり、時短遊技状態を備えない構成としたりしてもよい。なお、高確遊技状態を備えず、通常遊技状態と時短遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第 1 状態とし、時短遊技状態を第 2 状態とすることができ、時短遊技状態を備えず、通常遊技状態と高確遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第 1 状態とし、高確遊技状態を第 2 状態とすることができる。

20

【 2 6 5 8 】

( 5 5 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報が 4 個を上限として記憶される構成としたが、4 個未満であってもよいし ( 1 個であってもよい ) 、5 個以上であってもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4 個未満であってもよいし ( 1 個であってもよい ) 、5 個以上であってもよい。また、各作動口 6 2 , 6 3 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

30

【 2 6 5 9 】

( 5 6 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報のほうが、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【 2 6 6 0 】

( 5 7 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、右ルートを通下する遊技球のみがスルーゲート 6 4 、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを通下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を通下する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を通下する遊技球のみがスルーゲート 6 4 、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

40

【 2 6 6 1 】

( 5 8 ) 上記第 4 の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技 ( 開閉実行モード ) に移行する構成としたが、いわゆる 1 種 2 種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技 ( 内部に V 入賞口を有する又は V 入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態 ) において V 入賞口 ( V 入賞センサ ) を遊技球が通過した場合 ( 付与判定の結果が所定結果となり、

50

所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【2662】

(59)上記第4の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【2663】

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

【2664】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報(遊技価値)として扱う管理遊技機(封入式遊技機、封入式パチンコ機)にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球(循環球)が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段(例えば返却ボタン)が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体(携帯型記憶媒体)に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

【2665】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数(例えば20000枚)と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数(賭数)の合計枚数を減算して導出することができる。

【2666】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず(換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり)、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【2667】

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

【2668】

<第5の実施の形態>

10

20

30

40

50

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図3を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【2669】

<遊技盤60について>

本実施の形態に係る遊技盤60の構成について図242を参照しながら説明する。図242は、本実施の形態に係る遊技盤60の正面図である。

【2670】

遊技盤60には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口61、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、第1作動口（又は第1始動入球部）62、第2作動口（又は第2始動入球部）63、スルーゲート64、可変表示ユニット67等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口61は複数設けられている。

10

【2671】

一般入賞口61、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、第1作動口62及び第2作動口63への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口61への入球が発生した場合には10個の遊技球の払出が実行され、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66への入球が発生した場合には15個の遊技球の払出が実行される。また、第1作動口62への入球が発生した場合には3個の遊技球の払出が実行され、第2作動口63への入球が発生した場合には1個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート64への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

20

【2672】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第1作動口62に係る賞球個数と第2作動口63に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第2作動口63に係る賞球個数の方が第1作動口62に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第1可変入賞装置65に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第1可変入賞装置65に係る賞球個数が第2可変入賞装置66の賞球個数よりも多い構成としてもよいし、その逆であってもよい。

30

【2673】

遊技盤60の最下部にはアウト口68が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口68を通して遊技領域PEから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域PEから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域PEから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口68への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口61、作動口62、63、可変入賞装置65、66又はスルーゲート64への入球を、入賞とも表現する。

【2674】

また、遊技盤60には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘69が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘69や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口61等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

40

【2675】

遊技盤60の中央部には、上記可変表示ユニット67が配置されている。可変表示ユニット67は、遊技盤60の裏面側に設置されており（図3）、遊技盤60の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Gを視認することが可能となっている。遊技盤60の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム76が取り付けられている。

【2676】

50

センターフレーム 76 は遊技盤 60 の前面から前方に突出しており、センターフレーム 76 の前面とガラスユニット 22 との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域 PE を流下する遊技球がセンターフレーム 76 の内側領域に流入して表示画面 G に接触することが回避されている。また、センターフレーム 76 により、遊技球が遊技領域 PE を流下する際の流下経路が左右に分割され、センターフレーム 76 の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

【2677】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル 41 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤 60 の左側上部から遊技領域 PE に進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

【2678】

詳しくは、遊技者が第 1 発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第 1 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 41 の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 41 の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール 100 を通過して遊技領域 PE に進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム 76 の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

【2679】

センターフレーム 76（可変表示ユニット 67）の下方には、上向きに開放された第 1 作動口 62 が配置されている。第 1 作動口 62 は、遊技盤 60 の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第 1 作動口 62 に入賞しないように釘 69 等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第 1 作動口 62 に入賞可能となっている。よって、遊技者が第 1 作動口 62 への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第 1 作動口 62 には第 1 作動口用入賞センサ 62a（図 246）が設けられており、当該入賞センサ 62a により第 1 作動口 62 に入賞した遊技球が検知される。

【2680】

センターフレーム 76（可変表示ユニット 67）の右方には、第 2 作動口 63 が配置されている。第 2 作動口 63 の構成について図 243 を参照しながら説明する。

【2681】

第 2 作動口 63 には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物 63a（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第 2 作動口 63 としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

【2682】

そして、上記各可動片が回動することで、図 243（a）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図 243（b）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第 2 作動口 63 の上部には、前方に突出するようにして突出部 63d が設けられており、図 243（a）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部 63d との隙間が遊技球の直径未満となり、第 2 作動口 63 への遊技球の流入が阻止される。一方、図 243（b）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部 63d との間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第 2 作動口 63 への遊技球の流入が許容される。第 2 作動口 63 には第 2 作動口用入賞センサ 63c が設けられており、当該入賞センサ 63c により第 2 作動口 63 に入賞した遊技球が検知される。

【2683】

また、普電役物 63a には、各可動片を駆動する駆動部 63b が設けられている。各可動片は、駆動部 63b により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態

10

20

30

40

50

(傾斜姿勢)と閉鎖状態(起立姿勢)とに切り替えられる。因みに第1作動口62には普電役物(開閉構造)が設けられていない。

【2684】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい(入賞困難となる)構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2作動口63への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物63aの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第2作動口63を開閉するものであってもよい。

10

【2685】

図242に示すように、右ルートにおいて第2作動口63の上方(上流側)にはスルーゲート64が配置されている。スルーゲート64は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート64に入賞した遊技球は、スルーゲート64を通過して再び遊技領域PEを流下する。よって、スルーゲート64に入賞した遊技球は、第2作動口63にも入賞することが可能となっている。スルーゲート64にはスルー用入賞センサ64a(図246)が設けられており、当該入賞センサ64aによりスルーゲート64に入賞した遊技球が検知される。

【2686】

スルーゲート64は、第2作動口63に設けられた上記普電役物63aを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート64への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果(サポート当選)となることで、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技(サポート実行モード)が実行される。

20

【2687】

第1作動口62の下方で且つアウト口68の上方には、第1可変入賞装置65が配置されている。第1可変入賞装置65の構成について図244を参照しながら説明する。

【2688】

第1可変入賞装置65は、前方に開口する第1大入賞口65aと、当該第1大入賞口65aを開閉する開閉扉65bとを備えている。第1大入賞口65aは、正面視で横長の長方形をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第1大入賞口65aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路65eと連通しており、第1大入賞口65aに入賞した遊技球は全て案内通路65eに導かれるように構成されている。案内通路65eには大入賞口用入賞センサ65cが設けられており、当該入賞センサ65cにより第1大入賞口65aに入賞した遊技球が検知される。

30

【2689】

また、第1可変入賞装置65には、開閉扉65bを駆動する駆動部65dが設けられている。開閉扉65bは、駆動部65dにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第1大入賞口65aに遊技球が入賞不能な閉鎖状態(図244(a))と、第1大入賞口65aに遊技球が入賞可能な開放状態(図244(b))とに切り替えられる。

40

【2690】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第1大入賞口65aへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、第1大入賞口65aへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい(入賞困難となる)構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第1大入賞口65aへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【2691】

右ルートにおいて第2作動口63の下方(下流側)には第2可変入賞装置66が配置されている。第2可変入賞装置66の構成について図245を参照しながら説明する。

【2692】

50

図 2 4 5 ( a ) に示すように、第 2 可変入賞装置 6 6 は、パチンコ機 1 0 の前方に開口する第 2 大入賞口 6 6 a と、第 2 大入賞口 6 6 a を開閉する開閉扉 6 6 b とを備えている。第 2 可変入賞装置 6 6 には、開閉扉 6 6 b を駆動する駆動部 6 6 c が設けられている。開閉扉 6 6 b は、駆動部 6 6 c により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第 2 大入賞口 6 6 a に遊技球が入賞可能となる開放状態と、第 2 大入賞口 6 6 a に遊技球が入賞不可となる閉鎖状態とに切り換えられる。

【 2 6 9 3 】

なお、必ずしも第 2 可変入賞装置 6 6 ( 開閉扉 6 6 b ) が閉鎖状態となった場合に第 2 大入賞口 6 6 a への入賞が不可能となる必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第 2 大入賞口 6 6 a への入賞し易さが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

10

【 2 6 9 4 】

第 2 大入賞口 6 6 a は、正面視で横長の長方形をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第 2 大入賞口 6 6 a は、遊技盤 6 0 の背面側に設けられた案内通路 6 6 d と連通しており、第 2 大入賞口 6 6 a に入賞した遊技球は全て案内通路 6 6 d に導かれるように構成されている。

【 2 6 9 5 】

案内通路 6 6 d は、図 2 4 5 ( b ) に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域 6 6 e と、分岐位置よりも下流側の一方を構成する V 入賞用領域 ( 又は有利用領域 ) 6 6 f と、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域 ( 又は不利用領域 ) 6 6 g とを備えている。また、分岐位置には、上流領域 6 6 e から当該分岐位置に到達した遊技球を V 入賞用領域 6 6 f 及び排出用領域 6 6 g のいずれかに振り分ける振分手段として振分部材 6 6 h が設けられている。振分部材 6 6 h が振分用の駆動部 6 6 i により駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域 6 6 g へ流入し、振分部材 6 6 h が駆動部 6 6 i により駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球が V 入賞用領域 6 6 f へ流入する。

20

【 2 6 9 6 】

案内通路 6 6 d の上流領域 6 6 e には、上流領域 6 6 e に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、カウント用の検知センサ 6 6 k が設けられている。カウント用の検知センサ 6 6 k にて遊技球が検知されたことに基づき、第 2 可変入賞装置 6 6 への入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、V 入賞用領域 6 6 f には、V 入賞用領域 6 6 f に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、V 入賞用の検知センサ 6 6 m が設けられている。V 入賞用の検知センサ 6 6 m にて遊技球が検知されたことに基づき、V 大当たりが発生する。なお、V 大当たりの詳細については後述する。

30

【 2 6 9 7 】

また、排出用領域 6 6 g には、排出用領域 6 6 g に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ 6 6 n が設けられている。排出用の検知センサ 6 6 n 及び V 入賞用の検知センサ 6 6 m からの検知結果に基づき、第 2 可変入賞装置 6 6 内に遊技球が残存しているか否かや、第 2 可変入賞装置 6 6 への入賞個数と当該入賞装置 6 6 からの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

40

【 2 6 9 8 】

駆動部 6 6 i は、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第 2 可変入賞装置 6 6 が開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部 6 6 i が駆動制御される。その結果、第 2 可変入賞装置 6 6 へ入賞した遊技球が V 入賞用領域 6 6 f 側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域 6 6 g 側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

【 2 6 9 9 】

第 2 可変入賞装置 6 6 が開放される開閉実行モードには、開閉扉 6 6 b が開放状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチン

50

コ機 10 では、開閉扉 66b が開放状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球が V 入賞用領域 66f に振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされている。以下、V 入賞用領域 66f に振り分けられる確率が高い側の開放態様を高振分態様（高期待度態様）といい、上記確率が低い側の開放態様を低振分態様（低期待度態様）という。

#### 【2700】

なお、遊技球が第 2 可変入賞装置 66 へ入賞可能となる低振分態様の開閉実行モードと高振分態様の開閉実行モードとで、遊技球が V 入賞用領域 66f を通過するトータル確率は所定確率（1/10）以下となるように設定されている。つまり、高振分態様の開閉実行モードにおいて V 入賞用領域 66f を通過する確率が高められているとはいえ、低振分態様の開閉実行モードにおいて V 入賞用領域 66f を通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高振分態様・低振分態様の開閉実行モードにおける第 2 可変入賞装置 66 への入賞率や V 入賞用領域 66f の通過率、第 2 可変入賞装置 66 での開閉実行モードが実施される場合の高振分態様と低振分態様の振分割合等が設定されている。

10

#### 【2701】

第 2 可変入賞装置 66 は、入賞した遊技球が V 入賞用領域 66f 及び排出用領域 66g のいずれに振り分けられるのかをパチンコ機 10 前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第 2 可変入賞装置 66 の前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

#### 【2702】

ここで、第 2 作動口 63、スルーゲート 64、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置 66 に対しては、右ルートを下流する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第 2 作動口 63、スルーゲート 64、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置 66 への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

20

#### 【2703】

本実施の形態において第 1 可変入賞装置 65 は、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技とは、大当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技では、第 1 可変入賞装置 65 の開放時間が所定時間（例えば 30 sec）に達すること又は第 1 可変入賞装置 65（第 1 大入賞口 65a）に所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞することを 1 ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第 1 可変入賞装置 65 が繰り返し開放されるものとなっている。

30

#### 【2704】

一方、第 2 可変入賞装置 66 は、小当たり（特別当たり又は特別外れ）に対応する開閉実行モード（小当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。小当たり遊技とは、小当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、小当たり遊技では、第 2 可変入賞装置 66 の開放時間が所定時間（例えば 1.8 sec）に達すること又は第 2 可変入賞装置 66（第 2 大入賞口 66a）に所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞することを 1 ラウンドとし、そのラウンド遊技が 1 回だけ実行されるものとなっている。

40

#### 【2705】

なお、大当たり遊技及び小当たり遊技におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第 1 可変入賞装置 65 又は第 2 可変入賞装置 66 の開放が行われた場合には終了するように構成されている。

#### 【2706】

第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞が発生すると、内部抽選（大当たり当選したか否かの抽選、小当たり当選したか否かの抽選）が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第 1 可変入賞装置 65 又は第 2 可変入賞装置 66 への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

50

## 【 2707 】

図 242 に示すように、第 2 可変入賞装置 66 の下方には、主表示ユニット 81 が設けられている。主表示ユニット 81 は、遊技領域 P E の下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤 60 の前面から前方に突出している。主表示ユニット 81 の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部 43 及び普図用表示部 44 が設けられている。これら各表示部 43 , 44 は、前扉枠 14 のガラスユニット 22 を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット 81 の前面とガラスユニット 22 との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット 81 の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部 43 , 44 の視認性が担保されている。

## 【 2708 】

特図用表示部 43 には、第 1 作動口 62 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 1 特図表示部 A S と、第 2 作動口 63 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 2 特図表示部 B S とが設けられている。

## 【 2709 】

第 1 特図表示部 A S では、第 1 作動口 62 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 62 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 1 作動口 62 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 1 特図表示部 A S にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

## 【 2710 】

第 2 特図表示部 B S では、第 2 作動口 63 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 63 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 2 作動口 63 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 2 特図表示部 B S にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

## 【 2711 】

以下においては、第 1 作動口 62 への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第 2 作動口 63 への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第 1 特別図柄又は第 1 特図といい、後者を第 2 特別図柄又は第 2 特図ということがある。

## 【 2712 】

ここで、いずれかの作動口 62 , 63 への入賞に基づいて、対応する特図表示部 A S , B S にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部 A S , B S における遊技回の 1 回に相当する。但し、遊技回の 1 回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口 62 , 63 への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の 1 回とする。

## 【 2713 】

また、主表示ユニット 81 には特図保留数表示部 A M が設けられている。遊技球が第 1 作動口 62 に入賞した回数は最大 4 回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部 A M には第 1 特図 ( 第 1 作動口 62 ) の保留数を表示可能となっている。なお、第 2 特図についての保留機能は搭載されておらず、特図保留数表示部 A M において第 2 特図の保留数を表示するための表示部も存在しない。

## 【 2714 】

普図用表示部 44 は、スルーゲート 64 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部 44 では、スルーゲート 64 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 64 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート 64 への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物 63 a を開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部 44 にて所定の停止結果が

10

20

30

40

50

表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート 64 への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

【 2715 】

ここで、スルーゲート 64 への入賞に基づいて、普図用表示部 44 にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部 44 における遊技回の 1 回に相当する。以下においては、普図用表示部 44 における遊技回と特図表示部 AS, BS における遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【 2716 】

また、普図用表示部 44 には普図保留数表示部 FM が設けられている。遊技球がスルーゲート 64 に入賞した回数は最大 4 回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部 FM には普図（スルーゲート 64）の保留数を表示可能となっている。

10

【 2717 】

特図用表示部 43 及び普図用表示部 44 は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【 2718 】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット 81 には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

20

【 2719 】

次に、可変表示ユニット 67 について説明する。可変表示ユニット 67 には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置 75 が設けられている。

【 2720 】

図柄表示装置 75 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 75 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT といった他の表示装置であってもよい。

30

【 2721 】

図柄表示装置 75 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 75 における変動表示は、第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部 43 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 75 においても変動表示が行われる。そして、例えば第 1 可変入賞装置 65 が開放状態とされる大当たり遊技に移行する場合には、図柄表示装置 75 では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【 2722 】

40

また、図柄表示装置 75 には、第 1 特図表示部 AS に対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により第 1 作動口 62 の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置 75 に限らず、例えば、図柄表示装置 75 とは別に遊技盤 60 上に設けられた表示部（主表示ユニット 81 の各保留数表示部 AM, FM とは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【 2723 】

< パチンコ機 10 の電氣的構成 >

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について、図 246 のブロック図に基づいて説明す

50

る。

#### 【2724】

主制御装置162の主制御基板311には、MPU312が搭載されている。MPU312には、当該MPU312により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM313と、そのROM313内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM314と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【2725】

RAM314は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置191からのバックアップ電圧によりデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM314には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時(復電時)には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

#### 【2726】

なお、図246に示す構成では、MPU312に対してROM313及びRAM314を1チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置162以外の制御装置のMPUについても同様である。

#### 【2727】

MPU312には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU312の入力側には、払出制御装置181と、電源及び発射制御装置191とが接続されている。

#### 【2728】

また、MPU312の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ61a、第1作動口用入賞センサ62a、第2作動口用入賞センサ63c、スルー用入賞センサ64a、第1大入賞口用入賞センサ65c、検知センサ66kや、V入賞用領域66f、排出用領域66gへの遊技球の流入を検知する検知センサ66m、66n等が設けられている。MPU312では、これら各種センサ61a、62a、63c、64a、65c、66k、66m、66nの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定(入球判定)等を行う。また、MPU312では、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

#### 【2729】

MPU312の出力側には、払出制御装置181及び演出制御装置143等が接続されている。払出制御装置181には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

#### 【2730】

演出制御装置143には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

#### 【2731】

また、MPU312の出力側には各種駆動部として、普電役物63a用の駆動部63b、可変入賞装置65、66用の駆動部65d、66c、66iが接続されている。主制御

10

20

30

40

50

基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 3 1 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技又は小当たり遊技）への移行が発生すると、第 1 可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b や第 2 可変入賞装置 6 6 の開閉扉 6 6 b、振分部材 6 6 h が駆動されるように、M P U 3 1 2 において駆動部 6 5 d、6 6 c、6 6 i の駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物 6 3 a の各可動片が駆動されるように M P U 3 1 2 において駆動部 6 3 b の駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部 4 3 における第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S の表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部 4 4 の表示制御が実行される。

#### 【 2 7 3 2 】

10

さらには、M P U 3 1 2 の出力側に外部出力端子 2 1 3 が接続されており、この外部出力端子 2 1 3 を通じてホールコンピュータ H C に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータ H C にてパチンコ機 1 0 の状態等を把握することが可能となっている。

#### 【 2 7 3 3 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

#### 【 2 7 3 4 】

20

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 1 9 1 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 は遊技球発射機構 1 1 0 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 1 1 0 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

30

#### 【 2 7 3 5 】

払出制御装置 1 8 1 は、主制御装置 1 6 2 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 2 2 2 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

#### 【 2 7 3 6 】

演出制御装置 1 4 3 は、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御したり、表示制御装置 3 5 0 を制御したりするものである。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

40

#### 【 2 7 3 7 】

ここで、図柄表示装置 7 5 の表示内容について図 2 4 7 ~ 図 2 4 9 に基づいて説明する。

#### 【 2 7 3 8 】

図 2 4 7 ( a ) ~ ( j ) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「 1 」 ~ 「 9 」 の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「 1 」 ~ 「 9 」 の数字がそれぞれ

50

れ付されて主図柄が構成されている。

【 2 7 3 9 】

図 2 4 8 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が設定されている。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z 1 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、1 0 個の主図柄が配されて 2 0 個の図柄により構成されている。

10

【 2 7 4 0 】

そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 2 4 8 ( b ) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

【 2 7 4 1 】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右下がりライン L 4、右上がりライン L 5 が設定されている。そして、上図柄列 Z 1 下図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が終了すれば、大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

20

【 2 7 4 2 】

ここで、各図柄列の変動表示について図 2 4 9 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、まず全図柄列 Z 1 ~ Z 3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 2 4 9 ( a ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図 2 4 9 ( b ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z 3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図 2 4 9 ( c ) に示すように、下図柄列 Z 3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

30

【 2 7 4 3 】

ところで、遊技機では、図柄表示装置 7 5 において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列 Z 2）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z 2（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置 7 5 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

40

【 2 7 4 4 】

そこで、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図 2 4 7）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上

50

記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【 2 7 4 5 】

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

【 2 7 4 6 】

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

【 2 7 4 7 】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【 2 7 4 8 】

図 2 4 8 ( b ) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a が設定されている。

【 2 7 4 9 】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

【 2 7 5 0 】

例えば、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

【 2 7 5 1 】

また、第 1 保留表示領域 G a の側方には実行表示領域 D が設定されている。実行表示領域 D には、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 に表示されていた保留用画像が実行表示領域 D に移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【 2 7 5 2 】

保留表示部 2 0 0 の表示サイズは、主表示ユニット 8 1 に設けられた保留数表示部 A M よりも大きく、保留数表示部 A M よりも保留表示部 2 0 0 の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部 A M において複数の発光部（LED 等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域 D 又は当該領域 D に表示される保留用画像の表示サイズは、各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 5 3 】

保留表示部 2 0 0 は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部 A M においては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

## 【 2 7 5 4 】

< 主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 2 5 0 を用いて説明する。

## 【 2 7 5 5 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、図柄表示装置 7 5 の演出内容の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 2 5 0 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、小当たり種別を判定する際に使用する小当たり種別カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 及び図柄表示装置 7 5 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 4 を用いることとしている。

10

20

## 【 2 7 5 6 】

各カウンタ C 1 , C 2 , C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

## 【 2 7 5 7 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a が設けられた保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a は、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報（判定用情報）に相当する。

30

## 【 2 7 5 8 】

この場合、第 1 エリア～第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

40

## 【 2 7 5 9 】

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

## 【 2 7 6 0 】

なお、保留エリア R E において第 2 作動口 6 3 への入賞に対応した第 2 特図表示部用エ

50

リアは設けられていない。このため、第2作動口63への入賞が発生し、それに対応する特別情報（大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び変動種別カウンタCS）が抽選カウンタ用バッファ314aに格納された場合、実行エリアが使用されていないこと（換言すれば、第1特図の遊技回が実行中でないこと）を条件として当該特別情報が実行エリアAEに移動される。すなわち、第2作動口63への入賞履歴は保留記憶されない。

**【2761】**

大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり599）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングで第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングで実行エリアAEに格納される。

10

**【2762】**

大当たり当選となる乱数の値は、ROM313における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア313aに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図251を参照しながら説明する。当否テーブルとしては、第1特図用の当否テーブル（図251（a））と第2特図用の当否テーブル（図251（b））とが設けられている。第1作動口62への入球に基づく抽選においては第1特図用の当否テーブルが参照され、第2作動口63への入球に基づく抽選においては第2特図用の当否テーブルが参照される。

20

**【2763】**

第1特図用の当否テーブルにおいては、図251（a）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「0」～「2」の3個である。すなわち、「0」～「599」の大当たり乱数カウンタC1の値のうち「0」～「2」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は1/200となっている。また、第1特図用の当否テーブルでは、「3」～「14」の12個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は1/50

30

**【2764】**

第2特図用の当否テーブルにおいては、図251（b）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「0」～「2」の3個である。すなわち、「0」～「599」の大当たり乱数カウンタC1の値のうち「0」～「2」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は1/200となっている。第2特図用の当否テーブルでは、「3」～「202」の200個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は1/3となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

40

**【2765】**

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

**【2766】**

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル（第1振分情報群）として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図252を参照

50

しながら説明する。

【 2 7 6 7 】

大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 5 2（ a ））及び第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 5 2（ b ））とが設けられている。第 1 作動口 6 2 への入球に基づいて大当たりとなった場合には第 1 特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入球に基づいて大当たりとなった場合には第 2 特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【 2 7 6 8 】

図 2 5 2（ a ）に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、2 R 大当たり結果 A と、2 R 大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 2 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、第 1 可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも 1 回実行されるものである。本実施の形態では、1 のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が 1 回実行されるように構成されている。

10

【 2 7 6 9 】

2 R 大当たり結果 A は、大当たり遊技の終了後、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定され、時短遊技状態に移行する大当たり結果である。なお、本実施の形態では確率変動機能を備えないため、時短遊技状態とはサポートモードが高頻度サポートモードである状態を意味する。

【 2 7 7 0 】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物 6 3 a の開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには 1 回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

20

【 2 7 7 1 】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

30

【 2 7 7 2 】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放回数や 1 回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

40

【 2 7 7 3 】

2 R 大当たり結果 A となった場合の高頻度サポートモードは、当該モードへの移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば 1 0 回）となるか、小当たりに 1 回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。高頻度サポートモードの終了後は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

50

## 【 2 7 7 4 】

本実施の形態において高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数は、第 2 特図の遊技回のみを対象としてカウントされる。よって、高頻度サポートモードへの移行後は、第 1 特図の遊技回の実行回数にかかわらず、第 2 特図の遊技回の実行回数が上記終了基準回数に達することで、高頻度サポートモードが終了する。

## 【 2 7 7 5 】

また、小当たり当選についても第 2 特図の遊技回のみを対象としており、高頻度サポートモードへの移行後、第 1 特図の遊技回で小当たり当選となっても高頻度サポートモードは終了しない。

## 【 2 7 7 6 】

なお、本実施の形態では、遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合と小当たり当選した場合とで高頻度サポートモードの終了タイミングが異なっており、さらには、小当たり当選した場合における高頻度サポートモードの終了タイミングとして複数のタイミングが設けられるが、これらについては後に詳述する。

## 【 2 7 7 7 】

2 R 大当たり結果 B は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが低頻度サポートモードに設定され、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。ちなみに、大当たり遊技の実行中は、大当たり種別にかかわらず、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

## 【 2 7 7 8 】

第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 5 4 」が 2 R 大当たり結果 A に対応し、「 5 5 」～「 9 9 」が 2 R 大当たり結果 B に対応している。すなわち、2 R 大当たり結果 A に振り分けられる確率は 5 5 %、2 R 大当たり結果 B に振り分けられる確率は 4 5 % に設定されている。つまり、第 1 作動口 6 2 への入球に基づいて大当たりとなった場合、5 5 % の確率で、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行するように構成されている。

## 【 2 7 7 9 】

図 2 5 2 ( b ) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 2 R 大当たり結果 A が設定されている。この場合における 2 R 大当たり結果 A は、第 1 特図用の大当たり種別で設定される 2 R 大当たり結果 A と同様のものである。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞を契機として 2 R 大当たり結果 A となった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数となるか、小当たりに 1 回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。

## 【 2 7 8 0 】

第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 9 9 」が 2 R 大当たり結果 A に対応しており、2 R 大当たり結果 A に振り分けられる確率は 1 0 0 % に設定されている。

## 【 2 7 8 1 】

小当たり種別カウンタ C 3 は、小当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C 3 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

## 【 2 7 8 2 】

小当たり種別カウンタ C 3 に対する遊技結果の振分先は、R O M 3 1 3 の振分テーブル記憶エリアに小当たり種別テーブル（第 2 振分情報群）として記憶されている。ここで、小当たり種別テーブルの内容について図 2 5 3 ( a )、( b ) を参照しながら説明する。

## 【 2 7 8 3 】

小当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の小当たり種別テーブル（図 2 5 3 ( a )

10

20

30

40

50

)と、第2特図用の小当たり種別テーブル(図253(b))とが設けられている。第1作動口62への入球に基づいて小当たりとなった場合には第1特図用の小当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入球に基づいて小当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【2784】

図253(a)に示すように、第1特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、不利小当たり結果が設定されている。不利小当たり結果は、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられにくい低振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。

【2785】

図253(b)に示すように、第2特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Aと、有利小当たり結果Bと、有利小当たり結果Cとが設定されている。これら有利小当たり結果A~Cは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。

【2786】

第2可変入賞装置66の低振分態様及び高振分態様について図254を参照しながら説明する。ちなみに、低振分態様及び高振分態様のいずれにおいても振分部材66h(図245)の動作は同一であるため、まずは振分部材66hの動作について説明する。

【2787】

図254(a3)に示すように、小当たり遊技の開始タイミングであるタイミングt1において、振分部材66hは、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球を排出用領域66g(外れ側)に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングt1から1secの待機時間が経過したタイミングt4になると、振分部材66hは、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球をV入賞用領域66fへ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングt4から2secの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングt5にて上記外れ側の位置に復帰する。

【2788】

この場合において、不利小当たり結果に基づいて実行される低振分態様の小当たり遊技では、図254(a2)に示すように、そのオープニング期間として0.5secが設定されており(タイミングt2)、当該オープニング期間の経過後、第2可変入賞装置66が0.1secに亘って開放状態となる(タイミングt3)。すなわち、低振分態様の小当たり遊技では、第2可変入賞装置66の開放時間(0.1sec)が遊技球の発射周期(0.6sec)よりも短く、極めて短時間とされているため、第2可変入賞装置66が開放状態となっても遊技球が入賞しにくい(入賞がほぼ見込めない)ものとなっている。仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材66hが排出用領域66g側に位置しているタイミングt1~t4の中で第2可変入賞装置66の開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域66gへ振り分けられる。つまり、図254(a2)、(a3)に示すように、振分部材66hがV入賞用領域66f側に位置する期間と、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球がV入賞用領域66fを通過できないものとなっている。

【2789】

一方、有利小当たり結果に基づいて実行される高振分態様の小当たり遊技では、図254(b2)に示すように、そのオープニング期間として0.5secが設定されており(タイミングt12)、当該オープニング期間の経過後、第2可変入賞装置66が1.8secに亘って開放状態となる(タイミングt13)。このため、高振分態様の小当たり遊技では、図254(b2)、(b3)に示すように、第2可変入賞装置66の開放中であるタイミングt13にて振分部材66hが排出用領域66g側からV入賞用領域66f側に変位するものとなる。その結果、振分部材66hがV入賞用領域66f側に位置する期間と、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間とが重複し、その期間は1.3sec

10

20

30

40

50

cとなる。遊技球の発射周期は0.6secであることから、当該期間にておよそ2個の遊技球を第2可変入賞装置66に入賞させ得るため、ほぼ確実に1個以上の遊技球がV入賞用領域66fを通過できるものとなっている。

【2790】

加えて、高振分態様の小当たり遊技において、第2可変入賞装置66が開放状態となつてから振分部材66hがV入賞用領域66f側への変位を開始するまでの期間(0.5sec)は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数(10個)との積よりも短い期間となっている。そのため、第2可変入賞装置66が開放状態となつてから振分部材66hがV入賞用領域66f側に変位するよりも前に、第2可変入賞装置66への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して小当たり遊技が終了してしまうことが回避されている。

10

【2791】

第1特図用の小当たり種別テーブル(図253(a))では、小当たり種別カウンタC3の「0」～「99」が不利小当たり結果に対応しており、不利小当たり結果に振り分けられる確率が100%に設定されている。すなわち、第1作動口62への入球に基づいて小当たりとなった場合、常に低振分態様の小当たり遊技が実行されることになる。

【2792】

第2特図用の小当たり種別テーブル(図253(b))では、小当たり種別カウンタC3の「0」～「9」が有利小当たり結果Aに対応し、「10」～「29」が有利小当たり結果Bに対応し、「30」～「99」が有利小当たり結果Cに対応している。すなわち、第2作動口63への入球に基づいて小当たりとなった場合において、有利小当たり結果Aに振り分けられる確率は10%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は20%、有利小当たり結果Cに振り分けられる確率は70%に設定されている。

20

【2793】

有利小当たり結果A～Cのいずれであっても、第2可変入賞装置66の駆動態様が同一の高振分態様の小当たり遊技が実行されるものとなっており、小当たり遊技だけで見た場合、小当たり種別による有利/不利はない。但し、小当たり遊技中のV入賞(V入賞用領域66fへの遊技球の通過)を契機とするV大当たり遊技において、小当たり種別による有利/不利が生じるものとなっている。具体的には、有利小当たり結果A又は有利小当たり結果Bになった場合と、有利小当たり結果Cになった場合とにおいて、異なる種別のV大当たり遊技に移行するように構成されている。このV大当たり遊技の種別振り分けは、ROM313の振分テーブル記憶エリアに記憶されているV大当たり種別テーブル(第3振分情報群)を用いて行われる。ここで、V大当たり種別テーブルについて図253(c)を参照しながら説明する。

30

【2794】

V大当たり種別テーブルでは、選択可能なV大当たり種別として、6RV大当たり結果と、2RV大当たり結果とが設定されている。なお、V大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされる。このため、6RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が5回となるものであり、2RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が1回となるものである。これらのV大当たり結果では、大当たり遊技において実施されるラウンド遊技の数、換言すれば、期待できる獲得球数の面で差異が生じるものとなっている。

40

【2795】

また、6RV大当たり結果及び2RV大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数(例えば10回)となるか、当該状態への移行後において小当たり1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【2796】

V大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果A又は有利小当たり結果Bに対応して

50

6 R V大当たり結果が設定され、有利小当たり結果 C に対応して 2 R V大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果 A 又は有利小当たり結果 B の小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に 6 R V大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果 C の小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に 2 R V大当たり遊技に移行するものとなる。よって、6 R V大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果 A の振分確率 ( 1 0 % ) と有利小当たり結果 B の振分確率 ( 2 0 % ) とを合計した 3 0 % となり、2 R V大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果 C の振分確率 ( 7 0 % ) と同一の 7 0 % である。

【 2 7 9 7 】

その他、有利小当たり結果 A と有利小当たり結果 B とでは、実施されるラウンド数以外の面で有利度合いに差異が設けられており、有利小当たり結果 B よりも有利小当たり結果 A の方が遊技者にとって有利となっているが、この点については後に詳述する。

10

【 2 7 9 8 】

上記のように、本実施の形態では、第 2 特図の当否抽選の結果には有利小当たり結果が含まれ、V 大当たりの獲得を期待できるものとなっており、さらに、高頻度サポートモードに移行する確率についても第 2 特図の方が第 1 特図よりも高くなっている。つまり、第 2 特図の当否抽選の方が第 1 特図のそれよりも優遇されており、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 の方が遊技者にとって有利となっている。このため、遊技者は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【 2 7 9 9 】

20

また、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 は、作動口 6 2、6 3 への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり、小当たりになった場合に、各特図表示部 A S、B S に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 の値と対応させて、大当たりである場合及び小当たりである場合の停止結果 ( 各特図表示部 A S、B S に停止表示される大当たり絵柄 ) のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と、大当たり種別、小当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 を用いるため、各特図表示部 A S、B S に停止表示される大当たり絵柄、小当たり絵柄と、そのときに決定される大当たり種別、小当たり種別とは対応したものとなる。

30

【 2 8 0 0 】

変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 ( つまり 1 9 8 ) に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図用表示部 4 3 の第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S における変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示時間と、を MPU 3 1 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタ C S は、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで RAM 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

40

【 2 8 0 1 】

MPU 3 1 2 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を用いて、第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S における変動表示時間が決定されるが、その決定に際しては ROM 3 1 3 の変動パターンテーブル記憶エリア 3 1 3 c が用いられる。

【 2 8 0 2 】

普図当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 ( つまり 2 5 0 ) に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ

50

C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタ C 4 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ~ 1 9 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御し、C 4 = 1 9 1 ~ 2 5 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御しない。

【 2 8 0 3 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

次に、主制御装置 1 6 2 内の M P U 3 1 2 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、M P U 3 1 2 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と N M I 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

10

【 2 8 0 4 】

< タイマ割込み処理 >

タイマ割込み処理について図 2 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は M P U 3 1 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

【 2 8 0 5 】

ステップ S j 1 0 1 では、各種入賞センサや各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種センサ 6 1 a , 6 2 a , 6 3 c , 6 4 a , 6 5 c , 6 6 k , 6 6 m , 6 6 n の状態を読み込むとともに、それらセンサの状態（各種センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報や通過検知情報）を保存する。例えば、第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 特図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 6 4 を遊技球が通過したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

20

【 2 8 0 6 】

ステップ S j 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

30

【 2 8 0 7 】

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

【 2 8 0 8 】

ステップ S j 1 0 4 では、スルーゲート 6 4 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア 3 1 4 c に記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、ステップ S j 1 0 3 にて更新した普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を普図保留エリア 3 1 4 c に格納する。また、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

40

【 2 8 0 9 】

ステップ S j 1 0 5 では、作動口 6 2 , 6 3 への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行

50

する。ここで、ステップ S j 1 0 5 の作動口用の入賞処理について図 1 2 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 8 1 0 】

まずステップ S j 2 0 1 にて、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞（始動入賞）したか否かを第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a の検知状態により判定する。遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞したと判定すると、ステップ S j 2 0 2 にて払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 2 8 1 1 】

ステップ S j 2 0 3 では、第 1 特図用保留エリア R a の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 1 特図用保留エリア R a に保留記憶されている始動保留記憶数 R a N をセットする（以下、第 1 始動保留記憶数 R a N ともいう）。続くステップ S j 2 0 4 では、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。

【 2 8 1 2 】

ステップ S j 2 0 5 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 2 8 1 3 】

また、ステップ S j 2 0 1 で否定判定した場合（第 1 作動口 6 2 への入賞が発生していない場合）は、ステップ S j 2 0 6 に進み、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c の検知状態により判定する。遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞したと判定すると、ステップ S j 2 0 7 にて払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 2 8 1 4 】

その後、ステップ S j 2 0 4 に進んで外部信号設定処理を行うとともに、ステップ S j 2 0 5 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。また、ステップ S j 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。なお、上記ステップ S j 2 0 2 又はステップ S j 2 0 7 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理のステップ S j 4 0 1（外部出力処理）にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【 2 8 1 5 】

ここで、ステップ S j 2 0 5 の情報取得処理について図 2 5 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 8 1 6 】

まずステップ S j 3 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にて第 1 特図用の入賞検知フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の始動入賞が第 1 作動口 6 2 への入賞であるか否かを判定する。

【 2 8 1 7 】

第 1 特図用の入賞検知フラグがセットされている場合（今回の始動入賞が第 1 作動口 6 2 への入賞である場合）はステップ S j 3 0 2 に進み、ステップ S j 2 0 3 にてセットした第 1 始動保留記憶数 R a N が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判定する。第 1 始動保留記憶数 R a N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S j 3 0 3 にて第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 加算する。

【 2 8 1 8 】

ステップ S j 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 3 0 3 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【 2 8 1 9 】

10

20

30

40

50

ステップ S j 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。すなわち、ステップ S j 3 0 3 で加算更新された後の保留記憶数が報知されるように特図保留数表示部 A M の表示内容を変更する。

【 2 8 2 0 】

ステップ S j 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S j 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 2 8 2 1 】

ステップ S j 3 0 1 で否定判定した場合（第 1 特図用の入賞検知フラグがセットされていない場合）は、今回の始動入賞が第 2 作動口 6 3 への入賞であることを意味する。この場合は、ステップ S j 3 0 7 に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S j 3 0 8 にて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、保留球格納エリア 3 1 4 b の実行エリア A E に格納する。ステップ S j 3 0 8 の実行後又はステップ S j 3 0 7 で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、本情報取得処理を終了する。

10

【 2 8 2 2 】

図 2 5 5 のタイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S j 1 0 5 の作動口用の入賞処理を実行した後は、ステップ S j 1 0 6 にて、V 入賞の発生を検知するための V 入賞用処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。V 入賞用処理については後に詳述する。

20

【 2 8 2 3 】

< 通常処理 >

通常処理の流れを図 2 5 8 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S j 4 0 1 ~ ステップ S j 4 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S j 4 0 9 ~ ステップ S j 4 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 2 8 2 4 】

通常処理においては先ず、ステップ S j 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S j 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

30

【 2 8 2 5 】

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

40

【 2 8 2 6 】

ステップ S j 4 0 3 では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、小当たり種別の振分判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。続くステップ S j 4 0 4 では、遊技状態を小当たり遊技状態に移行させるための小当たり遊技状態への移行処理を実行する。また、ステップ S j 4 0 5 では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための大当たり遊技状態への移行処理を実行する。なお、ステップ S j 4 0 3 の特図遊技回制御処理、ステップ S j 4 0 4 の小当たり遊技状態への移行処理、ステップ S j 4 0 5 の大当たり遊技状態への移行処理についての詳細は後述する。

50

## 【 2 8 2 7 】

ステップ S j 4 0 6 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。

## 【 2 8 2 8 】

ステップ S j 4 0 7 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、ステップ S j 4 0 6 の普図遊技回制御処理にて行われたサポート抽選の結果が当選結果（普図当たり結果）である場合に、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも 1 回行われる役物開閉遊技を実行する。

10

## 【 2 8 2 9 】

既に説明したとおり、普電役物 6 3 a によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、大当たり遊技の終了時にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経て R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

## 【 2 8 3 0 】

電役サポート用処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物 6 3 a が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1 回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1 回の開放時間よりも短くなるように設定する。

20

## 【 2 8 3 1 】

ステップ S j 4 0 8 では、第 2 可変入賞装置 6 6 に設けられた振分部材 6 6 h を駆動制御するための V 振分設定処理を実行する。V 振分設定処理についての詳細は後述する。

## 【 2 8 3 2 】

ステップ S j 4 0 9 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

30

## 【 2 8 3 3 】

ステップ S j 4 1 0 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 2 8 3 4 】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S j 4 1 1 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S j 4 1 2 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

40

## 【 2 8 3 5 】

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

50

格納する。

【 2 8 3 6 】

ステップ S j 4 1 0 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S j 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S j 4 0 1 以降の処理を実行する。

【 2 8 3 7 】

このように、ステップ S j 4 0 9 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S j 4 0 1 ~ ステップ S j 4 0 9 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

10

【 2 8 3 8 】

ステップ S j 4 1 0 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、電源遮断が発生したことになるので、ステップ S j 3 1 3 以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップ S j 4 1 4 では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップ S j 4 1 5 にて R A M 判定値を算出、保存し、ステップ S j 4 1 6 にて R A M 3 1 4 のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。

20

【 2 8 3 9 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S j 4 0 3 の特図遊技回制御処理について図 2 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 8 4 0 】

先ずステップ S j 5 0 1 にて、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に各種大当たりフラグ、各種小当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、小当たりフラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する小当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を小当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて小当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。

30

【 2 8 4 1 】

大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合には、ステップ S j 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【 2 8 4 2 】

特図用表示部 4 3 が確定表示中でない場合は、ステップ S j 5 0 3 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 8 4 3 】

50

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S j 5 0 4 にて、第 1 始動保留記憶数 R a N が「 0 」であり且つ第 2 作動口 6 3 への入賞が生じていない状態であるか否かを判定する。第 1 始動保留記憶数 R a N が「 0 」であり且つ第 2 作動口 6 3 への入賞が生じていない場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【 2 8 4 4 】

第 1 始動保留記憶数 R a N が「 0 」でない場合は、ステップ S j 5 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報を実行エリア A E に移動し、変動表示用のデータとして設定するためのデータ設定処理を実行する。なお、第 1 始動保留記憶数 R a N が「 0 」であり、特図遊技回が実行されていない状況で、第 2 作動口 6 3 への入賞が生じている場合は、情報取得処理（図 2 5 7）のステップ S j 3 0 8 にて保留情報が実行エリア A E に格納されるため、データ設定処理は行われぬ。

10

【 2 8 4 5 】

ステップ S j 5 0 6 では、特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップ S j 5 0 6 の変動開始処理について図 2 6 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 8 4 6 】

変動開始処理では先ずステップ S j 6 0 1 にて、今回の遊技回が第 2 特図の遊技回であるか否かを判定する。今回の遊技回が第 2 特図の遊技回でない場合、すなわち、第 1 特図の遊技回である場合は、ステップ S j 6 0 2 に進み、第 1 特図用の当否テーブル（図 2 5 1（ a ））を参照して当否判定を行う。一方、第 2 特図の遊技回である場合は、ステップ S j 6 0 3 に進み、第 2 特図用の当否テーブル（図 2 5 1（ b ））を参照して当否判定を行う。

20

【 2 8 4 7 】

ステップ S j 6 0 2 又はステップ S j 6 0 3 の当否判定の結果、大当たり当選である場合（ステップ S j 6 0 4 で Y E S）は、ステップ S j 6 0 5 にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の大当たり結果が第 1 特図の当否判定による大当たり結果である場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 5 2（ a ））を参照して種別判定を行い、第 2 特図の当否判定による大当たり結果である場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 5 2（ b ））を参照して種別判定を行う。例えば、第 1 特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、2 R 大当たり結果 A、2 R 大当たり結果 B のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

30

【 2 8 4 8 】

ステップ S j 6 0 6 では、ステップ S j 6 0 5 の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグを R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、選択された大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A である場合は、2 R 大当たり A フラグをセットする。

【 2 8 4 9 】

ステップ S j 6 0 7 では、R O M 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

40

【 2 8 5 0 】

なお、大当たり用の停止結果は、1 つの大当たり種別に対して 1 種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第 1 特図と第 2 特図とで停止結果を共有する構成としてもよく、例えば、第 1 特図における 2 R 大当たり結果 B 用の停止結果と、第 2 特図における 2 R 大当たり結果 A 用の停止結果と

50

が重複する構成であってもよい。

【2851】

ステップS j 6 0 4で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップS j 6 0 8にて、ステップS j 6 0 2又はステップS j 6 0 3の当否判定の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合は、ステップS j 6 0 9にて、対応する小当たり種別テーブルを参照して小当たり種別判定（小当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の小当たり結果が第1特図の当否判定による小当たり結果である場合は第1特図用の小当たり種別テーブル（図253（a））を参照して種別判定を行い、第2特図の当否判定による小当たり結果である場合は第2特図用の小当たり種別テーブル（図253（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第2特図用の小当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアA Eに格納されている小当たり種別カウンタC 3の値が、有利小当たり結果A～Cのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

10

【2852】

ステップS j 6 1 0では、ステップS j 6 0 9の種別判定により選択された小当たり種別に対応した小当たり種別フラグを上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットする。例えば、選択された小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、有利小当たりAフラグをセットする。

【2853】

ステップS j 6 1 1では、上記停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照して小当たり用の停止結果（小当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアA Eに格納されている小当たり種別カウンタC 3に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

20

【2854】

なお、1つの小当たり種別に対する停止結果の種類数や、第1特図と第2特図とで停止結果を共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

【2855】

ステップS j 6 0 8で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップS j 6 1 2に進み、外れ結果用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップS j 6 1 2ではその停止結果を設定する。

30

【2856】

ステップS j 6 0 7、ステップS j 6 1 1又はステップS j 6 1 2の実行後は、ステップS j 6 1 3にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。高サポ更新用処理の詳細については後述する。

【2857】

ステップS j 6 1 4では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、ROM 3 1 3の変動パターンテーブルエリア3 1 3 cに記憶されている変動パターンテーブルを参照し、実行エリアA Eに格納されている変動種別カウンタC 5の値に対応した変動パターン情報を取得する。変動パターンテーブルは、大当たり用の変動パターンテーブルと、小当たり用の変動パターンテーブルと、外れ用の変動パターンテーブルとが各別に設定されており、変動パターンテーブルの参照に際しては、今回の当否判定の結果に対応するものを参照する。各変動パターンテーブルでは複数の変動パターン情報が設定されており、これら各種変動パターン情報が変動種別カウンタC 5の数値範囲と対応付けられて設定される。

40

【2858】

ステップS j 6 1 4の変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタC 5の値に対応する変動パターン情報を、対応する変動パターンテーブルから取得した後、その取得した変動パターン情報に対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。変動表示時間の設定処理の詳細については後述する。

50

## 【 2 8 5 9 】

ステップ S j 6 1 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは変動表示の実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 2 8 6 0 】

ステップ S j 6 1 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップ S j 6 1 4 で取得された変動パターン情報を特定するための情報が含まれる。大当たり結果用、小当たり結果用、外れ結果用の変動パターンテーブルが設定され、当否結果によって各別の変動パターン情報が取得されるため、演出制御装置 1 4 3 では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、今回の当否結果を把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や小当たり種別を特定するための情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合に設定され、外れ結果である場合には設定されない。

10

## 【 2 8 6 1 】

ステップ S j 6 1 7 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第 1 特図の遊技回である場合は第 1 特図表示部 A S の絵柄を変動表示させ、第 2 特図の遊技回である場合は第 2 特図表示部 B S の絵柄を変動表示させる。ステップ S j 6 1 7 の実行後は変動開始処理を終了する。

## 【 2 8 6 2 】

特図遊技回制御処理（図 2 5 9）の説明に戻り、ステップ S j 5 0 6 の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S j 5 0 1 で肯定判定した場合（大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップ S j 5 0 2 以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部 4 3 での変動表示は行われない。

20

## 【 2 8 6 3 】

ステップ S j 5 0 3 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合）は、ステップ S j 5 0 7 に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S j 5 0 8 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップ S j 5 0 8 の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

30

## 【 2 8 6 4 】

ステップ S j 5 0 7 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップ S j 5 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップ S j 5 1 0 では、小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を実行し、その後、ステップ S j 5 1 1 にて、変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する。ステップ S j 5 1 0 及びステップ S j 5 1 1 の処理はいずれも高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。

40

## 【 2 8 6 5 】

ステップ S j 5 1 2 では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップ S j 6 0 7、ステップ S j 6 1 1 又はステップ S j 6 1 2 で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部 4 3 を制御する。また、ステップ S j 5 1 2 では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

## 【 2 8 6 6 】

ステップ S j 5 0 2 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が確定表示中である場合）は、ステップ S j 5 1 3 に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理で

50

は、ステップ S j 5 1 2 で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部 4 3 を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口 6 2、6 3 への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップ S j 5 1 3 の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【 2 8 6 7 】

< 小当たり遊技状態への移行処理 >

通常処理 ( 図 2 5 8 ) におけるステップ S j 4 0 4 の小当たり遊技状態への移行処理について図 2 6 1 のフローチャートを参照して説明する。

【 2 8 6 8 】

まず、ステップ S j 8 0 1 では、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際してセットされ、大当たり遊技が終了する場合にクリアされる。

【 2 8 6 9 】

大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S j 8 0 2 に進み、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

【 2 8 7 0 】

小当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S j 8 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり種別フラグ ( ステップ S j 6 1 0 ) がセットされているか否かを判定する。すなわち、小当たりの当選状態であるか否かを判定する。

【 2 8 7 1 】

小当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップ S j 8 0 4 にて、特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合には、特図遊技回の終了を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップ S j 8 0 1 で肯定判定した場合 ( 大当たり遊技の実行中である場合 ) や、ステップ S j 8 0 3 で否定判定した場合 ( 小当たり種別フラグがセットされていない場合 ) も、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【 2 8 7 2 】

特図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップ S j 8 0 5 にて、小当たり遊技の開始処理を実行する。小当たり遊技の開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり遊技フラグをセットしたり、小当たり遊技の開始前において第 2 可変入賞装置 6 6 が閉鎖状態であることをチェックしたりする。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 8 7 3 】

また、小当たり遊技の開始処理では、小当たり遊技の開始に際して第 2 可変入賞装置 6 6 の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T C 1 に、オープニング期間に対応した値をセットする。第 1 タイマカウンタエリア T C 1 にセットされた値 ( カウンタ値 ) は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 ディクリメントされる。

【 2 8 7 4 】

ステップ S j 8 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 」をセットする。ラウンドカウンタエリア R C 1 は、小当たり遊技におけるラウンド遊技の消化回数をカウントするためのものであり、本ステップの処理が行われることにより、小当たり遊技にて実行可能なラウンド遊技の回数が 1 回に設定される。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 7 5 】

ステップ S j 8 0 7 では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 2 5 8）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

## 【 2 8 7 6 】

ステップ S j 8 0 8 では、外部信号設定処理を実行し、その後、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた小当たり信号用の出力端子の信号出力状態を小当たり信号出力状態とする。これにより、小当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に小当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて小当たりが発生したことを把握することができる。

10

## 【 2 8 7 7 】

ステップ S j 8 0 2 で肯定判定した場合（小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップ S j 8 0 9 に進み、ステップ S j 8 0 7 で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合は、当該期間の経過を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

## 【 2 8 7 8 】

オープニング期間が経過している場合は、ステップ S j 8 1 0 に進み、第 2 可変入賞装置 6 6 の第 2 大入賞口 6 6 a を開閉するための小当たり用開閉処理を実行する。ここで、小当たり用開閉処理について、図 2 6 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

## 【 2 8 7 9 】

小当たり用開閉処理では先ずステップ S j 9 0 1 にて、第 2 可変入賞装置 6 6 の第 2 大入賞口 6 6 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は第 2 可変入賞装置 6 6 の駆動部 6 6 c の駆動状態に基づいて行う。第 2 大入賞口 6 6 a を開放中でない場合は、ステップ S j 9 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

## 【 2 8 8 0 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S j 9 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

30

## 【 2 8 8 1 】

タイマエリア T 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S j 9 0 4 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に有利小当たりフラグ（有利小当たり結果 A ~ C のいずれに対応する小当たり種別フラグ）がセットされているか否かを判定する。有利小当たりフラグがセットされている場合は、ステップ S j 9 0 5 に進み、第 2 可変入賞装置 6 6 の上限開放時間として、第 1 タイマカウンタエリア T C 1 に「 9 0 0」（ 1 . 8 s e c に相当）をセットする。

## 【 2 8 8 2 】

有利小当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ S j 9 0 6 に進み、第 2 可変入賞装置 6 6 の上限開放時間として、第 1 タイマカウンタエリア T C 1 に「 5 0」（ 0 . 1 s e c に相当）をセットする。ステップ S j 9 0 5 又はステップ S j 9 0 6 でセットされた値は、タイマ割込み処理（図 2 5 5）が起動される都度、1 減算される。

40

## 【 2 8 8 3 】

ステップ S j 9 0 5 又はステップ S j 9 0 6 の実行後は、ステップ S j 9 0 7 にて、小当たり遊技における第 2 可変入賞装置 6 6 への上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた第 1 入賞カウンタエリア P C 1 に、上限入賞個数に相当する「 1 0」の値をセットする。

## 【 2 8 8 4 】

ステップ S j 9 0 8 では、第 2 可変入賞装置 6 6（第 2 大入賞口 6 6 a）を開放状態と

50

すべく、開閉扉 66b 用の駆動部 66c を駆動状態とする。続くステップ S j 909 では、第 2 可変入賞装置 66 の開放が開始されたことを演出制御装置 143 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理 (図 258) のステップ S j 401 にて演出制御装置 143 に送信される。

【 2885 】

ステップ S j 902 で肯定判定した場合 (ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が 0 である場合) 又はステップ S j 903 で否定判定した場合 (タイマエリア T 1 の値が「0」でない場合) は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。

【 2886 】

ステップ S j 901 で肯定判定した場合 (第 2 大入賞口 66a の開放中である場合) は、ステップ S j 910 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップ S j 905 又はステップ S j 906 で設定した第 2 可変入賞装置 66 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【 2887 】

第 1 タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」ではない場合は、ステップ S j 911 に進み、検知センサ 66k の検知結果に基づいて第 2 大入賞口 66a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合は、ステップ S j 912 にて第 1 入賞カウンタエリア P C 1 の値を 1 減算し、続くステップ S j 1113 では、第 1 入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。第 1 入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」でない場合はそのまま小当たり用開閉処理を終了する。

【 2888 】

ステップ S j 910 で肯定判定した場合 (第 1 タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」である場合) 又はステップ S j 913 で肯定判定した場合 (入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」である場合) は、ステップ S j 914 に進み、駆動部 66c を非駆動状態に切り替えて第 2 大入賞口 66a を閉鎖する。ステップ S j 915 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算し、続くステップ S j 916 では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、小当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング期間を設定する。

【 2889 】

ステップ S j 917 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 143 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 258) のステップ S j 401 にて演出制御装置 143 に送信される。

【 2890 】

小当たり遊技状態への移行処理 (図 261) の説明に戻り、ステップ S j 810 の小当たり用開閉処理を実行した後は、ステップ S j 811 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でない場合は、小当たり遊技を継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【 2891 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」である場合は、ステップ S j 812 に進み、エンディングが終了したか否か (ステップ S j 916 で設定したエンディング期間が経過したか否か) を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【 2892 】

一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S j 813 にて小当たり遊技の終了用処理を実行する。ここで、小当たり遊技の終了用処理について図 263 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 9 3 】

小当たり遊技の終了用処理では先ずステップ S j 1 1 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する。この V 入賞フラグは、タイマ割込み処理（図 2 5 5）におけるステップ S j 1 0 6 の V 入賞用処理にてセットされるものである。

## 【 2 8 9 4 】

ここで、ステップ S j 1 0 6 の V 入賞用処理について説明する。また、V 入賞に関連する処理として、通常処理（図 2 5 8）におけるステップ S j 4 0 8 の V 振分設定処理について説明する。

## 【 2 8 9 5 】

先ず、ステップ S j 4 0 8 の V 振分設定処理について図 2 6 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 8 9 6 】

V 振分設定処理では先ずステップ S j 1 2 0 1 にて、小当たり遊技の開始タイミング（オープニング期間の開始タイミング）であるか否かを判定する。小当たり遊技の開始タイミングである場合は、ステップ S j 1 2 0 2 にて R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T C 2 に、1 s e c に相当する「5 0 0」をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T C 2 にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 デクリメントされる。

## 【 2 8 9 7 】

ステップ S j 1 2 0 3 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた振分回数カウンタエリア H C に「1」をセットする。振分回数カウンタエリア H C は、M P U 3 1 2 が振分部材 6 6 h の動作回数を把握するためのである。

## 【 2 8 9 8 】

ステップ S j 1 2 0 3 の実行後又はステップ S j 1 2 0 1 で否定判定した場合（小当たり遊技の開始タイミングでない場合は、ステップ S j 1 2 0 4 に進み、振分部材 6 6 h の現在位置が遊技球を V 入賞用領域 6 6 f に振り分ける側の位置であるか否かを判定する。この判定は、振分部材用の駆動部 6 6 i の駆動状態を把握することにより行う。

## 【 2 8 9 9 】

振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f への振り分け側に位置していない場合、すなわち、遊技球を排出用領域 6 6 g に振り分ける側に位置している場合は、ステップ S j 1 2 0 5 にて第 2 タイマカウンタエリア T C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。第 2 タイマカウンタエリア T C 2 の値が「0」でない場合は、振分部材 6 6 h の現在位置を維持すべく、振分設定処理を終了する。

## 【 2 9 0 0 】

一方、第 2 タイマカウンタエリア T C 2 の値が「0」である場合は、ステップ S j 1 2 0 6 にて振分回数カウンタエリア H C の値が「0」であるか否かを判定する。振分回数カウンタエリア H C の値が「0」でない場合、すなわち、「1」である場合は、ステップ S j 1 2 0 7 に進み、振分部材 6 6 h を V 入賞用領域 6 6 f への振り分け側の位置に変位させる。

## 【 2 9 0 1 】

ステップ S j 1 2 0 8 では、タイマカウンタ T C に「1 0 0 0」（2 s e c に相当）にセットする。この処理は、振分部材 6 6 h を V 入賞用領域 6 6 f への振り分け側に位置させるべき期間（V 側振分期間）を設定するものである。ステップ S j 1 2 0 8 の実行後は振分設定処理を終了する。また、ステップ S j 1 2 0 6 で肯定判定した場合は、ステップ S j 1 2 0 7 以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

## 【 2 9 0 2 】

ステップ S j 1 2 0 4 で肯定判定した場合、すなわち、振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f への振り分け側に位置している場合は、ステップ S j 1 2 0 9 にて第 2 タイマカウ

10

20

30

40

50

ンタエリアTC2の値が「0」であるか否かを判定し、ステップSj1208で設定したV側振分期間が経過した否かを判定する。第2タイマカウンタエリアTC2の値が「0」である場合、すなわち、V側振分期間が経過している場合は、ステップSj1210にて振分部材66hを排出用領域66gへの振り分け側の位置に変位させる。

【2903】

ステップSj1211では、振分回数カウンタエリアHCの値を1減算する処理を実行し、その後、振分設定処理を終了する。また、ステップSj1209で否定判定した場合（第2タイマカウンタエリアTC2の値が「0」でなく、V側振分期間が経過していない場合）は、振分部材66hの現在位置を維持すべく、ステップSj1210以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

10

【2904】

次に、ステップSj106のV入賞用処理について図265のフローチャートを参照しながら説明する。

【2905】

V入賞用処理ではまずステップSj1301にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。V入賞フラグは、V入賞が発生したことをMPU312が把握するためのものである。

【2906】

V入賞フラグがセットされていない場合は、ステップSj1302に進み、V入賞が発生したか否かを判定する。具体的には、第2可変入賞装置66に設けられたV入賞用の検知センサ66mの検知状態に基づき、第2可変入賞装置66に入球した遊技球がV入賞用領域66f（検知センサ66mの検知領域）を通過したか否かを判定する。V入賞が発生していない場合はそのままV入賞用処理を終了する。

20

【2907】

V入賞が発生した場合は、ステップSj1303にて上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグをセットする。続くステップSj1304では、演出制御装置143への送信対象としてV入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞が発生したことを演出制御装置143に通知するためのコマンドであり、設定されたV入賞コマンドは、通常処理（図258）のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、V入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置75やスピーカ部29にてV入賞の発生を報知したり、V入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置350等を制御する。

30

【2908】

ステップSj1305では、当たり回数クリア用処理を実行する。本実施の形態に係るパチンコ機10には時短リミッタ機能が搭載されており、時短遊技状態中での大当たりやV大当たりの回数を当たり回数として計数するように構成されている。当たり回数クリア用処理は、その当たり回数の計数値をクリア（初期化）するためのものである。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。

【2909】

ステップSj1306では、小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を実行する。小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理は、高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。

40

【2910】

ステップSj1306の実行後はV入賞用処理を終了する。また、ステップSj1301で肯定判定した場合（V入賞フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の小当たり遊技で既にV入賞が発生している場合は、ステップSj1202以降の処理を実行せずにV入賞用処理を終了する。

【2911】

小当たり遊技の終了用処理（図263）の説明に戻り、ステップSj1101でV入賞フラグがセットされていると判定した場合は、ステップSj1102にて、対応するV当

50

選フラグをセットする。具体的には、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eにセットされている小当たり種別フラグを参照し、今回の小当たり種別に対応するV当選フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。V当選フラグは、V大当たり遊技を開始すべきこと及びV大当たり遊技の種別をMPU 312が把握するためのものである。本実施の形態では、有利小当たり結果A～Cに対応させてV当選フラグA～Cが設けられている。例えば、終了対象の小当たり遊技（今回の小当たり遊技）が有利小当たり結果Aへの当選を契機としており、小当たり種別フラグとしての有利小当たりAフラグが上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている場合は、V当選フラグとしてV当選フラグAをセットする。

#### 【2912】

10

ステップSj1103では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているV入賞フラグ、小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。続くステップSj1104では、演出制御装置143への送信対象としてV当選コマンドを設定し、その後、小当たり遊技の終了用処理を終了する。V当選コマンドは、V大当たり遊技が開始されること及びV大当たり遊技の種別を演出制御装置143に通知するためのコマンドであり、設定されたV当選コマンドは、通常処理（図258）のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、V当選コマンドを受信した場合、V大当たり遊技が開始されること及びV大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置75等にて実行されるように、表示制御装置350等を制御する。

#### 【2913】

20

ステップSj1101で否定判定した場合（V入賞フラグがセットされていない場合）、すなわち、V入賞が発生することなく小当たり遊技の終了タイミングとなった場合は、ステップSj1105に進み、パンク時対応の高サポ終了用処理を実行する。パンク時対応の高サポ終了用処理は、V入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する場合（いわゆるパンクが発生した場合）において高頻度サポートモードを終了させるためのものである。パンク時対応の高サポ終了用処理の詳細については後述する。

#### 【2914】

ステップSj1106では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。これにより、小当たり遊技が終了する。ステップSj1106の実行後は小当たり遊技の終了用処理を終了する。

30

#### 【2915】

<大当たり遊技状態への移行処理>

通常処理（図258）におけるステップSj405の大当たり遊技状態への移行処理について図266のフローチャートを参照して説明する。

#### 【2916】

大当たり遊技状態への移行処理ではまずステップSj1401にて、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。この判定は、RAM 314のフラグ格納エリア314eに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを参照することにより行う。小当たり遊技の実行中である場合は、当該小当たり遊技の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

40

#### 【2917】

小当たり遊技の実行中でない場合はステップSj1402にて、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップSj1403にて、RAM 114の各種フラグ格納エリア314eにV当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V入賞の発生に基づくV大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。

#### 【2918】

V当選フラグがセットされていない場合は、ステップSj1404にて上記各種フラグ格納エリア314eに大当たり種別フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、当否判定での大当たり当選に基づく大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判

50

定する。大当たり種別フラグがセットされていない場合、すなわち、V入賞の発生に基づくV大当たり遊技と大当たり当選に基づく大当たり遊技とのいずれも開始すべき状況でない場合は、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【2919】

大当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップS j 1 4 0 5にて特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合、すなわち、大当たり当選した特図遊技回の実行中である場合は、当該遊技回の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【2920】

ステップS j 1 4 0 5で肯定判定した場合（特図遊技回の終了タイミングである場合）又はステップS j 1 4 0 3で肯定判定した場合（V当選フラグがセットされており、V大当たり遊技を開始すべき状況である場合）は、ステップS j 1 4 0 6に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに大当たり遊技フラグをセットしたり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

10

【2921】

ステップS j 1 4 0 7では、大当たり遊技のラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納されている大当たり種別フラグやV当選フラグに基づいて今回の大当たり遊技の種別を把握し、その把握した種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、大当たり遊技が終了するまで継続される。

20

【2922】

ステップS j 1 4 0 8では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップS j 1 4 0 7で把握した大当たり遊技の種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をRAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたラウンドカウンタエリアRC 1にセットする。例えば、今回の大当たり遊技の種別が3 R大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアRC 1に「3」をセットし、6 R V大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアRC 1に「5」をセットする。ちなみにV大当たり遊技では、小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技（1回）の分も含めてラウンド数が認識されるように構成されており、6 R V大当たり遊技の場合、V大当たり遊技にて実行されるラウンド遊の回数は5回となる。

30

【2923】

ステップS j 1 4 0 9では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置1 4 3に通知するためのオープニングコマンドを設定し、続くステップS j 1 4 1 0では、外部信号設定処理を実行する。外部信号設定処理では、外部出力端子2 1 3に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。ステップS j 1 4 0 1の実行後は大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【2924】

ステップS j 1 4 0 2で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップS j 1 4 1 1に進み、ステップS j 1 4 0 6で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、当該期間の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

40

【2925】

オープニング期間が経過している場合は、ステップS j 1 4 1 2に進み、第1可変入賞装置6 5の第1大入賞口6 5 aを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、第1可変入賞装置6 5の第1大入賞口6 5 aが閉鎖中である場合は、ラウンド数カウンタRCが「1」以上であることを条件として、開閉扉6 5 b用の駆動部6 5 dを駆動状態とすることで第1大入賞口6 5 aを開放させる。また、第1大入賞

50

口65aが開放中である場合には、当該大入賞口65aの開放から所定時間(30sec)が経過していること又は上限入賞個数(例えば10個)の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部65dの駆動状態を停止し、第1大入賞口65aを閉鎖させる。

【2926】

ステップSj1413では、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合は、大当たり遊技を継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【2927】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合は、ステップSj1414に進み、エンディングが終了したか否か(エンディング期間が経過したか否か)を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

10

【2928】

エンディングが終了している場合は、ステップSj1415にて大当たり遊技終了時の移行処理を実行する。大当たり遊技終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップSj1416では、ラウンド表示の終了処理を実行し、その後、大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ラウンド表示の終了処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【2929】

<大当たり遊技終了時の移行処理>

20

ステップSj1415の大当たり遊技終了時の移行処理について図267のフローチャートを参照しながら説明する。

【2930】

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップSj1501にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が2R大当たり結果A又はV大当たり結果であるか否かを判定する。換言すれば、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれの大当たり種別フラグがセットされているかやV当選フラグがセットされているかを参照することにより行う。

【2931】

30

2R大当たり結果A又はV大当たり結果である場合は、ステップSj1502に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている大当たり種別フラグ、V当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【2932】

ステップSj1503では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値を1加算する。本実施の形態では、時短遊技状態への移行を制限(規制)することが可能な時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能は、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数(大当たり及びV当たりの合計数)をカウントし、そのカウント値が予め定められた上限回数である時短リミッタ値に達すると、大当たり結果やV大当たり結果(小当たり結果)の種別にかかわらず、時短遊技状態を強制的に終了させるものとなっている。当たり回数カウンタエリアACは、現在の大当たり回数をMPU312が把握するためのものであり、時短遊技状態への移行契機となる大当たりとなった場合(第1特図の遊技回で2R大当たり結果Aになった場合)や時短遊技状態中に大当たりとなった場合(第2特図の遊技回で2R大当たり結果Aになった場合、有利小当たり結果を経てV大当たりとなった場合)に対応して1ずつ加算される。

40

【2933】

ステップSj1504では、演出制御装置143への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理(図258)のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。当たり回数コマンドには、ステップSj1

50

503で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置162が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置143に通知される。

【2934】

ステップSj1505では、ステップSj1503で更新された当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値（例えば5回）に達したか否かを判定する。当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に達していない場合は、ステップSj1506に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【2935】

ステップSj1507では、今回の大当たり結果に対応する時短遊技状態（高頻度サポートモード）の上限回数をセットする。時短遊技状態の上限回数は、時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数であり、いわゆる時短回数である。本実施の形態では、大当たり種別やV大当たり種別を問わず、時短遊技状態の上限回数が一律に10回に設定されているため（図252、図253）、本ステップでは、上記各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに10回に対応する値（10）をセットする。サポートカウンタエリアSCは、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、時短遊技状態である状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

【2936】

ステップSj1508では、演出制御装置143への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図258）のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態の開始が演出制御装置143に通知される。

【2937】

ステップSj1505で肯定判定した場合（当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に達した場合は、ステップSj1509に進み、当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアし、初期値（0回）に復帰させる。続くステップSj1510では、演出制御装置143への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。設定されたリミッタ到達コマンドは、通常処理（図258）のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。リミッタ到達コマンドが送信されることにより、大当たり回数の時短リミッタ値への到達が演出制御装置143に通知される。

【2938】

ステップSj1510の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に達した場合は、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。大当たり遊技中はサポートフラグがクリアされ、サポートモードが低頻度サポートモードとされているため、上記のように、大当たり遊技終了時の移行処理においてサポートフラグをセットしないことにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。つまり、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、V大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。

【2939】

ステップSj1501で否定判定した場合（2R大当たり結果A又はV大当たり結果でない場合は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が2R大当たり結果Bであることを意味する。この場合は、ステップSj1511に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。その後、サポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される

10

20

30

40

50

。

## 【 2 9 4 0 】

&lt; 高サポ更新用処理 &gt;

ステップ S j 6 1 3 の高サポ更新用処理について図 2 6 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 2 6 0）において実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回にて変動表示が開始される場合に実行されるものである。

## 【 2 9 4 1 】

まずステップ S j 1 7 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている場合は、ステップ S j 1 7 0 2 に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。

10

## 【 2 9 4 2 】

大当たり結果でない場合は、ステップ S j 1 7 0 3 にて、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

## 【 2 9 4 3 】

ステップ S j 1 7 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が上限回数（例えば 1 0 回）に到達している場合には、ステップ S j 1 7 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

20

## 【 2 9 4 4 】

ステップ S j 1 7 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S j 1 7 0 6 にて上記サポートカウンタエリア S C の値を「 0 」にクリアした後、ステップ S j 1 7 0 5 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、高頻度サポートモードを終了させる。

30

## 【 2 9 4 5 】

ステップ S j 1 7 0 5 の実行後は高サポ更新用処理を終了する。ステップ S j 1 7 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップ S j 1 7 0 2 以降の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。また、ステップ S j 1 7 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップ S j 1 7 0 5 の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。

## 【 2 9 4 6 】

&lt; 変動回数対応の高サポ終了用処理 &gt;

ステップ S j 5 1 1 の変動回数対応の高サポ終了用処理について図 2 6 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 2 5 9）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

40

## 【 2 9 4 7 】

まずステップ S j 1 8 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップ S j 1 8 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

## 【 2 9 4 8 】

50

高サポ終了用フラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合は、ステップS j 1 8 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了して低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行する。

【2 9 4 9】

ステップS j 1 8 0 4では、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。続くステップS j 1 8 0 5では、上記各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアする。

【2 9 5 0】

ステップS j 1 8 0 6では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている高サポ終了用フラグをクリアし、その後、ステップS j 1 8 0 7にて、演出制御装置1 4 3への送信対象として時短遊技状態終了コマンドを設定する。時短遊技状態終了コマンドが送信されることにより、演出制御装置1 4 3に時短遊技状態の終了が通知される。

【2 9 5 1】

ステップS j 1 8 0 7の実行後は変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。また、ステップS j 1 8 0 1で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップS j 1 8 0 2で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップS j 1 8 0 3以降の処理を実行することなく、変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。

【2 9 5 2】

<小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理>

ステップS j 5 1 0の小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理について図2 7 0のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図2 5 9）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【2 9 5 3】

小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理では先ずステップS j 1 9 0 1にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【2 9 5 4】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップS j 1 9 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。これにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。

【2 9 5 5】

サポートフラグがセットされており、高頻度サポートモード中である場合は、ステップS j 1 9 0 3にて今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであるか否かを判定する。有利小当たり結果Aである場合は、ステップS j 1 9 0 4に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【2 9 5 6】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Aとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【2 9 5 7】

ステップS j 1 9 0 4の実行後は小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。ステップS j 1 9 0 1で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップS j 1 9 0 2で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップ

10

20

30

40

50

S j 1 9 0 3 で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果 A でない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップ S j 1 9 0 4 の処理を実行せずに小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を終了する。

【 2 9 5 8 】

< 小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理 >

ステップ S j 1 3 0 6 の小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理について図 2 7 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V 入賞用処理（図 2 6 5 ）において実行されるものであり、より詳しくは、第 2 特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合に実行されるものである。

10

【 2 9 5 9 】

小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理では先ずステップ S j 2 1 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を「0」にクリアする。これにより、V 大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が 0 回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。

【 2 9 6 0 】

ステップ S j 2 1 0 2 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果 A である場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップ S j 2 1 0 2 の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップ S j 2 1 0 2 でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C であることを意味する。この場合は、ステップ S j 2 1 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

20

【 2 9 6 1 】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は有利小当たり結果 C となった場合は、小当たり遊技における V 入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

30

【 2 9 6 2 】

ステップ S j 2 1 0 3 の実行後は小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を終了する。ステップ S j 2 1 0 2 で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップ S j 2 1 0 3 の処理を実行せずに小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を終了する。

【 2 9 6 3 】

< 当たり回数クリア用処理 >

ステップ S j 1 3 0 5 の当たり回数クリア用処理について図 2 7 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V 入賞用処理（図 2 6 5 ）において実行されるものであり、より詳しくは、第 2 特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合に実行されるものである。なお、当たり回数クリア用処理は、V 入賞用処理において小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理（ステップ S j 1 3 0 6 ）よりも先に実行される。

40

【 2 9 6 4 】

当たり回数クリア用処理では先ずステップ S j 2 2 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V 入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。

【 2 9 6 5 】

前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は有利小当たり結果 C である場合

50

は、V入賞の発生タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するところ（図265のステップS j 1 3 0 6、図271）、この高頻度サポートモードの終了処理（サポートフラグのクリア処理）のタイミングは、当たり回数クリア用処理の実行タイミングよりも後になっている。このため、ステップS j 2 2 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされた状態となっており、この場合におけるV入賞発生時のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【2966】

これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するため（図259のステップS j 5 1 0、図270）、ステップS j 2 2 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされていない状態となる。よって、この場合におけるV入賞発生時のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【2967】

ステップS j 2 2 0 1で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードでない場合は、ステップS j 2 2 0 2に進み、当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が0回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば5回）に再セットされる。

【2968】

ステップS j 2 2 0 3では、演出制御装置143への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図258）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置143に通知される。

20

【2969】

ステップS j 2 2 0 3の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップS j 2 2 0 1で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cである場合は、当たり回数カウンタエリアACをクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップS j 2 2 0 2以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。

30

【2970】

<パンク時対応の高サボ終了用処理>

ステップS j 1 1 0 5のパンク時対応の高サボ終了用処理について図273のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図263）において実行されるものであり、より詳しくは、V入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。

【2971】

パンク時対応の高サボ終了用処理では先ずステップS j 2 3 0 1にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップS j 2 3 0 2に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。このように、時短遊技状態（高頻度サポートモード）である状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しなかった場合には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了する。

40

【2972】

なお、時短遊技状態である状況で小当たり結果となった場合に選択され得る小当たり種別としては有利小当たり結果A～Cの3種類があるが、このうち有利小当たり結果Aについては特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了するように構成されている（図259のステップS j 5 1 0、図270）。このため、小当た

50

り種別が有利小当たり結果 A である場合、パンク時対応の高サポ終了用処理の実行タイミングではサポートフラグがセットされていない状態となっており、ステップ S j 2 3 0 1 で否定判定されることになる。つまり、ステップ S j 2 3 0 2 におけるサポートモードのクリア処理（時短遊技状態の終了処理）の対象となるのは、時短遊技状態にて有利小当たり結果 B 又は C となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生しなかった場合となる。

【 2 9 7 3 】

ステップ S j 2 3 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を「 0 」にクリアし、その後、ステップ S j 2 3 0 4 にて、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア A C の値を「 0 」にクリアする。

10

【 2 9 7 4 】

ステップ S j 2 3 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図 2 5 8 ）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 2 9 7 5 】

ステップ S j 2 3 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、ステップ S j 2 3 0 6 に進み、終了対象の小当たり遊技が有利小当たり結果 A に対応するものであるか否かを判定する。有利小当たり結果 A に対応するものである場合は、有利小当たり結果 A に対応する小当たり遊技にてパンクが発生したことを意味する。

20

【 2 9 7 6 】

この場合は、ステップ S j 2 3 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグをセットする。つまり、有利小当たり結果 A に対応する小当たり遊技にてパンクが発生した場合は、時短遊技状態を終了させず、小当たり遊技の終了後も時短遊技状態が継続されるようにする。すなわち、今回の小当たり結果への当選が時短遊技状態の終了契機とならないようにする。

【 2 9 7 7 】

ステップ S j 2 3 0 8 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてパンク時用時短継続コマンドを設定する。設定されたパンク時用時短継続コマンドは、通常処理（図 2 5 8 ）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。パンク時用時短継続コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びその後も時短遊技状態が継続されることが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

30

【 2 9 7 8 】

ステップ S j 2 3 0 8 の実行後は、ステップ S j 2 3 0 3 及びステップ S j 2 3 0 4 の処理を実行することなく、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。これにより、小当たり当選時の残り時短回数（サポートカウンタ S C の値）や大当たり回数（当たり回数カウンタエリア A C の値）が引き継がれ、時短遊技状態が終了していないと同等の状態になる。

40

【 2 9 7 9 】

ステップ S j 2 3 0 6 で否定判定した場合（有利小当たり結果 A でない場合）は、不利小当たり結果に対応する小当たり遊技（低振分態様の小当たり遊技）にてパンクが発生したことを意味する。この場合はそのままパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

【 2 9 8 0 】

< 変動表示時間の設定処理 >

ステップ S j 6 1 4 の変動表示時間の設定処理について図 2 7 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 2 6 0 ）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

50

## 【 2 9 8 1 】

変動表示時間の設定処理では先ずステップ S j 2 5 0 1 にて、現在の遊技状態を把握する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）、時短遊技状態（高頻度サポートモード）のいずれであるかを特定する。

## 【 2 9 8 2 】

ステップ S j 2 5 0 2 では、今回の当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合はステップ S j 2 5 0 3 に進み、ステップ S j 2 5 0 1 で把握した遊技状態に対応する大当たり結果用の変動パターンテーブルを取得する。

10

## 【 2 9 8 3 】

ステップ S j 2 5 0 2 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップ S j 2 5 0 4 に進み、今回の当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合はステップ S j 2 5 0 5 に進み、ステップ S j 2 5 0 1 で把握した遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図 2 7 5 を参照しながら説明する。

## 【 2 9 8 4 】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、小当たり種別に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、有利小当たり結果 A 用の変動パターンテーブル（図 2 7 5 ( a ) ）と、有利小当たり結果 B 用の変動パターンテーブル（図 2 7 5 ( b ) ）と、有利小当たり結果 C 用の変動パターンテーブル（図 2 7 5 ( d ) ）とが設定されている。

20

## 【 2 9 8 5 】

有利小当たり結果 A 用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果 A が選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 A ( 1 0 s e c ) が設定されている。変動種別カウンタ C S を用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部 4 3 における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

30

## 【 2 9 8 6 】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置 1 4 3 に送信される（図 2 6 0 のステップ S j 6 1 6 ）。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置 1 6 2 で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、特図用表示部 4 3 での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置 7 5 にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示される。

## 【 2 9 8 7 】

また、変動パターンは、図柄表示装置 7 5 で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン 1 A はリーチ当たり A 演出に対応している。すなわち、演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置 7 5 で行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。

40

## 【 2 9 8 8 】

リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 7 5 を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置

50

75における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【2989】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

10

【2990】

そして、変動パターン1Aが対応するリーチ当たりA演出は、各図柄列Z1～Z3に含まれる7図柄を用いてリーチ当たり演出が行われるものである。具体的には、各図柄列Z1～Z3の変動表示が開始された後、上図柄列Z1の7図柄と下図柄列Z3の7図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図277（a））、その後、そのリーチライン上に中図柄列Z2の7図柄が停止表示されて当たりが報知される（図277（b））。

【2991】

有利小当たり結果A用の変動パターンテーブルでは選択可能な変動パターンとして変動パターン1Aのみが設定されており、有利小当たり結果Aとなった場合には、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、必ず変動パターン1Aが選択される。このため、図柄表示装置75にて7図柄によるリーチ当たり演出が実行されることにより、遊技者は、有利小当たり結果Aになったこと、換言すれば、時短リミッタが再セットされる当選状態になったことを認識することができる。

20

【2992】

図275（b）に示す有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Bが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン11A（10sec）と、変動パターン12A（10sec）とが設定されている。変動パターン11Aはリーチ当たりB演出に対応し、変動パターン12Aはリーチ当たりC演出に対応している。リーチ当たりB演出は、7図柄以外の奇数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものであり（図277（d））、リーチ当たりC演出は、偶数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものである（図277（f））。

30

【2993】

図275（c）に示す有利小当たり結果C用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン11A（10sec）と、変動パターン12A（10sec）とが設定されている。

40

【2994】

このように有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルと有利小当たり結果C用の変動パターンテーブルとは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの範囲が異なっている。具体的には、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「69」が変動パターン11Aに対応し、「70」～「99」が変動パターン12Aに対応する一方、有利小当たり結果C用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「29」が変動パターン11Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン12Aに対応している。すなわち、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルでは変動パターン11Aが選択されやすく、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルでは変動パターン

50

1 2 A が選択されやすい。

【 2 9 9 5 】

このため、図柄表示装置 7 5 にて 7 図柄以外の奇数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合、遊技者は、有利小当たり結果 B になった確率が高いことを認識することができ、偶数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合は、有利小当たり結果 C になった確率が高いことを認識することができる。有利小当たり結果 B 及び有利小当たり結果 C はいずれも時短リミッタの再セットが行われない小当たり結果であるが、有利小当たり結果 B の方が有利小当たり C よりも V 大当たり遊技でのラウンド数が多くなっている（図 2 5 3 ( c )）。

【 2 9 9 6 】

図 2 7 4 の説明に戻り、ステップ S j 2 5 0 4 で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップ S j 2 5 0 6 に進み、ステップ S j 2 5 0 1 で把握した遊技状態に対応する外れ結果用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図 2 7 6 を参照しながら説明する。

【 2 9 9 7 】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、当たり回数カウンタエリア A C の値に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、当たり回数カウンタエリア A C の値が相対的に小さい場合に参照される外れ結果用の第 1 変動パターンテーブル（図 2 7 6 ( a )）と、当たり回数カウンタエリア A C の値が相対的に大きい場合に参照される外れ結果用の第 2 変動パターンテーブル（図 2 7 6 ( b )）とが設定されている。

【 2 9 9 8 】

図 2 7 6 ( a ) に示す外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリア A C の値が 0 ~ 2 のいずれかである場合に参照されるものである。なお、当たり回数カウンタエリア A C の値が 0 である場合とは時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が 5 回である状態であり、当たり回数カウンタエリア A C の値が大きくなるほど、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が少ない状態となる。

【 2 9 9 9 】

外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルでは、図 2 7 6 ( a ) に示すように、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H ( 1 s e c ) と、変動パターン 2 H ( 1 0 s e c ) と、変動パターン 3 H ( 1 0 s e c ) と、変動パターン 4 H ( 1 0 s e c ) とが設定されている。変動パターン 1 H は完全外れ演出に対応し、変動パターン 2 H はリーチ外れ演出 A に対応し、変動パターン 3 H はリーチ外れ演出 B に対応し、変動パターン 4 H はリーチ外れ演出 C に対応している。

【 3 0 0 0 】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、リーチ外れ演出 A は 7 図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである。すなわち、上図柄列 Z 1 の 7 図柄と下図柄列 Z 3 の 7 図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図 2 7 7 ( a )）、その後、そのリーチライン上の中図柄列 Z 2 において 7 図柄以外の図柄が停止表示されて外れが報知されるものである（図 2 7 7 ( c )）。また、リーチ外れ演出 B は、7 図柄以外の奇数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものであり（図 2 7 7 ( e )）、リーチ当たり C 演出は、偶数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである（図 2 7 7 ( g )）。

【 3 0 0 1 】

図 2 7 6 ( b ) に示す外れ結果用の第 2 変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリア A C の値が 3、4 のいずれかである場合に参照されるものである。すなわち、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が 2 回以下であ

10

20

30

40

50

る状況で外れ結果となった場合に参照される変動パターンテーブルである。

【3002】

外れ結果用の第2変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第1変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン1H(1sec)と、変動パターン2H(10sec)と、変動パターン3H(10sec)と、変動パターン4H(10sec)とが設定されている。

【3003】

このように外れ結果用の第1変動パターンテーブルと外れ結果用の第2変動パターンテーブルとは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、変動パターン2H(リーチ外れA演出)に対応する変動種別カウンタCSの範囲が異なっている。具体的には、外れ結果用の第1変動パターンテーブルでは、変動パターン2Hに対応する変動種別カウンタCSの範囲が「70」～「79」に設定されている一方、外れ結果用の第2変動パターンテーブルでは、変動パターン2Hに対応する変動種別カウンタCSの範囲が「78」～「79」に設定されている。すなわち、外れ結果用の第2変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第1変動パターンテーブルの場合よりも変動パターン2Hが選択されにくくなっており、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況では、リーチ外れA演出が行われにくくなっている。

10

【3004】

このため、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況において7図柄によるリーチ表示が発生すると、その演出はリーチ当たりA演出である可能性が高く、遊技者の目線では当たりの期待度が高いものとなる。つまり、同じ演出(7図柄によるリーチ表示)でも、時短リミッタまでの残りの大当たり回数によってその期待度が異なるように設定されている。

20

【3005】

図274の説明に戻り、ステップSj2503、ステップSj2505又はステップSj2506の実行後は、ステップSj2507にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動パターンの抽選処理を実行する。具体的には、変動パターンテーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

【3006】

ステップSj2508では、上記ステップSj2507で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が10secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに5000をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理(図255)が起動される度に1減算される。なお、変動表示時間の情報は、各変動パターン情報に対応する時間情報として変動パターンテーブルとは別にROM313に記憶されている。ステップSj2508の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

30

【3007】

<遊技の流れについて>

本実施の形態のパチンコ機10における遊技の流れについて図278～図282を参照しながら説明する。図278は遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

40

【3008】

サポートモードが低頻度サポートモードとされる通常遊技状態では、既に説明したように、第2作動口63への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第1作動口62への入賞を狙って遊技することになる。

【3009】

第1作動口62への入賞が発生した場合には、第1特図の当否抽選(大当たり確率1 /

50

200)が実行される。そして、当該当否抽選により大当たり当選となった場合には、第1可変入賞装置65が開閉される大当たり遊技(2R大当たり遊技)が実行される(移行ルート951)。第1可変入賞装置65には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル41の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる(いわゆる右打ち)。

#### 【3010】

第1特図の大当たり種別として2R大当たり結果Aと2R大当たり結果Bとが設定されているところ、大当たり種別が2R大当たり結果Bに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態に復帰する(移行ルート952)。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1特図の大当たりの発生を目指して遊技することになる。

10

#### 【3011】

一方、大当たり種別が2R大当たり結果Aに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態に移行し、第2作動口63への入賞が生じやすくなる(移行ルート953)。時短遊技状態は、時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数(例えば10回)となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。この間、遊技者は第2特図の当否抽選を受けやすくなり、有利な態様で当否抽選を実施することが可能になる。なお、第2作動口63には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行って遊技することになる。

20

#### 【3012】

第2特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合、第2可変入賞装置66が開閉される小当たり遊技が実行される(移行ルート954)。この場合の小当たり種別は有利小当たり結果A~Cのいずれかとなるため(図253(b))、上記小当たり遊技はV入賞が発生しやすい高振分態様(図254(b))にて実行される。

#### 【3013】

高振分態様で小当たり遊技が実行される場合の第2可変入賞装置66の開放時間(1.8sec)は、遊技球の発射周期(0.6sec)よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第2可変入賞装置66への入賞を簡単に発生させることができる。また、高振分態様の下では、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間と、振分部材358がV入賞用領域356側に配置される期間とが重複するため、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球がV入賞用領域356側に振り分けられやすい。よって、高振分態様での小当たり遊技にて第2可変入賞装置66に遊技球を入賞させた場合、必ず又はほぼ確実にV入賞が発生する。

30

#### 【3014】

つまり、小当たり当選が発生すると、V入賞の発生がほぼ見込まれるため、V入賞の発生確率と小当たり当選の確率とは同じになるか、近似する。第2特図の当否抽選において小当たり結果となる確率は1/3に設定されているため(図251(b))、時短遊技状態への移行後、特図遊技回の実行回数が10回に達するまでの間において、小当たりを引き当てる確率は約98%となる。すなわち、時短遊技状態に移行した場合には、ほぼ100%の確率でV入賞が発生することになる。

40

#### 【3015】

そして、小当たり遊技においてV入賞が発生した場合には、小当たり遊技の終了後、第1可変入賞装置65が開閉されるV大当たり遊技が実行される(移行ルート955)。V大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは、ラウンド数が異なる6RV大当たり結果と2RV大当たり結果とがあるものの、これらはいずれもV大当たり遊技の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに設定されるものとなっている(移行ルート956)。

#### 【3016】

このため、時短遊技状態である状況でV入賞が発生してV大当たり遊技が行われた場合

50

には、V大当たり遊技の終了後、再び時短遊技状態に復帰することになる。すなわち、時短遊技状態への移行 小当たり当選 V入賞の発生 V大当たり遊技 時短遊技状態への復帰という一連の流れがループし、V大当たり遊技が繰り返されることになる。これにより、遊技者は、まとまった出玉を獲得することが可能になる。

### 【3017】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機10には時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能では、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数がカウントされ、そのカウント値が時短リミッタ値(上限値)である5回に達すると、時短遊技状態が強制的に終了される(移行ルート957)。前述のとおり、本実施の形態では、時短遊技状態に移行した場合、普通に右打ち遊技を続けていればほぼ100%の確率でV入賞が発生し、V大当たり遊技に移行する。このため、第1特図の当否抽選にて2R大当たり結果Aを引き当てて遊技状態を時短遊技状態に移行させることにより、実質的に5回分の大当たり遊技(残り4回分の大当たり遊技)が確保されることになる。

10

### 【3018】

そして、本実施の形態では、上記時短リミッタ機能と関連させて、小当たり種別が有利小当たり結果Aになった場合と、有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合とで有利度合いに差異を設けている。以下、これら各種小当たり結果になった場合の流れについて説明する。

### 【3019】

<有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れ>

20

まずは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れについて図279を参照しながら説明する。ここでは、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値が3である状態(残りの大当たり回数が2回の状態)で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。

### 【3020】

RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況(時短遊技状態である状況)において、遊技者が右打ちを行って第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される(タイミングt1、図279(a)~(c))。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりC演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる(図279(c)、(h))。

30

### 【3021】

なお、時短遊技状態(大当たり回数の計数状態)において図柄表示装置75には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を示す残り報知画像961が表示される。この残り報知画像961を視認することで、遊技者が残りの大当たり回数を認識することが可能になる。

### 【3022】

タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され(図279(d))、第2可変入賞装置66が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球は、振分部材66hによりV入賞用領域66fに振り分けられ、検知センサ66mを通過する(図245(b))。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる(タイミングt4、図279(e))。

40

### 【3023】

V入賞が発生したタイミングt4では、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か(サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か)が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアACをクリアするか否かが判定される(図265のステップSj1305、図272)。当たり回数カウンタエリアACは、時短リミッタ機能において

50

カウントされる大当たり回数に対応するものであり、MPU312が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【3024】

この時点では上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は当たり回数カウンタエリアACがクリアされず、現在の値(3)が維持される(図279(g)、図272のステップSj2201でYES)。

【3025】

また、V入賞が発生した際には、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Cであることに対応して、各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる(図279(a)、図265のステップSj1306、図271)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態(非時短遊技状態)とされる。なお、この処理は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定よりも後に実行される。すなわち、当たり回数カウンタエリアACの維持が決定された後、時短遊技状態から非時短遊技状態への切り替えが行われる。

【3026】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始される(図279(f))。これにより、第1可変入賞装置65が開放状態とされ、遊技球を第1可変入賞装置65に入賞させることが可能になる。

【3027】

そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアACの値が1加算され、「4」に変更される(図279(g)、図267のステップSj1501でYES)。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が1回に更新される。これに合わせ、上記残りの大当たり回数が1回であることを示す態様の残り報知画像961が図柄表示装置75に表示されるように設定される(図279(i))。

【3028】

また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる(図279(a)、図267のステップSj1505でNO)。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合には、V大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

【3029】

<有利小当たり結果Aになった場合の流れ>

次に有利小当たり結果Aになった場合の流れについて図280を参照しながら説明する。

【3030】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況(時短遊技状態である状況)で第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される(タイミングt1、図280(a)~(c))。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Aが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりA演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて7図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる(図280(c)、(h))。

【3031】

また、変動表示時間が経過するタイミングt2では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであることに対応して、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる(図280(a)、図259のステップSj5

10

20

30

40

50

10、図270)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【3032】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊技が開始される（図280（d））。そして、その小当たり遊技において遊技球がV入賞用領域66fの検知センサ66mを通過すると、上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる（タイミングt4、図280（e））。

【3033】

既に説明したように、V入賞の発生に対応して現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定が実行される場所、有利小当たり結果Aの場合には変動表示の終了タイミング（タイミングt2）にてサポートフラグがクリアされる。このため、V入賞の発生時点ではサポートフラグがセットされていない状態となり、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定では、時短遊技状態ではないと判定される。この場合は、非時短状態下での当たりであるとして大当たり回数の計数状態を解除すべく、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされて初期値（0）に変更される（図280（g）、図272）。

10

【3034】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始され（図280（f））、第1可変入賞装置65が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアACの値が1加算されるが、前述のとおり、V入賞時において当たり回数カウンタエリアACの値が初期値（0）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアACの値は「1」となる（図280（g））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が4回とされた状態になる。

20

【3035】

また、V大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる（図279（a）、図267のステップSj1505でNO）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

30

【3036】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Aになった場合には、今回のV大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされ、5回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、V大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Aの方が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも遊技者にとって有利となっている。

【3037】

V大当たり遊技のエンディング期間において図柄表示装置75には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えたことを報知する上乗せ報知画像962が表示される（図280（i））。また、上乗せ報知画像962の表示後には、残りの大当たり回数が増えた状態の残り報知画像961が表示される（図280（j））。

40

【3038】

以上のように、本実施の形態では、時短遊技状態への移行後、有利小当たり結果Aを引き当てることができないまま、大当たり回数（当たり回数カウンタエリアACの値）が時短リミッタ値に到達した場合には、5回目の大当たり遊技が実行された後、時短遊技状態への移行がなされず、連荘状態が終了する。一方、時短遊技状態への移行後、大当たり回数が時短リミッタ値に到達する前に有利小当たり結果Aを引き当てることができた場合には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えた状態で時短遊技状態に移行し、連

50

荘状態を延長させることができる。このため、遊技者は、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を意識しつつ、有利小当たり結果 A になること、換言すれば、図柄表示装置 75 の表示画面 G で 7 図柄の当たりが発生することを目指して遊技を楽しむことができる。

**【 3 0 3 9 】**

上記のように、有利小当たり結果 A となった場合は、その当選遊技回における変動表示の終了タイミング（タイミング t 2）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。この場合、有利小当たり結果 A への当選に基づく小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 66 の開放が開始される前に時短遊技状態が終了されることになる。これにより、右ルートを下流する遊技球が第 2 作動口 63 に入賞することにより第 2 可変入賞装置 66 に入賞不可となり、V 入賞の成立が妨げられる事象の発生を抑制できる。

10

**【 3 0 4 0 】**

ここで、本実施の形態では、普電役物 63 a により開閉される普電開閉領域（普電役物 63 a が開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第 2 作動口 63 に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で普電役物 63 a が閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第 2 作動口 63 に入賞することになる領域）から第 2 可変入賞装置 66 により開閉される特電開閉領域（第 2 可変入賞装置 66 が開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第 2 可変入賞装置 66 に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で第 2 可変入賞装置 66 が閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第 2 可変入賞装置 66 に入賞することになる領域）までを遊技球が移動（流下）するのに要する期間（移動期間）が例えば 0.5 sec となるように、普電役物 63 a と第 2 可変入賞装置 66 の距離やそれらの間の流路が構成される。加えて、上記当選遊技回の確定表示時間が例えば 0.3 sec とされ、上記小当たり遊技のオープニング期間が例えば 0.5 sec とされている。

20

**【 3 0 4 1 】**

このような構成により、上記移動期間（0.5 sec）が、サポートフラグがクリアされてから第 2 可変入賞装置 66 の開放が開始されるまでの待機期間（確定表示時間とオープニング期間との合計である 0.8 sec）よりも短くされた構成が実現されている。この場合、サポートフラグがクリアされたタイミング（タイミング t 2）で上記普電開閉領域又はそれより上流側の所定領域（例えば 0.3 sec 分だけ上流側の位置）に位置する遊技球が、第 2 可変入賞装置 66 が開放されるまでに第 2 可変入賞装置 66 の特電開閉領域に到達可能な構成することができる。これにより、第 2 可変入賞装置 66 の開放よりも前に時短遊技状態が終了される構成において、第 2 可変入賞装置 66 の開放が開始された場合に、第 2 可変入賞装置 66 への遊技球の入賞を速やかに果たさせることができる。

30

**【 3 0 4 2 】**

なお、サポートフラグがクリアされてから第 2 可変入賞装置 66 の開放が開始されるまでの待機期間（確定表示時間とオープニング期間との合計期間）は、上記のものに限定されず、任意に設定することができる。その際、上記待機期間が、役物開閉遊技における 1 回の開放の開放期間（上限開放期間、開放可能期間）よりも長くなるようにすることが好ましい。

**【 3 0 4 3 】**

例えば、時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技にて普電役物 63 a が 1 回開放される構成とされ、その開放期間が 1 sec である場合は、上記待機期間が 1 sec よりも長くなるように確定表示時間及びオープニング期間を設定するとよい。このような構成とすることで、例えば、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされ、サポートフラグのクリア後に残りの役物開閉遊技（普電役物 63 a の残り開放）が実施される場合でも、普電役物 63 a が閉鎖状態とされてから第 2 可変入賞装置 66 を開放させることが可能になる。なお、1 の役物開閉遊技にて複数回の開放が行われる場合は、それらのうちの 1 の開放（好ましくは最終回の開放）の開放期間よりも上記待機期間が長くなる構成とするとよい。

40

**【 3 0 4 4 】**

50

< パンク時の流れについて >

次に、パンク時の流れについて説明する。なお、ここでいう「パンク」とは、小当たり遊技の開始後、V入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する状態である。まずは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れについて図281を参照しながら説明する。

【3045】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される（タイミングt1、図281（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりC演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図281（c）、（f））。

10

【3046】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図281（d））。例えば、小当たり遊技の開始後において遊技者が遊技球を発射させず、その状態を継続していると、第2可変入賞装置66に遊技球が入賞しないため、V入賞が発生しない。既に説明したように、小当たり種別が有利小当たり結果Cになった場合はV入賞の発生を契機としてサポートフラグがクリアされるため（図279）、V入賞が発生しない場合には、それに伴って時短遊技状態（高頻度サポートモード）が継続する（図281（a））。

20

【3047】

そして、その状態のまま第2可変入賞装置66の上限開放時間（1.8sec）が経過すると、V入賞が発生しない状態で小当たり遊技が終了し、パンク状態となる（タイミングt4、図281（d））。このようにパンク状態が発生すると、これに対応して、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる（図281（a）、図263のステップSj1105、図273のステップSj2301でYES）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【3048】

図278～図281を参照して述べたように本実施の形態では、有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも有利小当たり結果Aの方が遊技者にとって有利となっている。このような場合、図柄表示装置75上で7図柄以外の図柄により当たり報知がなされ、有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cとなることを遊技者が把握できると、その小当たり結果に対応する小当たり遊技にて第2可変入賞装置66に遊技球を入賞させず、意図的にパンクを生じさせることが考えられる。すなわち、その小当たり結果に対応したV大当たり遊技が実施されないようにすることで時短遊技状態の終了を回避し、有利小当たり結果Aを引き当てるまで（7図柄での当たりが発生するまで）それを繰り返すことが想定される。そのような行為が横行すると、遊技者間での公平性が阻害され、望ましくない。

30

【3049】

この点、上記のとおり、小当たり遊技にてパンク状態となったことに対応して時短遊技状態を終了させるため、遊技者が意図的にパンクを生じさせると、その時点で時短遊技状態が終了し、パンク後の遊技において第2作動口63への入賞を生じさせることができなくなる。その結果、次の小当たり当選を生じさせることができなくなり、有利小当たり結果Aへの当選を待つことが不可能となる。これにより、有利小当たり結果A以外の場合はV入賞を見送り、有利小当たり結果Aとなった場合を狙ってV入賞を発生させるという攻略行為の横行が抑止され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

40

【3050】

小当たり遊技のパンクにより時短遊技状態を終了させる場合、図柄表示装置75では、例えば「時短終了」等の文字表示がなされた終了報知画像963が表示される。これによ

50

り、遊技者に対して時短遊技状態の終了が報知される。

【3051】

本実施の形態では、小当たり遊技におけるエンディング期間の終了に対応して時短遊技状態を終了させるため（図261のステップSj813、図263のステップSj1106）、終了報知画像963は上記エンディング期間の終了後に表示されることになる。この際、終了報知画像963の表示期間と、図柄列Z1～Z3の変動表示がなされる期間とが重複した場合には、図柄列Z1～Z3の手前側に終了報知画像963を表示させるとよい。これにより、図柄列Z1～Z3により終了報知画像963の視認性が低下することが抑制され、時短遊技状態の終了を遊技者に対して適切に伝えることができる。

【3052】

なお、パンク時の終了用報知（終了報知画像963）は、パンクを伴わないで時短遊技状態が終了する場合（例えば、遊技回の実行回数の上限回数への到達により時短遊技状態が終了する場合）に行われる終了用報知とは異なる態様で実行される。例えば、パンク時の終了用報知の場合は前述のとおり「時短終了」等の文字表示がなされる一方で、パンクを伴わない場合はそのような文字表示が行われることなく、図柄列Z1～Z3の奥側に表示される背景画像の表示色が変化することで、時短遊技状態の終了が報知される。

【3053】

このようにパンク発生に対応して時短遊技状態が終了する場合に特殊な報知態様にて終了報知を行うことで、当該報知を目立たせることができる。これにより、小当たり遊技でのV入賞の発生を意図的に見送ると、時短遊技状態が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくすることができる。加えて、上記報知が目立つことで、周囲の遊技者やホール従業員からも目に付きやすくなり、意図的なパンク行為の抑止効果を高めることが可能になる。

【3054】

次に有利小当たり結果Aになった場合の流れについて図282を参照しながら説明する。

【3055】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される（タイミングt1、図282（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Aが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりA演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて7図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図282（c）、（f））。

【3056】

また、変動表示時間が経過するタイミングt2では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであることに伴って、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる（図282（a）、図259のステップSj510、図270）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【3057】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図282（d））。そして、タイミングt4においてV入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了し、パンクが発生すると、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる（図282（a）、図273のステップSj2306でYES）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに復帰し、小当たり遊技が終了した後の遊技状態が時短遊技状態とされる。すなわち、小当たり当選や小当たり遊技の実行が時短遊技状態の終了契機として機能しない状態とされ、小当たり遊技の後も引き続き第2作動口63に遊技球を入賞させることが可能になる。

【3058】

既に説明したように、有利小当たり結果Aは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果

10

20

30

40

50

Cよりも遊技者にとって有利であるため、図柄表示装置75での表示により有利小当たり結果Aとなったことを認識した遊技者が、当該小当たり結果に対応する小当たり遊技で意図的にパンクを生じさせることは考えにくい。そこで、有利小当たり結果Aとなった場合には、小当たり遊技でパンクが発生しても時短遊技状態を終了させない構成としており、これによって、球詰まり等の発生によりV入賞が生じなかった場合の救済を図ることができ、特に有利小当たり結果Aとなった状況で意図せず小当たり遊技でパンクが生じてしまった場合、遊技者の落胆は非常に大きくなると考えられるところ、本構成とすることで、そのようなパンクの発生後において次の小当たり当選を目指して遊技することができ、遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【3059】

10

パンク発生後も時短遊技状態を継続させる場合、図柄表示装置75では、例えば「時短継続」等の文字表示がなされた継続報知画像964が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の継続が報知される。

【3060】

継続報知画像964は、パンク確定後に表示が開始され、その後、所定期間（例えば5sec）に亘って表示が継続されるように設定される。このため、継続報知画像964の表示期間中に第2作動口63への入賞が発生し、第2特図の遊技回が開始される場合がある。この場合は、第2作動口63への入賞又は上記遊技回の開始（図柄列Z1～Z3の変動表示の開始）を契機として継続報知画像964の表示が終了される。すなわち、第2作動口63への入賞の発生は右打ちが行われていることを意味するため、時短遊技状態の継続を既に遊技者が認識したとみなし、継続報知画像964の表示を取り止める。このような構成とすることで、時短遊技状態の継続を遊技者に適切に伝えながらも、継続報知画像964により図柄列Z1～Z3の視認性が低下することを抑制できる。

20

【3061】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3062】

時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たり結果になった場合に、その後の所定タイミングにて時短遊技状態であるか否かを判定し、その結果に基づいて当否抽選の結果やV入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、上記判定において、時短遊技状態でない場合は、時短リミッタ値を再セットして時短リミッタ（時短遊技状態の強制終了）が作動するまでの残りの大当たり回数を増加させる一方、時短遊技状態である場合は、そのような再セットを行わず、残りの大当たり回数の増加が生じない構成とした。このような構成であることで、小当たり結果への当選やV入賞が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

30

【3063】

時短遊技状態であるか否かの判定タイミングを、当否抽選の実行より後で且つ大当たり遊技の開始より前のタイミングとした。具体的には、時短遊技状態であるか否かの判定をV入賞の発生タイミングに合わせて行う構成とした。

【3064】

上記判定タイミングが当否抽選の実行より後であることで、時短遊技状態で当否抽選を実行しつつ、その後、上記判定タイミングの前で時短遊技状態を終了させるか否かを振り分けることにより、上記判定タイミングにて時短遊技状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。すなわち、当否抽選を行う段階では時短遊技状態の恩恵を受けながら、その後の判定タイミングにて時短遊技状態であるか否かにより時短リミッタ値の再セットの有無を異ならせることができる。

40

【3065】

加えて、上記判定タイミングが大当たり遊技の開始より前であることで、大当たり遊技の途中で時短遊技状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、大当たり遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、時短遊技状態であるか否かの判定処理が大当たり遊技の実行制御と重複して実行され

50

ることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

【3066】

また、V入賞の発生は大当たり遊技（V大当たり遊技）への移行契機として機能するため、V入賞の発生タイミングは当選タイミングの1つとして見ることができる。本実施の形態では、小当たり結果の種別が特定の種別（有利小当たり結果A）であった場合は、V入賞の発生より前のタイミング（変動表示の終了タイミング）で時短遊技状態を終了させるようにした上で、当選タイミングとしてのV入賞の発生タイミングにて時短遊技状態であるか否かの判定を行うようにしている。このため、第2特図の当否抽選が行われるときの状態は時短遊技状態のみの1状態であるにもかかわらず、当選タイミングでの状態として時短遊技状態と非時短遊技状態（通常遊技状態）との2状態を取ることができる。これにより、大当たり遊技後の遊技特性の振り分けパターンを増やすことができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

10

【3067】

小当たり結果の種別により、上記判定タイミングで時短遊技状態である場合とそうでない場合とが振り分けられるように構成した。具体的には、小当たり結果が有利小当たり結果Aである場合は、変動表示の終了タイミングで時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングであるV入賞の発生時において時短遊技状態ではない状態とし、小当たり結果が有利小当たり結果B、Cである場合は、V入賞の発生時において上記判定が行われてから時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングにて時短遊技状態であるように構成した。これにより、当否抽選にて小当たり結果となった場合において、上記判定タイミングにて時短遊技状態とならず、時短リミッタ値の再セットが行われる有利小当たり結果Aとなることを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

20

【3068】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果B、Cになった場合において、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成とした。

【3069】

時短リミッタ値の再セットに対応しない側の有利小当たり結果B、Cになった場合、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にて意図的にV入賞を発生させず、時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果Aとなった場合を狙ってV入賞を発生させる行為が行われる懸念がある。このような攻略行為が横行すると、遊技の公平性が害され、望ましくない。この点、有利小当たり結果B、Cになった場合の小当たり遊技でパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成であることで、当該小当たり遊技の後、第2作動口63（第2特図の始動入賞口）への入賞を生じさせることができなくなり、延いては、小当たり当選を繰り返して有利小当たり結果Aとなるのを待つことができなくなる。これにより、意図的にV入賞を発生させない行為が横行することが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

30

【3070】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果Aになった場合において、それに対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせても、時短遊技状態が終了せず、当該小当たり遊技より後の遊技を時短遊技状態にて行い得る構成とした。

40

【3071】

時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果Aになった場合は、遊技者が小当たり遊技にて意図的にV入賞を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、有利小当たり結果Aの場合は、小当たり遊技にてパンクが発生しても、その後の遊技が時短遊技状態にて行われるものになっている。これにより、球詰まり等の発生によりV入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。

【3072】

時短遊技状態である状況で有利小当たり結果Aに当選し、その当選に基づく小当たり遊技が行われる場合に、有利小当たり結果Aへの当選遊技回における変動表示の終了タイミ

50

ングでサポートフラグをクリアし、上記小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が開放状態とされる前に時短遊技状態を終了させることが可能とした。

【3073】

例えば、第2可変入賞装置66が開放状態である場合において普電役物63aが開放状態であると、その遊技球によるV入賞の発生が、当該遊技球の第2作動口63への入賞により妨げられる懸念がある。この点、第2可変入賞装置66が開放状態とされる前に時短遊技状態が終了されることで、普電役物63aが閉鎖状態とされてから第2可変入賞装置66を開放させることができる。これにより、小当たり遊技において第2可変入賞装置66が開放状態とされる状況では第2作動口63への入賞が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を第2可変入賞装置66に入賞させ、V入賞を発生させることが可能になる。よって、V入賞の発生が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しみやすい構成とすることが可能になる。

10

【3074】

時短遊技状態の終了タイミングを当選遊技回の変動表示の終了タイミングとし、時短遊技状態を終了させた場合に、所定期間(確定表示時間+小当たり遊技のオープニング期間)が経過してから第2可変入賞装置66が開放される構成とした。

【3075】

この場合、時短遊技状態が終了してから第2可変入賞装置66が開放されるまでに猶予期間を確保することができる。例えば、役物開閉遊技の途中で時短遊技状態の終了処理(サポートフラグのクリア処理)が実行された場合において、時短遊技状態の終了後に残りの役物開閉遊技が実行される場合、この残りの役物開閉遊技を上記猶予期間の中で行わせることができる。これにより、普電役物63aの開放状態(第2作動口63への入賞が生じやすい状態)を確実に終わらせてから第2可変入賞装置66を開放させることができ、よりスムーズにV入賞を発生させることが可能になる。

20

【3076】

<変形例1>

上記第5の実施の形態の変形例1について図283~図291を参照しながら説明する。ここでは上記第5の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図283~図291において第5の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【3077】

上記第1実施の形態では、時短遊技状態(高頻度サポートモード)への移行契機となった大当たり種別や小当たり種別にかかわらず、時短遊技状態の終了条件が共通化されたが、本変形例では、移行契機となった大当たり種別や小当たり種別により、時短遊技状態の終了条件が異なるように構成されている。すなわち、上記第1実施の形態では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が10回に達するか、小当たりに当選するかのいずれかが成立すると、時短遊技状態が終了するように構成されているが、本変形例では、大当たり種別や小当たり種別によって、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が異なったり、終了条件に小当たり当選が含まれるか否かが異なったりするように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

40

【3078】

<第1特図用の大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第1特図用の大当たり種別テーブルについて図283を参照しながら説明する。第1特図用の大当たり種別テーブルは、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選(第1特図の当否抽選)にて大当たり結果となった場合において大当たり種別を決定する際に用いられるものである。なお、第2特図用の大当たり種別テーブルについては上記第1の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【3079】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、2R大当たり結果Aと、2R大当たり結果Bとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも

50

実行されるラウンド遊技の回数が 2 回となるものである。

【 3 0 8 0 】

2 R 大当たり結果 A は、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第 1 終了基準回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。第 1 特図の当否抽選にて大当たり結果となり、2 R 大当たり結果 A となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態 A」ということがある。

【 3 0 8 1 】

2 R 大当たり結果 B は、第 1 の実施の形態に係る 2 R 大当たり結果 B（図 2 5 2（a））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。

【 3 0 8 2 】

< 第 2 特図用の小当たり種別テーブル及び V 大当たり種別テーブル >

本変形例に係る第 2 特図用の小当たり種別テーブル及び V 大当たり種別テーブルについて図 2 8 4 を参照しながら説明する。第 2 特図用の小当たり種別テーブルは、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、V 大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機として V 入賞が発生した場合において V 大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第 1 特図の小当たり種別テーブルについては第 5 の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【 3 0 8 3 】

第 2 特図用の小当たり種別テーブル（図 2 8 4（a））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果 A と、有利小当たり結果 B と、有利小当たり結果 C とが設定されている。これら有利小当たり結果 A ~ C は、遊技球が V 入賞用領域 6 6 f に振り分けられやすい高振分態様で第 2 可変入賞装置 6 6 が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果 A には小当たり種別カウンタ C 3 の「0」~「9」が対応し、有利小当たり結果 B には小当たり種別カウンタ C 3 の「10」~「29」が対応し、有利小当たり結果 C には小当たり種別カウンタ C 3 の「30」~「99」が対応している。すなわち、有利小当たり結果 A に振り分けられる確率は 1 0 %、有利小当たり結果 B に振り分けられる確率は 2 0 %、有利小当たり結果 C に振り分けられる確率は 7 0 % に設定されている。

【 3 0 8 4 】

V 大当たり種別テーブル（図 2 8 4（b））では、選択可能な V 大当たり種別として、6 R V 大当たり結果 A と、6 R V 大当たり結果 B と、3 R V 大当たり結果と、2 R V 大当たり結果とが設定されている。6 R V 大当たり結果 A、B は、5 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものであり、3 R V 大当たり結果は、2 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものであり、2 R V 大当たり結果は、1 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものである。

【 3 0 8 5 】

6 R V 大当たり結果 A は、小当たり種別が有利小当たり結果 A であり且つ V 入賞時の状態が時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数（例えば 1 0 0 回）となるか、有利小当たり結果 A に 1 回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【 3 0 8 6 】

6 R V 大当たり結果 B は、小当たり種別が有利小当たり結果 A であり且つ V 入賞時の状態が非時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態

10

20

30

40

50

への移行後において特図遊技回の実行回数が第2終了基準回数（例えば10回）となるか、当該状態への移行後において小当たりにより1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【3087】

3RV大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Bである場合に選ばれるものであり、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第3終了基準回数（例えば3回）となるか、当該状態への移行後において小当たりにより1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【3088】

2RV大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Cである場合に選ばれるものであり、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第3終了基準回数（例えば3回）となるか、当該状態への移行後において小当たりにより1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【3089】

本変形例では、6RV大当たり結果Aとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態B」といい、6RV大当たり結果Bとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態C」といい、3RV大当たり結果、2R大当たり結果となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態D」ということがある。

【3090】

<小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理>

本変形例に係る小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理について図285のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図259）のステップSj510で実行されるものであり、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【3091】

小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理では先ずステップSj3101にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【3092】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップSj3102に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートフラグA、サポートフラグB、サポートフラグC、サポートフラグDのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートフラグAは時短遊技状態Aへの滞在中であることを示し、サポートフラグBは時短遊技状態Bへの滞在中であることを示し、サポートフラグCは時短遊技状態Cへの滞在中であることを示し、サポートフラグDは時短遊技状態Dへの滞在中であることを示すものである。本ステップの処理を実行することにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。

【3093】

いずれかのサポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップSj3103に進み、セットされているサポートフラグがサポートフラグB～Dのいずれかであるか否かを判定する。すなわち、時短遊技状態B～Dのいずれかに滞在している状況であるか否かを判定する。

【3094】

サポートフラグB～Dのいずれかがセットされている場合は、ステップSj3104にて、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであるか否かを判定する。有利小当たり結果Aである場合は、ステップSj3105に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに

10

20

30

40

50

セットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【3095】

このように、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり当選となり、その小当たり種別が有利小当たり結果 A になった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。

【3096】

ステップ S j 3 1 0 5 の実行後は小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を終了する。ステップ S j 3 1 0 1 で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップ S j 3 1 0 2 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、ステップ S j 3 1 0 3 で否定判定した場合（セットされているサポートフラグがサポートフラグ A である場合）又はステップ S j 3 1 0 4 で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果 A でない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップ S j 3 1 0 5 の処理を実行せずに小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を終了する。

10

【3097】

< 小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理 >

本変形例に係る小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理について図 2 8 6 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V 入賞用処理（図 2 6 5）のステップ S j 1 3 0 6 で実行されるものであり、V 入賞が発生した場合（遊技球が V 入賞領域 6 6 f の検知センサ 6 6 m を通過した場合）に実行されるものである。

20

【3098】

小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理では先ずステップ S j 3 2 0 1 にて、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア SC の値を「0」にクリアする。続くステップ S j 3 2 0 2 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【3099】

前述のとおり、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で有利小当たり結果 A となった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップ S j 3 2 0 2 の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップ S j 3 2 0 2 でサポートフラグがセットされている場合とは、時短遊技状態 A に滞在している状況で V 入賞が発生した場合、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となり、V 入賞が発生した場合であることを意味する。

30

【3100】

この場合はステップ S j 3 2 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【3101】

このように、時短遊技状態 A に滞在している状況で V 入賞が発生した場合、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となり、V 入賞が発生した場合は、小当たり遊技における V 入賞の発生タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。

40

【3102】

ステップ S j 3 2 0 3 の実行後は小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を終了する。ステップ S j 3 2 0 2 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップ S j 3 2 0 3 の処理を実行せずに小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を終了する。

【3103】

< 当たり回数クリア用処理 >

50

本変形例に係る当たり回数クリア用処理について図 2 8 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V 入賞用処理（図 2 6 5）のステップ S j 1 3 0 5 にて実行されるものであり、V 入賞が発生した場合において小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理よりも先に実行されるものである。

【 3 1 0 4 】

当たり回数クリア用処理ではまずステップ S j 3 3 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V 入賞の発生時において時短遊技状態 A ~ D のいずれかに滞在している状態であるか否かを判定する。

【 3 1 0 5 】

前述のとおり、時短遊技状態 A に滞在している場合、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となった場合は、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理（図 2 8 6）のステップ S j 3 2 0 3 において、V 入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップ S j 3 3 0 1 の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグ A ~ D のいずれかがセットされた状態となっている。

【 3 1 0 6 】

これに対し、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果 A となった場合は、小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理（図 2 8 5）のステップ S j 3 1 0 5 において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップ S j 3 3 0 1 の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。

【 3 1 0 7 】

ステップ S j 3 3 0 1 でいずれのサポートフラグもセットされていないと判定した場合、すなわち、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果 A となった場合は、ステップ S j 3 3 0 2 に進み、当たり回数カウンタエリア A C の値を「0」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が 0 回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば 5 回）に再セットされる。

【 3 1 0 8 】

ステップ S j 3 3 0 3 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図 2 5 8）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 3 1 0 9 】

ステップ S j 3 3 0 3 の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップ S j 3 3 0 1 で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合（時短遊技状態 A への滞在中に V 入賞が発生した場合、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となり、V 入賞が発生した場合））は、当たり回数カウンタエリア A C をクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップ S j 3 2 0 2 以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。

【 3 1 1 0 】

< パンク時対応の高サポ終了用処理 >

本変形例に係るパンク時対応の高サポ終了用処理について図 2 8 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図 2 6 3）のステップ S j 1 1 0 5 にて実行されるものであり、V 入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 1 1 】

パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップ S j 3 4 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグ C 又は D がセットされているか否かを判定する。サポートフラグ C 又は D がセットされている場合はステップ S j 3 4 0 2 に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

## 【 3 1 1 2 】

このように、時短遊技状態 C 又は D に滞在中の状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生しなかった場合（パンクが発生した場合）には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態を終了させる。

10

## 【 3 1 1 3 】

ステップ S j 3 4 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を「 0 」にクリアし、その後、ステップ S j 3 4 0 4 にて、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア A C の値を「 0 」にクリアする。

## 【 3 1 1 4 】

ステップ S j 3 4 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図 2 5 8 ）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

20

## 【 3 1 1 5 】

ステップ S j 3 4 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグ C 又は D がセットされていない場合）は、時短遊技状態 A 又は B に滞在中の状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生しなかったことを意味する。この場合は、滞在中の時短遊技状態を終了させないとして、ステップ S j 3 4 0 2 以降の処理を実行せずにパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

## 【 3 1 1 6 】

< 遊技の流れについて >

本変形例のパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて図 2 8 9 ~ 図 2 9 1 を参照しながら説明する。

30

## 【 3 1 1 7 】

通常遊技状態にて第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞し、第 1 特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A となった場合、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態 A に移行する。この時短遊技状態 A は、当該時短遊技状態 A への移行後、特図遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数（例えば 1 0 0 回）に到達すると終了する（図 2 8 9（ a ））。

## 【 3 1 1 8 】

その後、時短遊技状態 A において第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞し、第 2 特図の当否抽選にて小当たり結果となったとする。その小当たり結果の小当たり種別が有利小当たり結果 A となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、6 R V 大当たり遊技が実行される（図 2 8 9（ b ））。また、6 R V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態 B に移行する。この時短遊技状態 B は、当該時短遊技状態 B への移行後、特図遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数（例えば 1 0 0 回）に到達するか、有利小当たり結果 A に当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する（図 2 8 9（ a ））。

40

## 【 3 1 1 9 】

時短遊技状態 A において有利小当たり結果 B となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、3 R V 大当たり遊技が実行される（図 2 8 9（ b ））。また、3 R V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態 D に移行する。また、時短遊技状態 A におい

50

て有利小当たり結果 C となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、2 R V 大当たり遊技が実行される（図 2 8 9 ( b )）。また、2 R V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態 D に移行する。

#### 【 3 1 2 0 】

時短遊技状態 D は、当該時短遊技状態 D への移行後、特図遊技回の実行回数が第 3 終了基準回数（例えば 3 回）に到達するか、小当たり結果に当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する（図 2 8 9 ( a )）。第 3 終了基準回数は第 1 終了基準回数よりも少ないため、時短遊技状態 D は、時短遊技状態が終了する前に小当たりで当選する確率（期待値）が第 1 時短遊技状態 A よりも低くなっている。すなわち、時短遊技状態 D は、第 1 時短遊技状態 A よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態となっている。

10

#### 【 3 1 2 1 】

このように、時短遊技状態 A への滞在中は、有利小当たり結果 A となった状況で V 入賞が発生することで、ラウンド数の多い V 大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後も有利な時短遊技状態に移行するものとなる。このため、時短遊技状態 A において有利小当たり結果 A を引き当てることが遊技者にとって最も有利となる。

#### 【 3 1 2 2 】

このような構成において、図 2 9 0 に示すように、時短遊技状態 A では、有利小当たり結果 A ~ C のいずれかとなった場合、特図遊技回の変動終了時に時短遊技状態 A が終了せず、また、小当たり遊技にてパンクを生じさせても時短遊技状態 A が終了しないように構成されている。すなわち、遊技者にとって不利な有利小当たり結果 B、C になった場合において、それに対応する小当たり遊技にて遊技者が V 入賞を発生させず、当該小当たり遊技を意図的にパンクさせたとしても、その後も時短遊技状態 A を継続させることが可能となっている。

20

#### 【 3 1 2 3 】

さらに、時短遊技状態 A での小当たり当選確率（第 2 特図の小当たり当選確率）が 1 / 3 であるのに対し（図 2 5 1 ( b )）、時短遊技状態 A に滞在可能な特図遊技回の実行回数は 1 0 0 回（第 1 終了基準回数）と多くなっている。すなわち、時短遊技状態 A は、複数回に亘って小当たりで当選することを見込めるものとなっている。

#### 【 3 1 2 4 】

このため、時短遊技状態 A では、有利小当たり結果 B、C となった場合に、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞を発生させることを見送り、残り期間にて有利小当たり結果 A となることを待つようにして遊技することが可能になる。つまり、時短遊技状態 A は、小当たりで当選した場合において、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞を発生させるか否かを遊技者が選択できるものとなっており、換言すれば、有利小当たり結果 A になった場合を狙って V 入賞を発生させることが可能となっている。

30

#### 【 3 1 2 5 】

そして、図柄表示装置 7 5 では、そのような遊技をアシストするための報知が行われるようになっている。例えば、時短遊技状態 A において有利小当たり結果 B、C になった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、7 図柄以外の奇数図柄又は偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たり B 演出、リーチ当たり C 演出が行われた後、例えば「ちょっと待ってね」等の文字表示がなされた回避用画像 9 7 1 が表示される（図 2 9 1 ( a )、( b )）。回避用画像 9 7 1 は、遊技球の発射停止を促すものであり、延いては、V 入賞の発生（第 2 可変入賞装置 6 6 への遊技球の入賞）を回避することを促すものである。

40

#### 【 3 1 2 6 】

有利小当たり結果 B、C になった場合、高振分態様の小当たり遊技が実施されるため、そのまま右打ちを継続していると、V 入賞が発生する可能性が高い。そのような構成において、小当たり遊技の実施に合わせて回避用画像 9 7 1 を表示することで、V 入賞の回避を好適に補助することが可能になる。

#### 【 3 1 2 7 】

50

回避用画像 971 は、小当たり遊技の開始前、換言すれば、特図遊技回の終了前から表示が開始される。その際、遊技球発射機構 110 により発射されてから第 2 可変入賞装置 66 に到達するまでの遊技球の移動期間の分だけ小当たり遊技の開始から遡ったタイミングよりも早く回避用画像 971 の表示が開始される。例えば、上記移動期間が 1 sec である場合は、小当たり遊技の開始（第 2 可変入賞装置 66 の開放開始）の 1 sec 前よりも早い時点から回避用画像 971 の表示が開始される。これにより、遊技者が回避用画像 971 を見てから遊技球の発射を停止した場合でも、V 入賞の発生（第 2 可変入賞装置 66 への入賞）を回避することが可能になる。

【3128】

上記の際、回避用画像 971 の表示期間と、図柄列 Z1 ~ Z3 の停止表示（確定表示）の期間とが重複することになるが、この場合、図柄列 Z1 ~ Z3 の手前側に回避用画像 971 を表示させるとよい。これにより、図柄列 Z1 ~ Z3 により回避用画像 971 の視認性が低下することが抑制され、回避用画像 971 によるアシストを好適に行うことが可能になる。

10

【3129】

また、回避用画像 971 の表示開始後は、小当たり遊技が終了するまで当該表示が継続される。これにより、小当たり遊技が終了するまで遊技球を発射しないように促すことができ、V 入賞の回避をより好適にアシストすることが可能になる。

【3130】

さらに、図柄表示装置 75 では、例えば「小当たり遊技中」等の文字表示がなされた小当たり中報知画像 972 が表示される。小当たり中報知画像 972 は、小当たり遊技の実行中であることを遊技者に報知するためのものである。小当たり中報知画像 972 は、回避用画像 971 と同一期間にて表示されてもよいし、小当たり遊技の実行期間にて表示されてもよい。

20

【3131】

一方、時短遊技状態 A において有利小当たり結果 A になった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、7 図柄により当たりが報知されるリーチ当たり A 演出が行われた後、例えば「V を狙って！！」等の文字表示がなされた促進用画像 973 が表示される（図 291 (c)、(d)）。促進用画像 973 は、遊技球の発射を促すものであり、延いては、V 入賞の発生（第 2 可変入賞装置 66 への遊技球の入賞）を促すものである。

30

【3132】

V 入賞を発生させる場合は、第 2 可変入賞装置 66 の上限開放時間（例えば 1.8 sec）が経過する前に第 2 可変入賞装置 66 への入賞が生じれば足りるため、促進用画像 973 は、必ずしも小当たり遊技の開始前（特図遊技回の終了前）から表示が開始される必要はなく、小当たり遊技が開始されてから表示が開始されてもよい。また、促進用画像 973 が表示される場合も、小当たり遊技の実行期間に対応させて小当たり中報知画像 972 が表示される。

【3133】

また、図 290 に示すように、時短遊技状態 B においても、有利小当たり結果 B、C になった場合に、V 入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了しても、時短遊技状態 B が終了しないように構成されている。加えて、時短遊技状態 B に滞在可能な特図遊技回の実行回数は時短遊技状態 A と同様に 100 回（第 1 終了基準回数）であり、複数回の小当たり当選を見込めるものとなっている（図 289 (a)）。このため、時短遊技状態 B での遊技は、時短遊技状態 A と同様に、有利小当たり結果 A になった場合を狙って V 入賞を発生させることが可能な遊技となっている。

40

【3134】

また、時短遊技状態 B においても、回避用画像 971 及び促進用画像 973 によるアシストが行われる。時短遊技状態 B で有利小当たり結果 A となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞を発生させた場合、V 大当たりの終了後、時短遊技状態 C に移行するため、時短遊技状態 A の開始後、回避用画像 971 及び促進用画像 973 によるアシストに従

50

ってV入賞を発生させた場合、時短遊技状態A 時短遊技状態B 時短遊技状態Cの順序で時短遊技状態が変化することになる。

【3135】

ここで、時短遊技状態Bの終了条件には有利小当たり結果Aになることが含まれており(図289(a))、有利小当たり結果Aになった場合には小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態Bが終了するように構成されている(図290)。このため、V入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされる。

【3136】

なお、時短遊技状態Aで有利小当たり結果Aになった場合、小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングとなっても時短遊技状態Aが終了されない(図290)。このため、時短遊技状態Aで有利小当たり結果Aになり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しても、当たり回数カウンタエリアACはクリアされず、時短リミッタ値の再セットは実行されない。

【3137】

図290に示すように、時短遊技状態Cでは、有利小当たり結果B、Cになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Cが終了するように構成されている。このため、時短遊技状態A、Bのように有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させることはできない。また、時短遊技状態Cにおいて回避用画像971及び促進用画像973によるアシストも実行されない。

【3138】

さらに、有利小当たり結果B、Cになった際の小当たり遊技にてV入賞を発生させた場合に移行する時短遊技状態Dにおいても、有利小当たり結果B、Cになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Cが終了するように構成されている(図290)。よって、時短遊技状態Dにおいても、時短遊技状態Cと同様に有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させることはできず、回避用画像971及び促進用画像973によるアシストも実行されない。

【3139】

このため、時短遊技状態C、Dでの遊技は、有利小当たり結果B、Cとなる前に有利小当たり結果Aを引き当てることを目指す遊技となる。時短遊技状態C、Dにて有利小当たり結果Aとなった場合、特図遊技回の変動終了タイミングにて時短遊技状態C、Dが終了し、V入賞時において非時短状態となる。よって、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされる。

【3140】

ちなみに、時短遊技状態Cに滞在可能な特図遊技回の実行回数は10回(第2終了基準回数)であり、時短遊技状態Dの場合の3回(第3終了基準回数)よりも多くなっている(図289(a))。このため、時短遊技状態Cは、時短遊技状態が終了する前に小当たり当選する確率が時短遊技状態Dよりも高く、時短遊技状態Dよりも遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

【3141】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3142】

時短遊技状態C、Dでは、有利小当たり結果B、Cになった場合の小当たり遊技にてパンクを発生させると時短遊技状態が終了する一方で、時短遊技状態A、Bでは、有利小当たり結果B、Cになった場合の小当たり遊技でパンクを発生させても時短遊技状態が終了しない構成とした。この場合、時短遊技状態C、Dでは、有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させる遊技が規制され、時短遊技状態A、Bでは、そのような遊技が許容される。すなわち、時短遊技状態の種別によって遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 4 3 】

時短遊技状態 A、B において、有利小当たり結果 B、C に対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置 75 にて回避用画像 971 を表示し、有利小当たり結果 A に対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置 75 にて促進用画像 973 を表示する構成とした。これにより、V 入賞を発生させるべきか否かを報知によって補助することができ、有利小当たり結果 B、C の小当たり遊技と有利小当たり結果 A の小当たり遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐意識しなくても、有利小当たり結果 A の場合に V 入賞を発生させることが可能になる。

## 【 3 1 4 4 】

有利小当たり結果 A になった場合を狙って V 入賞を発生させる遊技が許容される時短遊技状態 A、B の時短回数として、そのような遊技が規制される時短遊技状態 C、D の時短回数よりも多い回数（100 回）が設定される構成とした。すなわち、時短遊技状態 A、B において実行可能な遊技回数の多いことで、これらの時短遊技状態では、V 入賞を発生させずに小当たり遊技を見送っても次の小当たり当選が生じることを見込みやすくなり、有利小当たり結果 A になった場合を狙って V 入賞を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。

## 【 3 1 4 5 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

上記第 5 の実施の形態の変形例 2 について図 292 ~ 図 309 を参照しながら説明する。ここでは上記第 5 の実施の形態や上記変形例 1 との相違点についてのみ説明する。また、図 292 ~ 図 309 において第 5 の実施の形態や上記変形例 1 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

## 【 3 1 4 6 】

本変形例に係る保留球格納エリア 314b について図 292 を参照しながら説明する。本変形例では、保留球格納エリア 314b において第 2 作動口 63 への入賞に基づく保留情報を格納する第 2 特図用保留エリア Rb が設けられている。第 2 特図用保留エリア Rb には、保留情報を格納するためのエリアとして第 1 エリア、第 2 エリアが設けられており、第 2 作動口 63 への入賞に基づく保留情報が最大 2 個まで保留記憶されるようになっている。

## 【 3 1 4 7 】

図 293 に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G に表示される保留表示部 200 には、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 Gb が設定されている。第 2 保留表示領域 Gb には、第 1 単位保留表示領域 Gb1、第 2 単位保留表示領域 Gb2 が設定されており、各単位保留表示領域 Gb1、Gb2 には所定の保留用画像が表示されるようになっている。

## 【 3 1 4 8 】

図 292 に示すように、本変形例では、第 1 特図用保留エリア Ra 及び第 2 特図用保留エリア Rb に対して 1 の実行エリア AE が設けられており、第 1 特図に係る遊技回と第 2 特図の遊技回とが片方ずつ行われるようになっている。また、保留球格納エリア 314b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

## 【 3 1 4 9 】

## &lt; 大当たり種別テーブル &gt;

本変形例に係る大当たり種別テーブルについて図 294 を参照しながら説明する。

## 【 3 1 5 0 】

図 294 (a) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、2R 大当たり結果 A と、2R 大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 2 回となるものである。

## 【 3 1 5 1 】

2R 大当たり結果 A は、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード

10

20

30

40

50

）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば3回）となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。

【3152】

2R大当たり結果Bは、第1の実施の形態に係る2R大当たり結果B（図252（a））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。

【3153】

図294（b）に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として2R大当たり結果Aが設定されている。この場合における2R大当たり結果Aは、第1特図用の大当たり種別で設定される2R大当たり結果Aと同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として2R大当たり結果Aとなった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数（例えば3回）となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。

10

【3154】

<第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブルについて図295を参照しながら説明する。

20

【3155】

第2特図用の小当たり種別テーブル（図295（a））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Aと、有利小当たり結果Bと、有利小当たり結果Cとが設定されている。これら有利小当たり結果A～Cは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Aに振り分けられる確率は10%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は20%、有利小当たり結果Cに振り分けられる確率は70%に設定されている。

【3156】

V大当たり種別テーブルでは、選択可能なV大当たり種別として、6RV大当たり結果と、2RV大当たり結果とが設定されている。6RV大当たり結果は、5回のラウンド遊技が実行されるV大当たり遊技に移行するものであり、2RV大当たり結果は、1回のラウンド遊技が実行されるV大当たり遊技に移行するものである。

30

【3157】

6RV大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果A又は有利小当たり結果Bとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合に選ばれるものであり、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば3回）となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。

40

【3158】

2RV大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Cとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合に選ばれるものであり、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態も、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば3回）となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。

【3159】

<情報取得処理>

本変形例に係る情報取得処理について図296のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、作動口用の入賞処理（図256）のステップSj205で実行されるも

50

のであり、作動口 6 2、6 3 への入賞が発生した場合に実行されるものである。

【3 1 6 0】

情報取得処理では先ずステップ S j 4 1 0 1 にて、始動保留記憶数 N が上限値（第 1 特図の場合は 4、第 2 特図の場合は 2）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値未満である場合は、ステップ S j 4 1 0 2 にて対応する特図用保留エリア R a、R b の始動保留記憶数 N を 1 加算する。ステップ S j 4 1 0 3 では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 C R N とする）を 1 加算する。

【3 1 6 1】

ステップ S j 4 1 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値（保留情報）を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 4 1 0 2 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

10

【3 1 6 2】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 4 1 0 2 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【3 1 6 3】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 4 1 0 2 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

20

【3 1 6 4】

ステップ S j 4 1 0 5 では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップ S j 4 1 0 5 の実行後又はステップ S j 4 1 0 1 で否定判定した場合（始動保留記憶数 N が上限値未満でない場合）は情報取得処理を終了する。

【3 1 6 5】

< データ設定処理 >

本変形例に係るデータ設定処理について図 2 9 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 2 5 9）のステップ S j 1 5 0 5 で実行されるものであり、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

30

【3 1 6 6】

データ設定処理では先ずステップ S j 4 2 0 1 にて、第 2 特図用保留エリア R b に格納されている保留情報の数（第 2 始動保留記憶数 R b N）が「0」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」である場合にはステップ S j 4 2 0 2 ~ ステップ S j 4 2 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」でない場合にはステップ S j 4 2 0 9 ~ ステップ S j 4 2 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用のデータ設定処理を実行する。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用の保留情報が優先して処理されることになる。

40

【3 1 6 7】

第 1 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S j 4 2 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 減算する。ステップ S j 4 2 0 3 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S j 4 2 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【3 1 6 8】

ステップ S j 4 2 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理

50

では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア～第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【 3 1 6 9 】

ステップ S j 4 2 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグがセットされている場合は、ステップ S j 4 2 0 7 にて第 2 特図フラグをクリアする。

【 3 1 7 0 】

ステップ S j 4 2 0 7 の実行後又はステップ S j 4 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグがセットされていない場合）は、ステップ S j 4 2 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

10

【 3 1 7 1 】

ステップ S j 4 2 0 8 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 2 5 8 ）のステップ S j 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

20

【 3 1 7 2 】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S j 4 2 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 減算する。ステップ S j 4 2 1 0 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S j 4 2 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【 3 1 7 3 】

ステップ S j 4 2 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S j 4 2 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 特図フラグがセットされていない場合は、ステップ S j 4 2 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

30

【 3 1 7 4 】

ステップ S j 4 2 1 4 の実行後又はステップ S j 4 2 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグがセットされている場合）は、ステップ S j 4 2 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

40

【 3 1 7 5 】

ステップ S j 4 2 1 3 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 2 5 8 ）のステップ S j 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【 3 1 7 6 】

< 遊技の流れについて >

本変形例のパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて図 2 9 8 ~ 図 2 9 9 を参照しな

50

がら説明する。

【3177】

第1特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が2R大当たり結果Aとなった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が3回となるか、小当たりで1回当選するかのいずれかが成立することになっている。そして、この時短遊技状態において3回の特図遊技回が終了する前に、第2特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。

【3178】

その小当たり種別が有利小当たり結果Aとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、6RV大当たり遊技が実行される（図298（a））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Aとなった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図259のステップSj510、図270）。このため、図298（a）に示すように、V入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされる。

10

【3179】

小当たり種別が有利小当たり結果Aとなった遊技回では、7図柄により当たりが報知されるリーチ当たりA演出（図278（a）、（b））が行われる。これにより、遊技者に対し、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

20

【3180】

小当たり種別が有利小当たり結果Bとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、6RV大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果Bとなった場合は、V入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアはV入賞時における状態判定の後に行われるため、V入賞時において時短状態となり、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされない。すなわち、時短リミッタ値の再セットは行われない。

【3181】

小当たり種別が有利小当たり結果Bとなった遊技回では、7図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりB演出（図278（d））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多い6RV大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。

30

【3182】

小当たり種別が有利小当たり結果Cとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、2RV大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果Cとなった場合は、有利小当たり結果Bの場合と同じく、V入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、V入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。

40

【3183】

小当たり種別が有利小当たり結果Cとなった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりC演出（図278（f））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない2RV大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。

【3184】

なお、時短遊技状態において小当たり当選することなく、3回目の特図遊技回が終了した場合は、当該3回目の特図遊技回における変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図259のステップSj511、図269）。このようにして時短遊技状態が終了した場合には、その後、時短

50

遊技状態の終了時点で保留記憶されている第2特図の保留情報が消化され、それに対応する特図遊技回（残り保留の特図遊技回）が実行される状態となる。本変形例では、2個を上限として第2特図の保留情報を保留記憶することが可能となっているため、残り保留の特図遊技回として2回の遊技回（第2特図の当否抽選）が行われることになる。

**【3185】**

そして、残り保留の特図遊技回にて小当たり結果となり、その小当たり種別が有利小当たり結果Aとなった場合は、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生することで、6RV大当たり遊技が実行される（図298（b））。このときの特図遊技回は非時短状態（サポートフラグがクリアされた状態）の下で行われるため、V入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされる。すなわち、時短リミッタ値が再セットされるものとなり、時短遊技状態にて有利小当たり結果Aになった場合と同様の特典が付与されることになる。この場合、有利小当たり結果Aとなった遊技回では、7図柄により当たりが報知されるリーチ当たりA演出が行われる。

10

**【3186】**

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Bとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合は、6RV大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回は有利小当たり結果Aの場合と同様に非時短状態の下で行われるため、V入賞時において非時短状態となる。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Bであっても、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされることになる。つまり、残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Bとなった場合は、時短遊技状態にて有利小当たり結果Aになった場合と同様の特典が付与される。

20

**【3187】**

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Bになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Bになった場合とは異なり、図柄表示装置75での遊技回用演出として7図柄により当たりが報知されるリーチ当たりA演出が実行される。これにより、遊技者に対し、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

**【3188】**

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Cとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合は、2RV大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回も非時短状態の下で行われるため、V入賞時において非時短状態となる。すなわち、有利小当たり結果Bの場合に限らず、有利小当たり結果Cの場合についても時短リミッタ値の再セットが生じることになる。

30

**【3189】**

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Cになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Cになった場合とは異なり、図柄表示装置75での遊技回用演出として3図柄により当たりが報知されるリーチ当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対し、2RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

**【3190】**

以上のように本変形例では、時短遊技状態中の遊技において有利小当たり結果Aになった場合にのみ時短リミッタ値が再セットされる一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技では、有利小当たり結果A～Cのいずれになっても時短リミッタ値が再セットされる。すなわち、有利小当たり結果B、Cになった場合に付与される特典が時短遊技状態中の遊技と時短遊技状態後の遊技とで変化し、後者の方が有利な特典を獲得し得るようになっている。

40

**【3191】**

一般に、当選状態が生じないまま時短遊技状態が終了する時短抜けが生じた場合、有利な状態が終了してしまったとして遊技者は落胆することになるが、本変形例によれば、時短遊技状態の終了後、より強い期待感を喚起して遊技者に遊技を行わせることができ、時

50

短遊技状態及びその後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【3192】

ちなみに本変形例では、図299に示すように、時短遊技状態中の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は10%となり、時短遊技状態中の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率(期待値)は約7%となる。一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は100%となり、時短遊技状態後の残り保留の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率(期待値)は約55%となる。

【3193】

すなわち、時短遊技状態中よりもその後の残り保留の消化期間の方が時短リミッタ値の再セットの発生期待値が高くなっている。このため、有利な状態(時短遊技状態)において大当たりや小当たりを引き当てることができず、その状態を抜けてしまうことで、より有利な状態に昇格するという意外性に富んだ遊技を提供することができる。これにより、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【3194】

しかも、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を3回とする一方で、第2特図の保留記憶の上限数を2個とし、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数が時短遊技状態の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数よりも少なくなっている。これにより、時短遊技状態後の残り保留の遊技において遊技者のドキドキ感を高め、当該遊技にて小当たりを引き当てた場合の喜びや嬉しさを格別なものとする事ができる。

【3195】

なお、時短遊技状態にて小当たり当選した際に保留記憶されている第2特図の保留情報については、V大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態にて消化されることになる。このため、これらの保留情報に対応する遊技回では、小当たりに当選したとしても、その種別が有利小当たり結果Aにならなければ時短リミッタ値の再セットが生じないことになる。

【3196】

<保留先読み処理>

ステップSj4105(図296)の保留先読み処理について図300のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理(図260)の実行に先立ち、大当たりや小当たりの有無、当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

【3197】

まずステップSj4301では、保留球格納エリア314bの各保留エリアRa, Rbに記憶された始動保留記憶数RaN, RbNと、同保留球格納エリア314bの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数CRNとを読み出し、それらの情報をMPU312のレジスタに記憶する。

【3198】

ステップSj4302では、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づき、ステップSj4104(図296)にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値(当否判定用の乱数値)を把握する。ステップSj4303では、ステップSj4302で把握した大当たり乱数カウンタC1の値と、第1特図又は第2特図用の当否テーブル(図251)とを用いて当否判定を行う。

【3199】

ステップSj4304では、ステップSj4302における当否判定の結果が大当たり当選又は小当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選又は小当たり当選である場合は、ステップSj4305にて、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタC2又は小当たり種別カウンタC3の値を把握する。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 0 0 】

ステップ S j 4 3 0 6 では、ステップ S j 4 3 0 5 で把握した大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たり種別カウンタ C 3 の値を用いて大当たり種別や小当たり種別の抽選を行う。大当たり当選である場合は大当たり種別テーブル ( 図 2 9 4 ) を参照し、小当たり当選である場合は小当たり種別テーブル ( 図 2 9 5 ) を参照する。

## 【 3 2 0 1 】

ステップ S j 4 3 0 7 では、大当たりや小当たりであることを示す当たり情報と、ステップ S j 4 3 0 6 で抽選した当たり種別を示す種別情報とを M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。

## 【 3 2 0 2 】

ステップ S j 4 3 0 7 の実行後又はステップ S j 4 3 0 4 で否定判定した場合 ( 大当たり当選、小当たり当選のいずれでもない場合 ) は、ステップ S j 4 3 0 8 にて、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタ C S の値を把握する。ステップ S j 4 3 0 9 では、ステップ S j 4 3 0 8 で把握した変動種別カウンタ C S の値と変動パターンテーブルとを用いて変動パターンの抽選を行う。

## 【 3 2 0 3 】

ステップ S j 4 3 1 0 では、ステップ S j 4 3 0 9 で抽選した変動パターンを示す変動パターン情報を M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。ステップ S j 4 3 1 1 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報 ( 始動保留記憶数 R a N , R b N の情報、共通保留数 C R N の情報、当たり情報、種別情報、変動パターン情報 ) が含まれる。なお、大当たりや小当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップ S j 4 3 1 1 にて設定された保留コマンドは、通常処理 ( 図 2 5 8 ) のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

## 【 3 2 0 4 】

< 演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について >

演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について、図 3 0 1 のブロック図を参照して以下に説明する。

## 【 3 2 0 5 】

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

## 【 3 2 0 6 】

M P U 3 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 4 2 の入力側には主制御装置 1 6 2 が接続されている。主制御装置 1 6 2 からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

## 【 3 2 0 7 】

M P U 3 4 2 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 が接続されるとともに、表示制御装置 3 5 0 が接続されている。

## 【 3 2 0 8 】

また、M P U 3 4 2 の入力側には、前扉枠 1 4 に設けられた演出用操作部 3 6 が接続されている。演出用操作部 3 6 には、当該演出用操作部 3 6 の操作を検知する検知センサが

10

20

30

40

50

設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【3209】

表示制御装置350は、プログラムROM373及びワークRAM374が複合的にチップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375と、キャラクターROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

【3210】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御（具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

10

【3211】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

【3212】

ワークRAM374は、MPU372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM374の各エリアに記憶される。

20

【3213】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクターROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【3214】

キャラクターROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクターROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

30

【3215】

なお、キャラクターROM376を複数設け、各キャラクターROM376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクターROM376に記憶する構成とすることも可能である。

【3216】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

40

【3217】

< 演出制御装置143にて実行される各種処理について >

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【3218】

< 保留コマンド対応処理 >

保留コマンド対応処理について図302のフローチャートを参照しながら説明する。保留コマンド対応処理は、主制御装置162から送信される保留コマンド（図300のステップSj4311）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、作動口62、

50

63への入賞が発生して保留情報が取得された場合に実行されるものである。

【3219】

保留コマンド対応処理では先ずステップSj4501にて、主制御装置162からの保留コマンドを解析し、保留情報(当たり情報、種別情報、変動パターン情報等)をRAM344の保留用記憶エリア344cに記憶する。

【3220】

図303に示すように、保留用記憶エリア344cには、主制御装置162側の保留球格納エリア314bと対応させて第1特図用保留エリアSRaと第2特図用保留エリアSRbとが設けられている。第1特図用保留エリアSRaには第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアの4個の記憶エリアが設けられており、第2特図用保留エリアSRbには第1エリア、第2エリアの2個の記憶エリアが設けられている。また、保留用記憶エリア344cには、主制御装置162側の実行エリアAEに対応させて実行エリアSAEが設けられている。

10

【3221】

ステップSj4501では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア344cの対応する記憶エリアに変動パターン情報(大当たり又は小当たりである場合はさらに当たり情報及び種別情報)を記憶する。例えば、今回の保留情報が第1特図に対応する2個目の保留情報である場合は、第1特図用保留エリアSRaの第2記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

20

【3222】

ステップSj4502では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値(始動保留記憶数SN)を1加算する。各種カウンタエリア344bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップSj4502では、対応する側の始動保留記憶数SNを更新する。

【3223】

ステップSj4503では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図304を参照しながら説明する。

【3224】

本実施の形態では、表示画面Gの保留表示部200に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりや小当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されている。

30

【3225】

本実施の形態では、保留用画像の表示色(色彩)により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図304(a)に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色(例えば白色)とされる通常表示態様HMaが設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様HMbが設定されている。

【3226】

例えば、第2特図において2個目の保留記憶となる保留情報にて小当たり結果が先読みされた場合には、図304(b)に示すように、保留表示部200の第2保留表示領域Gbにおける第2単位保留表示領域Gb2に青色表示態様HMbの保留用画像が表示される。これにより、遊技者に対し、当該保留情報に対応する特図遊技回にて小当たり当選となる可能性が高いことが報知又は示唆される。

40

【3227】

保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第1保留表示領域Ga又は第2保留表示領域Gbに表示されている期間(保留期間)での保留予告演出の実

50

行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における保留予告演出の実行タイミングは、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイミング等に合わせて設定されている。

#### 【3228】

保留コマンド対応処理（図302）の説明に戻り、ステップSj4503の保留予告用の設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの抽選を行ったり、保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。

10

#### 【3229】

ステップSj4504では、表示画面Gの保留表示部200に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域Ga、Gbにおいて対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置350への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第1特図又は第2特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であることを示す情報が含まれる。ステップSj4504の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

#### 【3230】

<シフト時コマンド対応処理>

シフト時コマンド対応処理について図305（a）のフローチャートを参照しながら説明する。シフト時コマンド対応処理は、主制御装置162から送信されるシフト時コマンド（図297のステップSj4208、ステップSj4215）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

20

#### 【3231】

シフト時コマンド対応処理では先ずステップSj4601にて、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数SN）を1減算する。各種カウンタエリア344bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数SNを更新する。

#### 【3232】

ステップSj4602では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、RAM344の保留用記憶エリア344cの第1エリアに記憶されている保留情報を実行エリアSAEに移すとともに、第2エリア～第4エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア344eの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

30

#### 【3233】

また、シフト処理では、表示画面Gの保留表示部200における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置350を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図305（b1）に示すように、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1及び第2単位保留表示領域Ga2に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図305（b2）に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域D及び第1単位保留表示領域Ga1に変更される。

40

#### 【3234】

<保留予告用の設定処理>

ステップSj4503の保留予告用の設定処理について図306のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162から送信される保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。

#### 【3235】

保留予告用の設定処理では先ずステップSj4701にて、RAM344の保留用記憶

50

エリア 3 4 4 c を参照し、今回の保留情報における変動パターン等を把握する。すなわち、主制御装置 1 6 2 での保留先読み処理（図 3 0 0）により特定された先読み結果を把握する。

【 3 2 3 6 】

ステップ S j 4 7 0 2 では、ステップ S j 4 7 0 1 で把握した変動パターンが特定変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、図 2 7 5 の変動パターン 1 A（有利小当たり結果 A に対応）、変動パターン 1 1 A、1 2 A（有利小当たり結果 B に対応）、変動パターン 2 1 A、2 2 A（有利小当たり結果 C に対応）、図 2 7 6 の変動パターン 2 H ~ 4 H（リーチ外れに対応）のいずれかであるか否かを判定する。

【 3 2 3 7 】

特定変動パターンである場合は、ステップ S j 4 7 0 3 に進み、保留予告用の可否判定処理を実行する。保留予告用の可否判定処理は、保留予告の実行を許容するか否かを判定するものであり、一部の状況において保留予告を制限するために設けられている。保留予告用の可否判定処理の詳細については後述する。

【 3 2 3 8 】

保留予告用の可否判定処理にて保留予告の実行を許容すると判定した場合（ステップ S j 4 7 0 4 の Y E S）は、ステップ S j 4 7 0 5 にて保留予告の実行抽選を行う。保留予告の実行抽選では、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、その実行抽選テーブルと、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて、保留予告演出を実行するか否かの抽選を行う。保留予告実行抽選テーブルは、当たりの有無に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が小当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。

【 3 2 3 9 】

上記実行抽選の結果が当選結果である場合（ステップ S j 4 7 0 6 の Y E S）は、ステップ S j 4 7 0 7 にて保留予告演出の設定処理を実行する。保留予告演出の設定処理では、先読み対象となった保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様 H M b で表示されるように設定する。加えて、特定表示態様での表示がどの時点から開始されるのかの表示変化タイミングの設定も行う。表示変化タイミングの設定では、例えば、保留用画像の表示開始の時点から特定表示態様で表示する旨の設定を行ったり、保留用画像の表示開始後の所定タイミング（例えば保留表示部 2 0 0 でのシフト時）にて通常表示態様 H M a から特定表示態様 H M b に切り替える旨の設定を行ったりする。

【 3 2 4 0 】

ステップ S j 4 7 0 8 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出の実行中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 3 2 4 1 】

ステップ S j 4 7 0 2 で否定判定した場合（把握した変動パターンが特定変動パターンでない場合）、ステップ S j 4 7 0 4 で否定判定した場合（保留予告の実行を許容しない場合）、ステップ S j 4 7 0 6 で否定判定した場合（実行抽選で外れとなった場合）は、ステップ S j 4 7 0 1 に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【 3 2 4 2 】

< 保留予告用の可否判定処理 >

ステップ S j 4 7 0 3 の保留予告用の可否判定処理について図 3 0 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 3 2 4 3 】

保留予告用の可否判定処理ではまずステップ S j 4 8 0 1 にて、先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものであるか否かを判定する。本変形例では、第 2

10

20

30

40

50

特図の保留情報を記憶可能な数が2個に設定されているため、時短遊技状態中における2回目遊技回の実行中に2個目の保留記憶として取得された保留情報や、時短遊技状態の最終遊技回(3回目遊技回)の実行中に取得された保留情報が、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報に該当する。

**【3244】**

先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものである場合は、ステップSj4802に進み、その保留情報が大当たり結果に対応するものであるか否か(先読み結果が大当たり結果であるか否か)を判定する。この判定は、ステップSj4701で把握した変動パターンが大当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。

10

**【3245】**

先読み対象の保留情報が大当たり結果に対応するものでない場合は、ステップSj4803にて、当該保留情報が小当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものである場合は、ステップSj4804に進み、その小当たり種別が有利小当たり結果Aであるか否かを判定する。この判定は、ステップSj4701で把握した変動パターンが小当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。

**【3246】**

ステップSj4804で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cに対応するものである場合は、ステップSj4805に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。これにより、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生するか否かを判定する。この判定は、保留記憶中の保留情報だけでなく、遊技回を実行中の保留情報も対象にして行う。

20

**【3247】**

上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、ステップSj4806にて、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。この判定は、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに保留予告フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

30

**【3248】**

ステップSj4806で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが含まれておらず、且つ当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップSj4807に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。この場合、保留予告用の設定処理(図306)においてステップSj4705に進み、保留予告演出の実行抽選を実行する。そして、当該抽選にて当選した場合は、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様HMbで表示されるように設定し、保留予告演出が実行されるようにする。

**【3249】**

また、ステップSj4801で否定判定した場合(先読み対象の保留情報が時短遊技状態中の遊技回に対応するものである場合)、ステップSj4802で肯定判定した場合(先読み対象の保留情報が大当たり結果に対応する場合)、ステップSj4804で肯定判定した場合(先読み対象の保留情報が有利小当たり結果Aに対応するものである場合)も、ステップSj4807に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。

40

**【3250】**

これらに対し、ステップSj4805で肯定判定した場合、すなわち、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報について有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cが先読みされた状況において、当該保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果

50

に対応するものが存在する場合は、ステップ S j 4 8 0 8 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限（規制）する。この場合、保留予告用の設定処理（図 3 0 6）においてステップ S j 4 7 0 9 に進み、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が通常表示態様 H M a で表示されるように設定する。つまり、当該保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。

【 3 2 5 1 】

また、ステップ S j 4 8 0 6 で肯定判定した場合（先の保留情報について保留予告演出を実行中である場合）も、ステップ S j 4 8 0 8 にて、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限するように判定する。これにより、上記先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在しない場合であっても、保留予告演出の実行中である場合は、先読み対象の保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。

10

【 3 2 5 2 】

ステップ S j 4 8 0 3 で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものでない場合）は、先読み対象の保留情報がリーチ外れ演出に対応するものであることを意味する。この場合は、ステップ S j 4 8 0 9 に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。

【 3 2 5 3 】

上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合、すなわち、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生する場合は、ステップ S j 4 8 1 0 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、先読み対象の保留情報についての保留予告演出（いわゆるガセ演出）が実行されないようにする。

20

【 3 2 5 4 】

ステップ S j 4 8 0 9 で否定判定した場合（先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合）は、ステップ S j 4 8 1 1 に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。保留予告演出が実行されている場合は、ステップ S j 4 8 1 0 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。一方、上記先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップ S j 4 8 1 2 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。

30

【 3 2 5 5 】

< 保留予告演出の流れについて >

保留予告演出の流れについて図 3 0 8 ~ 図 3 0 9 を参照しながら説明する。

【 3 2 5 6 】

図 3 0 8 ( a ) に示すように、本変例では、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となる場合において、その遊技回が時短遊技状態中に実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。これに対し、有利小当たり結果 B 又は C となる遊技回が、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットが生じる。すなわち、有利小当たり結果 B 又は C となる場合においては、その遊技回が時短遊技状態中に実行されるよりも時短遊技状態の終了後に実行される方が遊技者にとって有利となるようになっている。

40

【 3 2 5 7 】

かかる構成の下、図 3 0 9 ( a ) に示すように、時短遊技状態に移行してからの 2 回目の遊技回（保留情報 A に対応する遊技回）が実行されており、且つ 3 回目の遊技回（時短遊技状態における最終回の遊技回）に対応する保留情報 B が保留記憶されている状況で、新たな保留情報 C が取得され、この保留情報 C が有利小当たり結果 B 又は C に対応するものであったとする。この時点において保留情報 C は、時短遊技状態の終了後における残り保留に該当するため、図 3 0 9 ( b ) に示すように、保留情報 C に対応する保留用画像を

50

特定表示態様 H M b で表示すると、遊技者は、時短遊技状態が終了した後の残り保留の遊技回（保留情報 C に対応する遊技回）にて小当たりが発生することを強く期待し、延いては時短リミッタ値が再セットされると予測する。

**【 3 2 5 8 】**

このような状況において、例えば、図 3 0 9 ( c ) に示すように、保留情報 A の遊技回で小当たりが発生し、それに対応する小当たり遊技で V 入賞が発生したとすると、V 大当たり遊技に移行するとともに時短遊技状態が終了する。その結果、保留情報 B、C に対応する遊技回の実行前に時短遊技状態が終了することになり、保留情報 B、C に対応する遊技回は、V 大当たり遊技の終了後に移行する次の時短遊技状態にて実行されるものとなる。この場合、保留情報 C に対応する遊技回は時短遊技状態中に行われる遊技回となるため、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。

10

**【 3 2 5 9 】**

このため、図 3 0 9 ( b ) に示すように、保留情報 C についての保留予告演出を実行している状態で、それよりも前の保留情報に対応する遊技回で小当たりが発生すると、遊技者に対して、保留情報 C について時短リミッタ値の再セットが消失してしまったかのような印象を与えてしまい、小当たり当選したことの嬉しさが損なわれる懸念がある。

**【 3 2 6 0 】**

この点、本変形例では、図 3 0 8 ( b ) に示すように、対象保留情報（保留情報 C）についての先読み結果が有利小当たり結果 B 又は C であり、それよりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、上記先に取得された保留情報において小当たりが発生する前の時点において遊技者に対し、対象保留情報の遊技回にて時短リミッタ値の再セットが生じることへの強い期待感が喚起されることを抑制できる。その結果、小当たり発生時において遊技者が落胆することが抑制され、小当たり発生による嬉しさを好適に感受させることが可能になる。

20

**【 3 2 6 1 】**

なお、上記先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報について保留予告演出が実行されている場合があるが、当該保留予告演出の有無にかかわらず、対象保留情報についての保留予告演出を制限する。すなわち、先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報についての保留予告演出が実行されている場合と実行されていない場合とのそれぞれにおいて、対象保留情報についての保留予告演出が実行されないようにする。

30

**【 3 2 6 2 】**

一方、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されている場合において、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する（図 3 0 8 ( b )）。例えば、図 3 0 9 ( d ) に示すように、保留情報 B についての保留予告演出が実行されている状況で保留情報 C についての保留予告演出を実行した場合、遊技者において、保留情報 B の遊技回で小当たりが発生することの期待感よりも、保留情報 C の遊技回における時短リミッタ値の再セットがどうなるかという不安感の方が強くなり、保留予告による演出効果が好適に発揮されなくなる懸念がある。この点、本変形例の構成であることで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

40

**【 3 2 6 3 】**

これに対し、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合において、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を許容する（図 3 0 8 ( b )）。上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合、対象保留情報（保留情報 C）の遊技回は、当該保留情報の取得時点での認識と同じく時短遊技状態後の残り保留に対応する遊技回として実行されるため、当該遊技回において時短リミッタ値が再セットされる。また、それよりも前の保留情報について保留予告演出によ

50

る小当たり発生の煽りもないため、上記のような不安感が誘発される可能性も低い。よって、このような場合を対象として保留予告演出の実行を許容することで、時短リミッタ値の再セットが生じることへの期待感を喚起し、時短遊技状態での遊技を好適に盛り上げることができる。

【3264】

また、図308(b)に示すように、対象保留情報(保留情報C)がリーチ外れ演出に対応する場合の保留予告演出(いわゆるガセ演出)についても、上記と同様にして制限を行う。具体的には、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限し、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにより、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するか否かを切り替える。

10

【3265】

対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する(外れ結果に対応する)ものであったとしても、保留予告演出の実行時点において遊技者がそれを把握することはできず、対象保留情報の遊技回にて小当たり当選すると予測する可能性が高いため、対象保留情報が有利小当たり結果B又はCに対応する場合と同様の懸念が生じるおそれがある。この点、本変形例の構成とすることで、対象保留情報についての保留予告演出に起因して遊技者の不安感が煽れられてしまうことを抑制できる。

【3266】

ちなみに、第1特図の保留情報が保留記憶されている状況で第2特図の保留情報が取得される場合があるが、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限は、第1特図の保留情報が保留記憶されているか否かにかかわらず行う。すなわち、第1特図の保留情報が保留記憶されている場合と保留記憶されていない場合とのそれぞれにおいて、同様に対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。

20

【3267】

このことは、第1特図の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合も同様である。すなわち、第1特図の保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにかかわらず、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限を実行する。

【3268】

図308(b)に示すように、対象保留情報(保留情報C)が有利小当たり結果Aに対応する場合は、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かや、先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かとは無関係に、対象保留情報についての保留予告の実行を許容する。小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、その遊技回が時短遊技状態中の遊技回として実行される場合と、時短遊技状態後の残り保留の遊技回として実行される場合との両方において、時短リミッタ値の再セットが行われるためであり、換言すれば、遊技回が実行されるときの状態によって有利度合いに差異が生じないためである。

30

【3269】

なお、本変形例では、対象保留情報が有利小当たり結果B又はCに対応する場合や、対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する場合において先の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合に、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するため、図309(d)に示すように、保留情報B及び保留情報Cの両方について保留予告演出が実行された場合、対象保留情報Cについて有利小当たり結果Aに対応するものであることが確定し、対象保留情報Cの遊技回で時短リミッタ値の再セットが生じる期待度が最も高い演出となる。

40

【3270】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3271】

時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊

50

技回にて小当たり結果になった場合とで、当否抽選の結果やV入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合においてその種別が有利小当たり結果B、Cである場合は、時短リミッタ値の再セットが行われませんが、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合は、その種別が有利小当たり結果B、Cであっても時短リミッタ値の再セットが行われる構成とした。

**【3272】**

このような構成であることで、時短遊技状態中に取得された保留情報について小当たり種別が同じ結果であっても、その保留状態に対応する遊技回が実行されるとき状況によって、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、当否抽選の結果や小当たり種別により時短リミッタ値の再セットの有無が定まる場合に比べて、遊技の多様化を図ることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

**【3273】**

第2特図の保留記憶数の上限数(時短遊技状態での保留記憶数の上限数)が時短遊技状態の時短回数よりも少なくなる構成とした。この場合、残り保留により実行し得る遊技回の回数が時短遊技状態中に実行可能な遊技回の回数よりも少なく制限され、時短遊技状態の終了後、時短リミッタ値の再セットの生じやすさが優遇された遊技が行われる場合において、当該遊技が終了してしまうことへのドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

**【3274】**

時短遊技状態中に取得され且つ時短遊技状態の終了後の遊技回に対応する保留情報(残り保留の保留情報)についての保留予告(先読み報知)の実行を制限可能とした。

20

**【3275】**

残り保留の保留情報についての当否判定等の結果が時短遊技状態の中で知らされると、遊技者が時短遊技状態での遊技を楽しむにくくなる場合がある。この点、上記構成であることで、残り保留の保留情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知られることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により時短遊技状態の遊技を楽しむにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

**【3276】**

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報が大当たり結果や小当たり結果に対応する場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。

30

**【3277】**

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報に対応する遊技回にて大当たり結果等となり、残り保留の保留情報が消化される前に時短遊技状態が終了すると、残り保留の保留情報に対応する遊技回は次の時短遊技状態で実行される。その結果、残り保留の保留情報の取得時とその保留情報の遊技回の実行時とで特典内容の不整合が生じる。このような場合を対象とし、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制できる。

**【3278】**

また、上記のような場合において、先の時短遊技状態では残り保留の保留情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の時短遊技状態に移行してから当該先読み報知を許容するにすれば、残り保留の保留情報についての先読み報知により、先の保留情報に対応する遊技回(大当たり結果や小当たり結果への当選が報知される遊技回)への注目度が低下するのを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

40

**【3279】**

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報についての先読み報知が実行中である場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。

**【3280】**

先の保留情報についての先読み報知が実行されている状況で残り保留の保留情報についての先読み報知が実行された場合、残り保留の保留情報が消化される前に大当たり結果等

50

への当選が発生し、残り保留の保留情報に対応する遊技回が次の時短遊技状態で実行されるのではないかと遊技者に不安感を与える懸念がある。このような場合において、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、遊技者が遊技を楽しむにくくなるのが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【3281】

<変形例3>

上記第5の実施の形態の変形例3について図310～図317を参照しながら説明する。ここでは上記第5の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図310～図317において第5の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【3282】

上記第5の実施の形態や各変形例では時短リミッタ値が1種類のみ設定されたが、本変形例では複数種類の時短リミッタ値が設定されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【3283】

<第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブルについて図310を参照しながら説明する。第2特図用の小当たり種別テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、V大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてV入賞が発生した場合においてV大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第1特図の小当たり種別テーブルについては第5の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

20

【3284】

第2特図用の小当たり種別テーブル(図310(a))では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果A1と、有利小当たり結果A2と、有利小当たり結果Bと、有利小当たり結果Cとが設定されている。これら有利小当たり結果A1、A2、B、Cは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果A1には小当たり種別カウンタC3の「0」～「4」が対応し、有利小当たり結果A2には小当たり種別カウンタC3の「5」～「9」が対応し、有利小当たり結果Bには小当たり種別カウンタC3の「10」～「29」が対応し、有利小当たり結果Cには小当たり種別カウンタC3の「30」～「99」が対応している。すなわち、有利小当たり結果A1に振り分けられる確率は5%、有利小当たり結果A2に振り分けられる確率は5%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は20%、有利小当たり結果Cに振り分けられる確率は70%に設定されている。

30

【3285】

V大当たり種別テーブル(図310(b))では、選択可能なV大当たり種別として、6RV大当たり結果と、2RV大当たり結果とが設定されている。6RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が5回となるものであり、2RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が1回となるものである。

40

【3286】

また、6RV大当たり結果及び2RV大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数(例えば10回)となるか、当該状態への移行後において小当たり1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【3287】

V大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果A1、A2、Bに対応して6RV大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Cに対応して2RV大当たり結果が設定されてい

50

る。このため、有利小当たり結果 A 1、A 2、B の小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に 6 R V 大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果 C の小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に 2 R V 大当たり遊技に移行するものとなる。よって、6 R V 大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果 A 1 の振分確率 ( 5 % )、有利小当たり結果 A 2 の振分確率 ( 5 % )、有利小当たり結果 B の振分確率 ( 2 0 % ) を合計した 3 0 % となり、2 R V 大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果 C の振分確率 ( 7 0 % ) と同一の 7 0 % である。

【 3 2 8 8 】

< V 入賞用処理 >

本変形例に係る V 入賞用処理について図 3 1 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理 ( 図 2 5 5 ) のステップ S j 1 0 6 にて実行されるものであり、図 2 6 5 の V 入賞用処理に代えて実行されるものである。図 3 1 1 において図 2 6 5 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 3 2 8 9 】

V 入賞用処理では先ずステップ S j 1 3 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する。V 入賞フラグは、V 入賞が発生したことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 3 2 9 0 】

V 入賞フラグがセットされていない場合は、ステップ S j 1 3 0 2 に進み、V 入賞が発生したか否かを判定する。V 入賞が発生した場合は、ステップ S j 1 3 0 3 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 入賞フラグをセットする。続くステップ S j 1 3 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として V 入賞コマンドを設定する。

【 3 2 9 1 】

ステップ S j 5 1 0 1 では、時短リミッタ値を再セットするためのリミッタ再セット用処理を実行する。リミッタ再セット用処理の詳細については後述する。続くステップ S j 5 1 0 2 では、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を実行し、その後、V 入賞用処理を終了する。小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理の詳細については後述する。

【 3 2 9 2 】

< 小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理 >

本変形例に係る小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理について図 3 1 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理 ( 図 2 5 9 ) のステップ S j 5 1 0 で実行されるものであり、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合 ( 確定表示が開始される場合 ) に実行されるものである。

【 3 2 9 3 】

小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理では先ずステップ S j 5 2 0 1 にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【 3 2 9 4 】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップ S j 5 2 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か ( 換言すれば、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か ) を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 3 2 9 5 】

サポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップ S j 5 2 0 3 に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果 A 1 又は有利小当たり結果 A 2 であるか否かを判定する。有利小当たり結果 A 1 又は A 2 である場合は、ステップ S j 5 2 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグ

10

20

30

40

50

をクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【3296】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果A1又はA2となった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【3297】

ステップSj5204の実行後は小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。ステップSj5201で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップSj5202で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップSj5203で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果A1、A2のいずれでもない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップSj5204の処理を実行せずに小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。

10

【3298】

<小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理>

ステップSj5102の小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理について図313のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞が発生した場合（遊技球がV入賞用領域66fの検知センサ66mを通過した場合）に実行されるものである。

【3299】

小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理では先ずステップSj5301にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。これにより、V大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が0回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。

20

【3300】

ステップSj5302では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果A1又はA2である場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップSj5302の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップSj5302でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果B又はCであることを意味する。この場合は、ステップSj5303に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

30

【3301】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cとなった場合は、小当たり遊技におけるV入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【3302】

ステップSj5303の実行後は小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。ステップSj5302で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップSj5303の処理を実行せずに小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。

40

【3303】

<リミッタ再セット用処理>

ステップSj5101のリミッタ再セット用処理について図314のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞が発生した場合に実行されるものであり、上述の小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理に先立って実行されるものである。

【3304】

リミッタ再セット用処理では先ずステップSj5401にて、RAM314の各種フラ

50

グ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V 入賞の発生時において時短遊技状態に滞在している状態であるか否かを判定する。

【 3 3 0 5 】

前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C である場合は、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理（図 3 1 3）のステップ S j 5 3 0 3 において、V 入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップ S j 5 4 0 1 の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされた状態となっている。

【 3 3 0 6 】

これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果 A 1 又は A 2 である場合は、小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理（図 3 1 2）のステップ S j 5 2 0 4 において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップ S j 5 4 0 1 の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。

10

【 3 3 0 7 】

ステップ S j 5 4 0 1 でサポートフラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果 A 1 又は A 2 であり、V 入賞時の状態が非時短状態である場合は、ステップ S j 5 4 0 2 に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果 A 1 であるか否かを判定する。今回の小当たり種別が有利小当たり結果 A 1 である場合は、ステップ S j 5 4 0 3 にて、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア AC に第 1 リミッタ値（例えば 5）をセットする。当たり回数カウンタエリア AC は、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数（大当たり及び V 大当たりの合計数）をカウントするものである。

20

【 3 3 0 8 】

有利小当たり結果 A 1 は、第 2 特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合に選択され得るものであり、有利小当たり結果 A 1 になるのは時短遊技状態で小当たり結果になった場合が対象となる。このため、ステップ S j 5 4 0 3 の処理が実行されることにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第 1 リミッタ値（例えば 5 回）に再セットされることになる。

【 3 3 0 9 】

ステップ S j 5 4 0 2 で否定判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果 A 2 である場合は、ステップ S j 5 4 0 4 に進み、上記当たり回数カウンタエリア AC に上記第 1 リミッタ値とは異なる第 2 リミッタ値（例えば 4）をセットする。これにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第 2 リミッタ値（例えば 4 回）に再セットされる。

30

【 3 3 1 0 】

ステップ S j 5 4 0 3 又はステップ S j 5 4 0 4 の実行後は、ステップ S j 5 4 0 5 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてリミッタ再セット用コマンドを設定する。設定されたリミッタ再セット用コマンドは、通常処理（図 2 5 8）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。リミッタ再セット用コマンドには、時短リミッタ値が再セットされることを示す情報の他、再セット後の時短リミッタ値を示す情報（第 1 リミッタ値、第 2 リミッタ値のいずれであることを示す情報）が含まれる。

40

【 3 3 1 1 】

ステップ S j 5 4 0 5 の実行後はリミッタ再セット用処理を終了する。また、ステップ S j 5 4 0 1 で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C である場合は、時短リミッタ値を再セットしないとしてステップ S j 5 4 0 2 以降の処理を実行せずにリミッタ再セット用処理を終了する。

【 3 3 1 2 】

< 大当たり遊技終了時の移行処理 >

本変形例に係る大当たり遊技終了時の移行処理について図 3 1 5 のフローチャートを参

50

照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による大当たり遊技状態への移行処理（図 2 6 6）のステップ S j 1 4 1 5 で実行されるものであり、図 2 6 7 の大当たり遊技終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図 3 1 5 において図 2 6 7 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 3 3 1 3 】

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップ S j 5 5 0 1 にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が 2 R 大当たり結果 A（図 2 5 2（a））であるか否かを判定する。換言すれば、第 1 特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その種別が時短遊技状態への移行に対応した種別となったか否かを判定する。

【 3 3 1 4 】

2 R 大当たり結果 A である場合は、ステップ S j 5 5 0 2 に進み、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【 3 3 1 5 】

ステップ S j 5 5 0 3 では、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア AC に第 1 リミッタ値（例えば 5）をセットする。これにより、時短リミッタ値が第 1 リミッタ値にセットされる。

【 3 3 1 6 】

ステップ S j 5 5 0 1 で否定判定した場合（2 R 大当たり結果 A でない場合）は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が V 大当たり結果であるか否かを判定する。V 大当たり結果である場合は、ステップ S j 5 5 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている V 当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【 3 3 1 7 】

ステップ S j 5 5 0 3 又はステップ S j 5 5 0 5 の実行後は、ステップ S j 5 5 0 6 にて当たり回数カウンタエリア AC の値を更新する。具体的には、当たり回数カウンタエリア AC の値を 1 減算する。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が 1 減算される。

【 3 3 1 8 】

ステップ S j 5 5 0 7 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図 2 5 8）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。当たり回数コマンドには、ステップ S j 5 5 0 6 で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置 1 6 2 が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 3 3 1 9 】

ステップ S j 5 5 0 8 では、当たり回数カウンタエリア AC の値が「0」であるか否かを判定する。すなわち、残りの大当たり回数が 0 回となり、時短遊技状態での大当たり回数が時短リミッタ値に到達したか否かを判定する。

【 3 3 2 0 】

当たり回数カウンタエリア AC の値が「0」ではなく、大当たり回数が時短リミッタ値に到達していない場合は、ステップ S j 1 5 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。以後、ステップ S j 1 5 0 8、ステップ S j 1 5 0 9 の処理を実行する。

【 3 3 2 1 】

ステップ S j 5 5 0 8 で肯定判定した場合、すなわち、当たり回数カウンタエリア AC の値が「0」であり、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、ステップ S j 1 5 1 0 に進み、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。ステップ S j 1 5 1 0 の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、上記各種フラグ格納エリ

10

20

30

40

50

ア 3 1 4 e にサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、V大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。

【 3 3 2 2 】

< 遊技の流れについて >

本変形例のパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて図 3 1 6 ~ 図 3 1 7 を参照しながら説明する。

【 3 3 2 3 】

第 1 特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A となった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この際、時短リミッタ値は第 1 リミッタ値（5 回）に設定される。また、この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が 1 0 回となるか、小当たりに 1 回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図 3 1 0 ( b ) ）。

10

【 3 3 2 4 】

そして、この時短遊技状態において 1 0 回の特図遊技回が終了する前に、第 2 特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。その小当たり種別が有利小当たり結果 C となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、2 R V 大当たり遊技が実行される（図 3 1 0 ( a ) ）。また、小当たり種別が有利小当たり結果 C となった場合は、V 入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアは V 入賞時における状態判定の後に行われるため、V 入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、大当たり回数の更新（減算）だけが行われ、時短リミッタ値（5 回）までの残りの大当たり回数が 1 減少して 4 回となる。

20

【 3 3 2 5 】

小当たり種別が有利小当たり結果 C となった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たり C 演出（図 3 1 7 ( d ) ）が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない 2 R V 大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。

30

【 3 3 2 6 】

2 R V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が 1 0 回となるか、小当たりに 1 回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図 3 1 0 ( b ) ）。そして、この時短遊技状態において 1 0 回の特図遊技回が終了する前に、第 2 特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果 B になったとする。

【 3 3 2 7 】

当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、6 R V 大当たり遊技が実行される（図 3 1 0 ( a ) ）。また、小当たり種別が有利小当たり結果 B となった場合は、有利小当たり結果 C の場合と同じく、V 入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、図 3 1 6 に示すように、V 入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、時短リミッタ値（5 回）までの残りの大当たり回数が再び減少し、残り 3 回となる。

40

【 3 3 2 8 】

小当たり種別が有利小当たり結果 B となった遊技回では、7 図柄及び 3 図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たり B 演出（図 3 1 7 ( c ) ）が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多いたる 6 R V 大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。

【 3 3 2 9 】

6 R V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終

50

了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が10回となるか、小当たり  
に1回当選するかのいずれかが成立することに設定される(図310(b))。そして、  
この時短遊技状態において10回の特図遊技回が終了する前に、第2特図の当否抽選で小  
当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果A1になったとする。

#### 【3330】

当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、6RV大当  
たり遊技が実行される(図310(a))。また、小当たり種別が有利小当たり結果A1  
となった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング(確定表示の開始タ  
イミング)でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する(図316)。この  
ため、V入賞時において非時短状態となり、時短リミッタ値が第1リミッタ値(5回)に  
再セットされる。この際、大当たり回数の更新(減算)も行われるため、V大当たり遊技  
の終了後における残り的大当たり回数は4回となる。

10

#### 【3331】

上記V大当たり遊技の終了後は再び時短遊技状態に移行する。つまり、残り2回の状態  
でV大当たりとなった後、残りが4回に増えた状態に変化し、今回のV大当たりも含め、  
連荘を継続可能な大当たりの回数が3回上乘せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始  
されることになる。

#### 【3332】

また、有利小当たり結果A1に代えて有利小当たり結果A2になった場合は、これを契  
機とする小当たり遊技にてV入賞が発生することに基づき、6RV大当たり遊技が実行さ  
れる(図310(a))。また、小当たり種別が有利小当たり結果A2となった場合は、  
有利小当たり結果A1の場合と同じく、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミン  
グでサポートフラグがクリアされる(図316)。このため、時短リミッタ値の再セット  
が行われるが、有利小当たり結果A2の場合は、有利小当たり結果A1の場合の第1リミ  
ッタ値(5回)よりも少ない第2リミッタ値(4回)に再セットされる。この場合も、大  
当たり回数の更新(減算)が行われるため、V大当たり遊技の終了後における残り的大当  
たり回数は3回となる。つまり、残り2回の状態でV大当たりとなった後、残りが3回に  
増えた状態に変化し、今回のV大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が2回  
上乘せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。

20

#### 【3333】

このように、再セットされる場合の時短リミッタ値として第1リミッタ値と第2リミ  
ッタ値とを有し、小当たり種別によっていずれのリミッタ値が適用されるかが異なるため、  
再セットの実行に対応した小当たり種別を引き当てることだけでなく、時短リミッタ値の  
回数が多い側の小当たり種別を引き当てることを期待して遊技を楽しむことが可能になる。  
これにより、時短遊技状態における遊技の興趣をより一層高めることが可能になる。

30

#### 【3334】

小当たり種別が有利小当たり結果A1となった遊技回では、7図柄により当たりが報知  
されるリーチ当たりA1演出(図317(a))が行われる。これにより、遊技者に対し  
、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セ  
ットされる時短リミッタ値が多い側の第1リミッタ値とされる当選状態になったことが報  
知される。

40

#### 【3335】

一方、小当たり種別が有利小当たり結果A2となった遊技回では、3図柄により当たり  
が報知されるリーチ当たりA2演出(図317(b))が行われる。これにより、遊技者  
に対し、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え  
、再セットされる時短リミッタ値が少ない側の第2リミッタ値とされる当選状態になった  
ことが報知される。

#### 【3336】

なお、小当たり種別が有利小当たり結果A1となり、時短リミッタ値が第1リミッタ値  
(5回)に再セットされた後、次の時短遊技状態で有利小当たり結果A2となった場合は

50

、時短リミッタ値が第2リミッタ値（4回）に再セットされたとしても、残りの大当たり回数に変化が生じない。つまり、有利小当たり結果A2になったときの残りの大当たり回数が4回であるため、時短リミッタ値として第2リミッタ値が再セットされた場合と、そのような再セットが行われなかった場合とのいずれもV大当たり遊技後の残りの大当たり回数が同数となり、再セットによる残り回数の増加が生じない状態になる。

【3337】

このような場合は、小当たり種別が有利小当たり結果A2となった遊技回において、7図柄及び3図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりB演出（図317（c））が行われる。すなわち、少ない側の第2リミッタ値に対応する有利小当たり結果A2になった場合は、小当たり種別だけでなく、小当たり種別と遊技の状況（残り回数）とを参照して遊技回演出（当たり報知の態様）が設定される。

10

【3338】

例えば、上記のように結果的に残りの大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果A2（時短リミッタ値が再セットされる小当たり種別）になったことを積極的に報知すると、そのような小当たり種別を引き当てたことに対して遊技者が損をした気分になり、逆効果になる懸念がある。この点、上記のような状況において、有利小当たり結果A2になったことを明示せず、有利小当たり結果A2になったことや時短リミッタ値が再セットされたことを遊技者が認識不可又は認識困難とすることで、遊技者に対して悪い印象を与えることを抑制可能となる。

【3339】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

20

【3340】

第1リミッタ値と第2リミッタ値との複数のリミッタ値を設け、それら複数のリミッタ値のいずれかが設定される構成とした。いずれのリミッタ値が設定されるかにより、時短遊技状態への移行回数を異ならせることができ、延いてはV大当たり遊技の獲得回数（連荘回数）を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【3341】

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、複数のリミッタ値のうちのいずれが設定されるかが定まる構成とした。この場合、当否抽選に小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なリミッタ値に対応した小当たり種別（有利小当たり結果A1）を引き当てる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

30

【3342】

リミッタ値が設定されている状況で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果A1、A2になると、新たなリミッタ値が再セットされる構成とした。そのような再セットが行われた場合、リミッタ値までの残りの大当たり回数を増やすことができるため、先のリミッタ値として不利な側のリミッタ値（第2リミッタ値）が設定されたとしても、遊技者がリミッタ値の再セットを目指して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【3343】

第2リミッタ値（不利な側のリミッタ値）に対応する小当たり種別（有利小当たり結果A2）となった場合に、そのときの遊技の状況により遊技回での当たり報知の態様を異ならせるようにした。このように、第2リミッタ値に対応する小当たり種別になった場合の当たり報知の態様を遊技の状況によって使い分けることで、不利な側の第2リミッタ値であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、遊技回での当たり報知により第2リミッタ値の設定契機の成立を積極的に示唆する一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立が分かりにくい態様で当たり報知を行うことができる。

40

【3344】

<変形例4>

上記第5の実施の形態の変形例4について図318～図323を参照しながら説明する

50

。ここでは上記第5の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図318～図323において第5の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【3345】

上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了タイミングが複数設けられるが、時短遊技状態であるか否かの判定タイミングが複数設けられるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。なお、本変形例における大当たり種別テーブル、小当たり種別テーブル、V大当たり種別テーブルは、上記第5の実施の形態における大当たり種別テーブル(図252)、小当たり種別テーブル(図253(a)、(b))、V大当たり種別テーブル(図253(c))と同様である。

10

#### 【3346】

##### <特図遊技回制御処理>

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図318のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理(図258)のステップSj403で実行されるものであり、図259の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図318において図259と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【3347】

ステップSj503で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップSj507にて、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過している場合は、ステップSj509に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。

20

#### 【3348】

ステップSj6101では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は小当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果又は小当たり結果である場合は、ステップSj6102に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。なお、サポートフラグがセットされている場合とは、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている状況(時短遊技状態である状況)で今回の特図当否抽選が行われたことを意味する。

#### 【3349】

サポートフラグがセットされている場合は、ステップSj6103にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード(時短遊技状態)が終了する。このように本変形例では、特図当否抽選の結果が小当たり結果になった場合、その種別にかかわらず、一律に変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

30

#### 【3350】

ステップSj6103の実行後はステップSj511に進み、変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。また、ステップSj6101で否定判定した場合(今回の特図当否抽選の結果が外れ結果である場合)、ステップSj6102で否定判定した場合(サポートフラグがセットされていない場合)は、高頻度サポートモードを継続させるべく、ステップSj6103の処理を実行せずにステップSj511の変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。

40

#### 【3351】

##### <変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図319のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動表示の開始タイミングにて実行されるものであり、図260の変動開始処理に代えて実行されるものである。図319において図260と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【3352】

ステップSj607、ステップSj611又はステップSj612の実行後は、ステッ

50

ブ S j 6 1 3 にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。続くステップ S j 6 2 0 1 では、今回の当否抽選結果が有利小当たり結果 B 又は C であるか否かを判定する。有利小当たり結果 B 又は C である場合は、ステップ S j 6 2 0 2 にて当たり回数クリア用処理を実行する。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。

【 3 3 5 3 】

ステップ S j 6 2 0 2 の実行後はステップ S j 6 1 4 に進み、変動表示時間の設定処理を実行する。また、ステップ S j 6 2 0 1 で否定判定した場合（今回の当否抽選結果が有利小当たり結果 B、C のいずれでもない場合）は、ステップ S j 6 2 0 2 の処理を実行せずにステップ S j 6 1 4 の変動表示時間の設定処理を実行する。

10

【 3 3 5 4 】

< V 入賞用処理 >

本変形例に係る V 入賞用処理について図 3 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図 2 5 5）のステップ S j 1 0 6 で実行されるものであり、図 2 6 5 の V 入賞用処理に代えて実行されるものである。図 3 2 0 において図 2 6 5 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 3 3 5 5 】

ステップ S j 1 3 0 2 で肯定判定した場合（V 入賞が発生した場合）は、ステップ S j 1 3 0 3 にて R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 入賞フラグをセットする。その後、ステップ S j 1 3 0 4 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として V 入賞コマンドを設定する。続くステップ S j 6 4 0 1 では当たり回数クリア用処理を実行し、その後、V 入賞用処理を終了する。

20

【 3 3 5 6 】

< 当たり回数クリア用処理 >

ステップ S j 6 2 0 2 の当たり回数クリア用処理、ステップ S j 6 4 0 1 の当たり回数クリア用処理について図 3 2 1 のフローチャートを参照しながら説明する。これらの処理は同一のものである。

【 3 3 5 7 】

当たり回数クリア用処理では先ずステップ S j 6 5 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にクリア無しフラグがセットされているか否かを判定する。クリア無しフラグは、当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行すべきでないことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

【 3 3 5 8 】

クリア無しフラグがセットされていない場合は、ステップ S j 6 5 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V 入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。

【 3 3 5 9 】

前述のとおり、小当たり結果となった場合はその種別にかかわらず、変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態が終了される。また、当たり回数クリア用処理は、変動表示の開始タイミング（ステップ S j 6 2 0 2）と、V 入賞の発生タイミング（ステップ S j 6 4 0 1）とで実行するが、そのうち変動表示の開始タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C である場合を対象として実行される（図 3 1 9）。

40

【 3 3 6 0 】

このため、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となり、変動表示の開始タイミングにて当たり回数用処理が実行される場合は、時短遊技状態の終了処理（変動表示の終了タイミング）より前に当たり回数用処理が実行されることになる。その結果、サポートフラグがセットされた状態でステップ S j 6 5 0 2 の判定を実行することになり、ステップ

50

S j 6 5 0 2 では肯定判定することになる。

【 3 3 6 1 】

この場合はステップ S j 6 5 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にクリア無しフラグをセットする。これにより、M P U 3 1 2 において当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行しないと認識する。

【 3 3 6 2 】

一方、V入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別にかかわらず実行されるが（図 3 2 0）、ステップ S j 6 5 0 2 の判定に先立ってクリア無しフラグがセットされているか否かが判定され（ステップ S j 6 5 0 1）、クリア無しフラグがセットされていない場合にのみ、ステップ S j 6 5 0 2 の判定が実行される。このため、V入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理では、小当たり種別が有利小当たり結果 A である場合を対象としてステップ S j 6 5 0 2 の判定が実行されることになる。

10

【 3 3 6 3 】

この際、サポートフラグがセットされていない状態でステップ S j 6 5 0 2 の判定を実行することになるため、ステップ S j 6 5 0 2 では否定判定することになる。この場合はステップ S j 6 5 0 4 に進み、当たり回数カウンタエリア A C の値を「0」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が 0 回に初期化され、時短リミッタ値までの残り的大当たり回数が最大値（例えば 5 回）に再セットされる。

【 3 3 6 4 】

ステップ S j 6 5 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定し、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図 2 5 8）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

20

【 3 3 6 5 】

なお、ステップ S j 6 5 0 1 で肯定判定した場合（クリア無しフラグがセットされている場合）は、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C である状況で、V入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理を実行した状態であることを意味する。この場合は、ステップ S j 6 5 0 6 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているクリア無しフラグをクリアし、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。

30

【 3 3 6 6 】

< 遊技の流れについて >

本変形例に係るパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて説明する。まずは有利小当たり結果 B 又は有利小当たり結果 C になった場合の流れについて図 3 2 2 を参照しながら説明する。ここでは、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア A C の値が 3 である状態（残り的大当たり回数が 2 回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。

【 3 3 6 7 】

R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞すると、第 2 特図の遊技回が実行される（タイミング t 1、図 3 2 2（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果 C が選択されたとする。その結果、図柄表示装置 7 5 ではリーチ当たり C 演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミング t 2 に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図 3 2 2（c）、（i））。

40

【 3 3 6 8 】

また、有利小当たり結果 C である場合、タイミング t 1 の変動表示開始タイミングにて当たり回数クリア用処理（ステップ S j 6 2 0 2）が実行される。この際、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）

50

が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリア A C をクリアするか否かが判定される（図 3 2 1）。当たり回数カウンタエリア A C は、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、M P U 3 1 2 が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【 3 3 6 9 】

この時点では上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は、当たり回数カウンタエリア A C をクリアしないとして上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にクリア無しフラグがセットされ（図 3 2 2（g））、当たり回数カウンタエリア A C の値が現在の値（3）に維持される（図 3 2 2（h））。

10

【 3 3 7 0 】

また、変動表示時間が経過するタイミング t 2 では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる（図 3 2 2（a）、図 3 1 8）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【 3 3 7 1 】

タイミング t 3 において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図 3 2 2（d））、第 2 可変入賞装置 6 6 が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第 2 可変入賞装置 6 6 に入賞した遊技球は、振分材 6 6 h により V 入賞用領域 6 6 f に振り分けられ、検知センサ 6 6 m を通過する。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 入賞フラグがセットされ、V 入賞の発生となる（タイミング t 4、図 3 2 2（e））。

20

【 3 3 7 2 】

その後、タイミング t 5 において小当たり遊技が終了すると、V 大当たり遊技が開始される（図 3 2 2（f））。これにより、第 1 可変入賞装置 6 5 が開放状態とされ、遊技球を第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞させることが可能になる。

【 3 3 7 3 】

そして、タイミング t 6 において V 大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が V 大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリア A C の値が 1 加算され、「4」に変更される（図 3 2 2（g））。また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリア A C の値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされる（図 3 2 2（a））。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は有利小当たり結果 C になった場合には、V 大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

30

【 3 3 7 4 】

次に有利小当たり結果 A になった場合の流れについて図 3 2 3 を参照しながら説明する。

40

【 3 3 7 5 】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞すると、第 2 特図の遊技回が実行される（タイミング t 1、図 3 2 3（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果 A が選択されたとする。その結果、図柄表示装置 7 5 ではリーチ当たり A 演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミング t 2 に合わせて 7 図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図 3 2 3（c）、（i））。

【 3 3 7 6 】

また、変動表示時間が経過するタイミング t 2 では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる（図 3 2 2（a）、図 3 1

50

8)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【3377】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊技が開始される（図323（d））。そして、その小当たり遊技において遊技球がV入賞用領域66fの検知センサ66mを通過すると、上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる（タイミングt4、図323（e））。

【3378】

タイミングt4のV入賞の発生タイミングでは、当たり回数クリア用処理（ステップSj6401）が実行される場所、有利小当たり結果Aである場合は、当該当たり回数クリア用処理にてサポートフラグがセットされていないと判定され、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされて初期値（0）に変更される（図323（h））。これにより、時短リミッタ値が5回に再セットされる。

【3379】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始され（図323（f））、第1可変入賞装置65が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアACの値が1加算されるが、前述のとおり、V入賞時において当たり回数カウンタエリアACの値が初期値（0）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアACの値は「1」となる（図323（h））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が4回とされた状態になる。

【3380】

また、V大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる（図323（a））。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【3381】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Aになった場合には、今回のV大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされ、5回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、V大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Aの方が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも遊技者にとって有利となっている。

【3382】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3383】

時短遊技状態であるか否かの判定結果により時短リミッタ値を再セットするか否かが振り分けられるとともに、時短遊技状態であるか否かの状態判定を行うタイミングを時短遊技状態の終了タイミングの前後に設ける構成とした。この場合、先のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態であるとの判定結果になり、後のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態でないとの判定結果になる。すなわち、いずれのタイミングで状態判定を行うかにより時短リミッタ値の再セットの有無を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興味を高めることが可能になる。

【3384】

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、いずれのタイミングで状態判定を行うかが定まる構成とした。この場合、当否抽選にて小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なタイミングに対応した小当たり種別（有利小当たり結果A）を引き当てる楽しさを提供することができ、遊技の興味を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 3 3 8 5 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 5 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 5 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 5 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 5 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

## 【 3 3 8 6 】

また、理解の容易のため、例えば「第 5 の実施の形態の変形例 1 では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

## 【 3 3 8 7 】

( 1 ) 上記第 5 の実施の形態及びその各変形例では、特定状態として第 2 作動口 6 3 への入賞が生じやすくなる時短遊技状態を備えるが、これに代えて又は加えて、大当たりの当選確率が高くなり、通常遊技状態よりも大当たり結果になりやすくなる高確遊技状態を備える構成としてもよい。なお、特定状態は、必ずしも通常遊技状態（所定状態）よりも遊技者にとって有利なものである必要はなく、大当たりの当選確率やサポートモードが通常遊技状態とされたまま、通常遊技状態では設定されない何等かの内部状態が設定されるものでもよい。また、所定状態は必ずしも通常遊技状態である必要はなく、例えば、高確遊技状態と時短遊技状態を有する遊技機であれば、一方を特定状態とし、他方を所定状態とするものであってもよい。

## 【 3 3 8 8 】

( 2 ) 上記第 5 の実施の形態及びその各変形例では、大当たり種別や小当たり種別により時短遊技状態への移行条件が成立するが、それら以外の事象を契機として時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域 P E や所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

## 【 3 3 8 9 】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

## 【 3 3 9 0 】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる 1 又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

## 【 3 3 9 1 】

上記のほか、当否判定で連続して外れ結果となった回数（いわゆるハマリ回数）が所定回数に到達することで、時短遊技状態に移行するものであってもよいし、特定の外れ結果になることにより時短遊技状態に移行するものであってもよい。これらの場合、大当たり

10

20

30

40

50

遊技を經由せず、時短遊技状態に移行させるものとする。なお、特定の外れ結果となるか否かの抽選は大当たり乱数カウンタC1を用いた当否抽選により行われてもよいし、大当たり乱数カウンタC1を用いた当否抽選により外れ結果となった後、種別抽選用の乱数カウンタを用いた外れ種別抽選により行われてもよい。

【3392】

(3) 上記第5の実施の形態及びその各変形例では、所定特典として大当たり遊技の実行が付与される構成としたが、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。

10

【3393】

なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出(例えばキャラクタの衣装等)が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【3394】

(4) 上記第5の実施の形態及びその各変形例では、小当たり遊技にてV入賞が発生することを契機としてV大当たり遊技に移行するが、V大当たり遊技への移行契機はV入賞の発生とは異なるものであってもよい。例えば、当否抽選の結果が所定結果(小当たり結果であってよいし、他の結果であってよい)となることにより、他の所定抽選が有効化される状態に移行し、その状態で当該所定抽選により特定結果を引き当てることにより大当たり遊技が実行されてもよい。

20

【3395】

(5) 上記第5の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無により価値を異ならせるものとしたが、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態での時短回数の大小や時短遊技状態への移行有無により価値を異ならせるものであってもよい。例えば、第5の実施の形態において状態判定時(図272のステップSj2201)での判定結果が時短中(サポートフラグのセット有り)の場合は、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態の時短回数が第1回数(例えば10回)に設定され、上記判定結果が非時短中(サポートフラグのセット無し)の場合は時短回数が上記第1回数とは異なる第2回数(例えば20回)に設定される構成としてもよい。

30

【3396】

また、大当たり遊技の有利度合いの違いにより価値を異ならせてもよい。例えば、上記判定結果が時短中の場合は大当たり遊技の総ラウンド数が第1ラウンド数(例えば5ラウンド)に設定され、上記判定結果が非時短中の場合は総ラウンド数が上記第1ラウンド数とは異なる第2ラウンド数(例えば10ラウンド)に設定される構成としてもよい。

【3397】

(6) 上記第5の実施の形態及びその各変形例では、状態判定時に非時短中の場合に時短リミッタ値が再セットされ、状態判定時に時短中の場合に再セットされない構成としたが、前者の場合に時短リミッタ値が再セットされず、後者の場合に再セットされる構成としてもよい。すなわち、状態判定時に非時短中の場合よりも時短中の場合の方が遊技者にとって有利な構成としてもよい。

40

【3398】

(7) 上記第5の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果B、Cになった場合に時短リミッタ値の再セットが実行されない構成としたが、有利小当たり結果B、Cになった場合に上記再セットが実行可能とされつつ、有利小当たり結果Aになった場合よりも実行されにくい(実行確率が低い)構成としてもよい。

【3399】

(8) 上記第5の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無

50

が遊技回での当たり報知での図柄により明示される構成としたが、明示するものでなくてもよい。例えば、上記再セットが行われる場合でも7図柄以外の図柄により当たり報知がされ得る構成とし、7図柄により当たり報知が行われた場合の方が7図柄以外の図柄により当たり報知が行われた場合よりも再セットの期待値が高くなる構成としてもよい。

【3400】

また、V入賞が発生した場合のV入賞報知の態様（V入賞の文字色やエフェクトの有無等）により、上記再セットの明示又は示唆が行われる構成としてもよい。

【3401】

（9）上記第5の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を明示又は示唆する報知が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、上乘せ報知画像962や終了報知画像963等の他の報知についても同様である。

【3402】

（10）上記第5の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たりAの場合の時短リミッタ値（5回）が2R大当たり結果Aの場合の時短リミッタ値（5回）と同じ値になるようにしたが、異なる値になるようにしてもよい。

【3403】

例えば、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも多くなるようにしてもよい。この場合、時短遊技状態（右打ち遊技により第2特図の当否抽選を受けて遊技できる状態）の優位性を高めることができ、当該遊技を際立たせるうえで有効となる。

【3404】

また、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも少なくしてもよい。この場合、時短リミッタ値の1回の再セットにおける残り大当たり回数の上乗せ分が少なく抑えられ、その結果、時短遊技状態（時短リミッタ値の再セットが繰り返され得る状態）にて許容される再セットの発生確率（有利小当たり結果Aの振り分け確率）を高めることができ、上記再セットを遊技者が体験しやすい構成とすることができる。

【3405】

（11）上記第5の実施の形態及びその各変形例では、時短遊技状態での当たり回数（大当たり及びV大当たりの回数）を計数（更新）し、その結果が上限数に到達した場合に時短遊技状態への移行を制限するが、遊技状態にかかわらず当たり回数を計数し、その結果に基づいて上記制限を行う構成としてもよい。例えば、遊技機の電源オンからの当たり回数を計数するものであってもよいし、所定の当たり（例えば、時短遊技状態への移行に対応する種別となった当たり）への当選回数を計数するものであってもよい。

【3406】

（12）上記第5の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタを発動させるリミッタ条件（リミッタ値）が大当たり回数により規定されるが、大当たり回数以外の要素により規定されるものであってもよい。例えば、時短遊技状態中の外れ回数が所定回数以上になると、大当たり結果や小当たり結果になったときの種別にかかわらず、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が通常遊技状態とされるなど、時短遊技状態中の外れ回数によりリミッタ条件が規定されたりしてもよい。

【3407】

なお、複数のリミッタ値を設定可能な変形例3においては、一のリミッタ値が大当たり回数により規定され、他の一のリミッタ値が外れ回数により規定されるなど、リミッタ値によって、リミッタ条件を規定する要素が異なる構成としてもよい。

【3408】

（13）上記第5の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果B、Cに対応する小当たり遊技でパンクを生じさせると時短遊技状態が終了する構成とすることで、V

10

20

30

40

50

入賞の発生を意図的に回避する攻略行為の抑止を図るが、これに代えて又は加えて次の構成としてもよい。発射された遊技球が第2可変入賞装置66に到達するまでの流路の構成により、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知(第5の実施の形態では7図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知)を見てから遊技者が遊技球の発射を止めてもV入賞の回避に間に合わないようにし、それによって、上記攻略行為への対策を行う構成とする。具体的には、発射された遊技球が第2可変入賞装置66に到達するまでの移動期間が、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知(第5の実施の形態では7図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知)の開始から小当たり遊技の開始(第2可変入賞装置66の開放開始)までの第1期間よりも長く、上記報知の開始から小当たり遊技の終了(第2可変入賞装置66の開放終了)までの第2期間よりも短くなるように上記流路が形成される構成とすることが考えられる。 10

【3409】

(14)上記第5の実施の形態及びその各変形例では、当否抽選とは別の種別抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選するが、当否抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選する構成としてもよい。すなわち、大当たり乱数カウンタC1を用いて大当たり種別や小当たり種別を抽選してもよい。

【3410】

(15)上記第5の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知(図柄列Z1~Z3による当たり報知)を遊技回にて実行するが、遊技回ではそのような報知を実行せず、大当たり遊技にて実行する構成としてもよい。この場合、時短遊技状態であるか否かの状態判定は、大当たり遊技より前に実行してもよいし、大当たり遊技中に実行してもよい。但し、大当たり遊技中は、第1可変入賞装置65の開閉制御を行う必要があるとともに、多量の遊技球が払い出され、そのための制御も必要となるため、制御上の処理負荷が大きくなる。この点を踏まえると、時短遊技状態であるか否かの状態判定を大当たり遊技より前に実行するのが好ましい。 20

【3411】

(16)上記第5の実施の形態及びその各変形例では、第1可変入賞装置65と第2可変入賞装置66とを備え、V入賞用領域66fが設けられない可変入賞装置とV入賞用領域66fが設けられる可変入賞装置とを各別に有するが、V入賞用領域66fが設けられる可変入賞装置(第2可変入賞装置66)のみを有する構成としてもよい。この場合、大当たり遊技中はV入賞の発生を無効化し、大当たり遊技中でのV入賞用領域66fの遊技球通過が次の大当たり遊技の実行契機にならない構成とするとよい。 30

【3412】

(17)上記第5の実施の形態及びその各変形例において、V入賞用領域66fを有する可変入賞装置を複数設け、有利小当たり結果Aの場合の小当たり遊技では、それら複数の可変入賞装置のうちの一つ(可変入賞装置A)にて開閉制御が実行され、有利小当たりB、Cの場合の小当たり遊技では、上記複数の可変入賞装置のうちの一つ(可変入賞装置B)にて開閉制御が実行される構成としてもよい。この場合、当たり報知のときの図柄の種別だけでなく、開閉制御がなされる可変入賞装置によっても区別が行われるため、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり種別(有利小当たり結果A)になったか否かをより分かりやすくすることができる。 40

【3413】

上記の場合において、可変入賞装置Aが開閉制御される場合と可変入賞装置Bが開閉制御される場合とで遊技球の入球しやすさが異なる構成としてもよい。例えば、可変入賞装置Aが開閉制御される場合において、その開放上限時間を可変入賞装置Bの場合よりも長くし、遊技球の入賞が発生しやすい構成とすることで、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり遊技の実行時においてV入賞が発生しやすくなる。 40

【3414】

なお、有利小当たり結果Aの場合の小当たり遊技と有利小当たりB、Cの場合の小当たり遊技とで遊技球の入球しやすさを異ならせる構成は、V入賞用領域66fを有する可変 50

入賞装置が1個の場合にも適用可能である。例えば、小当たり遊技時の第2可変入賞装置66の開放上限時間について有利小当たりB、Cの場合よりも有利小当たり結果Aの場合の方が長い構成とすることができる。

【3415】

(18)上記第5の実施の形態及びその各変形例において、時短遊技状態である状況で点灯し、時短遊技状態でない状況で消灯する時短ランプを設け、時短遊技状態の終了を遊技者が視覚的に認識できる構成としてもよい。これにより、時短遊技状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。なお、時短ランプに代えて、時短遊技状態への滞在中に対応する特定画像(時短マーク等)が図柄表示装置75に表示され、この特定画像の表示の有無が時短遊技状態の有無に応じて切り換えられる構成としてもよい。

10

【3416】

(19)上記第5の実施の形態では、時短遊技状態の終了に関する複数のタイミングとして変動表示の終了タイミングとV入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の2タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Aの場合は小当たり遊技の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行され、有利小当たり結果B、Cの場合は小当たり遊技の終了タイミング(エンディングの開始時又は終了時)にて時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定がV入賞発生時に実行される構成とすることができる。このことは変形例1~3において同様である。

20

【3417】

(20)上記第5の実施の形態では、小当たり種別により時短遊技状態の終了タイミング(時短リミッタ値の再セットの有無)が異なる構成としたが、小当たり種別とは別の抽選により上記終了タイミングの振り分けが行われる構成としてもよい。また、少なくとも第1通過部及び第2通過部を有する複数の通過部を備え、遊技球が第1通過部を通過した場合は第1タイミングで時短遊技状態が終了し、遊技球が第2通過部を通過した場合は第1タイミングとは異なる第2タイミングで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【3418】

(21)上記第5の実施の形態では、有利小当たり結果B、Cの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果Aの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としたが、小当たり種別にかかわらず小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

30

【3419】

また、有利小当たり結果Aの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果B、Cの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としてもよい。

【3420】

(22)上記第5の実施の形態では、終了報知画像963を図柄列Z1~Z3の手前側に表示するが、奥側に表示してもよい。また、図柄列Z1~Z3と重ならない位置に表示してもよい。なお、終了報知画像963は必ずしも図柄列Z1~Z3と同一の表示画面上に表示される必要はなく、他の表示部に表示されてもよい。但し、遊技者が終了報知画像963に気付きやすくする上では、図柄列Z1~Z3と同一の表示画面上に表示することが好ましい。

40

【3421】

(23)上記第5の実施の形態では、第2作動口63への入賞に基づいて継続報知画像964を終了させるが、第2作動口63への入賞後も継続報知画像964の表示が継続される構成としてもよい。その場合、終了報知画像963と同様に図柄列Z1~Z3の手前側に継続報知画像964を表示してもよいし、図柄列Z1~Z3の奥側に継続報知画像964を表示してもよい。

50

## 【 3 4 2 2 】

( 2 4 ) 上記第 5 の実施の形態及び変形例 1 では、いわゆる 1 種 2 種混合機のパチンコ機としたが、始動入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となることにより大当たり遊技への移行が行われつつ、V 入賞の発生を契機とする大当たり遊技への移行機能を備えないいわゆる 1 種タイプのパチンコ機としてもよい。この場合、大当たり種別により時短遊技状態の終了タイミングが異なり、その結果によって時短リミッタ値の再セットの有無が振り分けられる構成とすることができる。例えば、大当たり当選した場合において大当たり種別が大当たり結果 A になった場合に、変動開始時（当否判定より後）に時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア）が実行され、大当たり種別が大当たり結果 B になった場合に、変動終了時に時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定が変動終了時（時短遊技状態の終了処理より前）に実行される構成とするとよい。大当たり結果 A の場合は、状態判定時に非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行され、大当たり種別 B の場合は、状態判定時に非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行されない構成とすることができる。

10

## 【 3 4 2 3 】

( 2 5 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 1 では、回避用画像 9 7 1 と小当たり中報知画像 9 7 2 の両方が表示されるが、これらのうちの一方のみを表示する構成としてもよい。

## 【 3 4 2 4 】

( 2 6 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 1 では、時短遊技状態 A の終了条件を時短回数 1 0 0 回（特図遊技回の実行回数が 1 0 0 回）のみとし、小当たりに関する要件を含まないようにすることで、小当たり遊技の回数に制限を設けずに、有利小当たり結果 A の場合を狙って V 入賞を発生させる遊技を許容する構成としたが、例えば、上記終了条件を時短回数 1 0 0 回又は小当たり当選が 3 0 回のいずれかの成立とすることで、小当たり遊技の回数に一定の制限を設けて上記遊技を許容する構成としてもよい。

20

## 【 3 4 2 5 】

( 2 7 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 1 では、時短遊技状態 A、B（有利小当たり結果 A の場合を狙って V 入賞を生じさせる遊技が許容される時短遊技状態）にて有利小当たり結果 B、C になった場合の小当たり遊技が高振分態様で実行されるが、低振分態様で実行される構成としてもよい。この場合、遊技者が強く意識しなくても小当たり遊技でのパンクが生じやすくなり、V 入賞を回避しやすくすることが可能になる。また、上記小当たり遊技を第 2 可変入賞装置 6 6 への入賞が不可又は有利小当たり結果 A になった場合よりも当該入賞が生じにくい態様で実行する構成としてもよい。

30

## 【 3 4 2 6 】

( 2 8 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 では、いわゆる 1 種 2 種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる 1 種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果 A と大当たり結果 B を含む複数の結果を有し、時短遊技状態中の大当たり当選では大当たり結果 A になった場合のみに時短リミッタ値が再セットされ、残り保留の遊技回での大当たり当選では大当たり結果 A と大当たり結果 B のいずれの場合も時短リミッタ値が再セットされる構成とするとよい。

## 【 3 4 2 7 】

( 2 9 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 では、時短遊技状態中の小当たり当選では特定の小当たり種別（有利小当たり結果 A）を対象として時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされる構成としたが、これを逆としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では特定の小当たり種別を対象として時短リミッタ値が再セットされる構成としてもよい。

40

## 【 3 4 2 8 】

( 3 0 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 では、第 2 特図の保留記憶の上限数を 2 個としたが、1 個としてもよいし、3 個以上としてもよい。

50

## 【 3 4 2 9 】

( 3 1 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 において、第 1 移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態 a と、第 2 移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態 b とを有し、それら時短遊技状態 a の時短回数が時短遊技状態 b の時短回数より多い構成としてもよい。この場合、時短遊技状態 a は、時短遊技状態 a の中で大当たり結果や小当たり結果になりやすい一方、時短遊技状態 b は、大当たり結果や小当たり結果にならないまま時短遊技状態が終了しやすく、時短遊技状態後の遊技が行われやすくなる。

## 【 3 4 3 0 】

上記の際、時短遊技状態 a の時短回数は第 2 特図の保留記憶の上限数 ( 2 個 ) より多く、時短遊技状態 b の時短回数は第 2 特図の保留記憶の上限数より少ない構成としてもよい。

## 【 3 4 3 1 】

( 3 2 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 では、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じる構成を対象として残り保留についての保留予告 ( 先読み報知 ) を所定の状況で制限する構成としたが、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じない構成を対象として残り保留についての保留予告を制限してもよい。例えば、時短遊技状態中の遊技回にて S P リーチ演出等の上位演出が実行されている状況で残り保留の保留情報についての保留予告を行うと当該報知に遊技者の意識が向き、上位演出を行っているにもかかわらず、時短遊技状態中の遊技回への注目度が低下するおそれがある。このような場合に残り保留についての保留予告を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

## 【 3 4 3 2 】

( 3 3 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 において、残り保留についての保留予告の実行を全面的に制限する構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の遊技回の当否結果や当該遊技回に対応する保留情報についての保留予告の有無にかかわらず、残り保留についての保留予告を制限してもよい。

## 【 3 4 3 3 】

( 3 4 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 において、複数の時短遊技状態を備え、それら時短遊技状態の種別により、残り保留についての保留予告の制限の有無を異ならせる構成としてもよい。例えば、第 1 移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態 A と、第 2 移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態 B とを有し、時短遊技状態 A では残り保留の保留情報についての保留予告を制限し、時短遊技状態 B では残り保留の保留情報についての保留予告を許容する構成としてもよい。

## 【 3 4 3 4 】

上記の場合において、時短遊技状態の種別を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行してもよい。例えば、時短遊技状態 A の開始時又は実行中において第 1 報知を実行し、時短遊技状態 B の開始時又は実行中において上記第 1 報知とは異なる第 2 報知を実行する。これらの報知は図柄表示装置 7 5 にて行ってもよいし、他の報知部にて行ってもよい。

## 【 3 4 3 5 】

また、上記のような報知を行わず、滞在している時短遊技状態の種別を遊技者に予測させる構成としてもよい。

## 【 3 4 3 6 】

( 3 5 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 2 では、保留予告が行われる場合の保留用画像の特定表示態様として青色表示態様 H M b の 1 種類を備える構成としたが、当該特定表示態様として 2 種類以上の態様を備える構成としてもよい。この場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関し、特定表示態様における複数の態様のうち所定の態様での保留予告を制限し、他の態様での保留予告を許容する構成としてもよい。例えば、特定表示態

様として、下位態様（大当たり等の期待度が相対的に低い態様）の青色表示態様と、上位態様（大当たり等の期待度が相対的に高い態様）の赤色表示態様とを有し、残り保留の保留情報についての保留予告として赤色表示態様での実施を制限し、青色表示態様での実施を許容する構成とすることができる。

【 3 4 3 7 】

（ 3 6 ）上記第 5 の実施の形態の変形例 2 では、保留予告として保留用画像を特定表示態様で表示する演出を実行するが、これに代えて又は加えて連続予告演出による保留予告を実行してもよい。

【 3 4 3 8 】

ここで、連続予告演出について図 3 2 4 を参照しながら説明する。連続予告演出では、取得された保留情報について小当たり結果等の所定の先読み結果が得られた場合、その保留情報に対応する遊技回と、それよりも前に実行される遊技回とからなる複数の遊技回に亘って所定の予告用絵柄を表示する。

【 3 4 3 9 】

具体的には、所定の遊技回の実行中に保留情報（対象保留）が取得され、この保留情報について有利小当たり結果 A の先読み結果が得られた場合（図 3 2 4（ a ））、その次の遊技回の変動表示の開始タイミングにて所定の予告用絵柄としての泡画像を表示し（図 3 2 4（ b ））、その次の遊技回である対象保留の遊技回の変動表示の開始タイミングでも泡画像を表示する（図 3 2 4（ c ））。このように遊技回中の所定タイミングにて予告用絵柄が表示される演出を遊技回単位で繰り返すことにより、小当たり結果等に当選する遊技回が到来することを事前に示唆する。

【 3 4 4 0 】

第 5 の実施の形態の変形例 2 で説明した保留予告（保留用画像を特定表示態様で表示する演出）は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示するのに対し、上記連続予告演出は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示しないものとなっている。

【 3 4 4 1 】

そして、上記第 5 の実施の形態の変形例 2 において、保留予告の契機となった保留情報を明示する明示タイプの保留予告と、保留予告の契機となった保留情報を明示しない非明示タイプの保留予告との両方の実行機能を備える場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関して、明示タイプの保留予告での実行を制限し、非明示タイプの保留予告での実行を許容する構成としてもよい。残り保留の保留情報について、いずれの保留情報が対象であるかが明確化された上で保留予告が実行されると、上記変形例 2 で述べた不都合が生じやすくなるどころ、明示タイプの保留予告の実行を制限することで、当該不都合の発生を抑制できる。その一方で、明示タイプに比べれば、そのような不都合が緩和されやすい非明示タイプの保留予告については、その実行を許容することで、残り保留の保留情報について保留予告を実行する機会を一定程度確保することができる。このように明示タイプ及び非明示タイプの各特性を踏まえ、残り保留の保留情報についての保留予告の制限の有無を使い分けることで、保留予告が遊技の妨げになることを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての保留予告の機会が過度に制限されることを抑制できる。

【 3 4 4 2 】

なお、連続予告演出は、上記のように所定の予告絵柄を表示させるものに限らず、対象保留の遊技回よりも前の遊技回における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果を利用して行うものであってもよい。具体的には、図 3 2 4（ e ）に示すように、有効ライン上に大当たり結果に対応する図柄の組合せが形成されず、且つ、表示画面（停止表示領域）内において同一の図柄が全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 で停止表示される態様（チャンス目）により図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させることで、保留予告を行うものであってもよい。

【 3 4 4 3 】

（ 3 7 ）上記第 5 の実施の形態の変形例 3 では、いわゆる 1 種 2 種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる 1 種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として

大当たり結果 A と大当たり結果 B を含む複数の結果を有し、大当たり結果 A になると第 1 リミッタ値が再セットされ、大当たり結果 B になると第 2 リミッタ値が再セットされ、他の大当たり結果になると時短リミッタ値が再セットされない構成とするとよい。

【 3 4 4 4 】

( 3 8 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 3 では、第 1 リミッタ値として 5 回の大当たり回数が設定される一方、第 2 リミッタ値として 4 回の大当たり回数が設定され、両者の差分が 1 回とされる構成としたが、例えば、第 1 リミッタ値を 5 回としつつ、第 2 リミッタ値を 3 回とするなど、両者の差分が 2 回以上とされる構成としてもよい。この場合、例えば、第 1 リミッタ値が設定された次の大当たりで第 2 リミッタ値が設定されるなど、第 2 リミッタ値の設定タイミングによっては、残り大当たり回数が減少する場合が生じ得る。これにより、そのような減少が生じるかもしれないスリルを味わわせながら、残り大当たり回数の増加を目指す遊技を楽しませることができ、時短遊技状態の興趣性を好適に高めることが可能になる。

10

【 3 4 4 5 】

上記の際、残りの大当たり回数をそのまま報知（報知画像 9 6 1）に反映させてもよいが、第 2 リミッタ値側の回数をベースとする報知を行うようにしてもよい。具体的には、時短リミッタ値が設定された場合において、設定されたリミッタ値が第 1 リミッタ値（5 回）と第 2 リミッタ値（3 回）のいずれであっても「残り 3 回」である旨を報知する。その後、報知上の残り回数が 0 回となった場合に、実際の残り分を参照し、1 回以上残っていれば、残りの大当たり回数の上乗せ演出等を行ったうえで、上記残り分を報知に反映させる。その際、上記残り分が 3 回以下である場合は当該残り分に対応する回数を報知し、4 回以上である場合は「残り 3 回」である旨を報知する。このような構成とすることで、残りの大当たり回数が減少した場合でも、それを遊技者に悟られにくくできるばかりか、上乗せ報知の頻度を高めることができ、残りの大当たり回数が増えやすい印象を与えることが可能になる。

20

【 3 4 4 6 】

( 3 9 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 3 では、有利小当たり結果 A 1 となって V 入賞した場合と有利小当たり結果 A 2 となって V 入賞した場合とで、V 大当たり遊技が行われるラウンド数を等しくしたが、異ならせてもよい。その際、有利小当たり結果 A 1 の場合の V 大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果 A 1 になった場合の優位性を際立たせることができる。一方、有利小当たり結果 A 2 の場合の V 大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果 A 1 の場合に比べて時短リミッタ値の有利度合いが低いことをラウンド数でカバーすることができ、両者のバランスを取ることが可能になる。

30

【 3 4 4 7 】

( 4 0 ) 上記第 5 の実施の形態の変形例 3 では、残り大当たり回数が増える状況で有利小当たり結果 A 2 に当選した場合に 3 図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果 A 2 への当選や残り大当たり回数の上乗せ（増加）を遊技者が認識可能とする一方、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果 A 2 に当選した場合に 7 図柄及び 3 図柄以外の奇数図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果 A 2 への当選等が生じたことを遊技者が認識不可とする構成としたが、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果 A 2 に当選した場合において、有利小当たり結果 A 2 への当選等が生じたことを遊技者が認識可能でありながらも、残り大当たり回数が増える場合よりも当該当選の発生を認識しにくい構成としてもよい。具体的には、残り大当たり回数が増える場合は、3 図柄による当たり報知とともに残り大当たり回数の報知等の特定表示を実行する一方、残り大当たり回数が増えない場合は、3 図柄による当たり報知を実行しながらも上記特定表示を実行しない構成としたり、残り大当たり回数が増える場合は、3 図柄による当たり報知を相対的に大きい表示サイズで行う一方、残り大当たり回数が増えない場合は 3 図柄による当たり報知を小さい表示サイズで行う構成としたりすることが考えられる。

40

【 3 4 4 8 】

50

(41) 上記第5の実施の形態の変形例4では、いわゆる1種2種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる1種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Aと大当たり結果Bを含む複数の結果を有し、大当たり結果Aになった場合は、時短遊技状態であるか否かの状態判定が第1タイミングで行われるとともに、大当たり結果Bになった場合は上記状態判定が上記第1タイミングとは異なる第2タイミングで行われ、それら第1タイミングと第2タイミングとの間に時短遊技状態の終了タイミングが設定される構成とする。よい。

【3449】

(42) 上記第5の実施の形態の変形例4では、時短遊技状態であるか否かの状態判定の実行に関する複数のタイミングとして変動表示の開始タイミングとV入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の2タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Aの場合は変動表示中の所定タイミングにて上記状態判定が実行され、有利小当たり結果B、Cの場合は小当たり遊技の終了タイミング(エンディングの開始時又は終了時)にて上記状態判定が実行されるものとし、変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行される構成とすることができる。

【3450】

(43) 上記第5の実施の形態の変形例4では、有利小当たり結果に当選したときの小当たり種別により、時短遊技状態であるか否かの状態判定のタイミングが異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、小当たり種別とは別の要素により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。

【3451】

例えば、変形例1のように複数種類の時短遊技状態を備え、有利小当たり結果の当選時に滞在している時短遊技状態により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態B(6RV大当たり結果Aとなったことを契機として移行する時短遊技状態)で有利小当たり結果に当選した場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、時短遊技状態C(6RV大当たり結果Bとなったことを契機として移行する時短遊技状態)で有利小当たり結果に当選した場合はV入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。

【3452】

また、小当たり種別の抽選とは別に所定の抽選処理を実行し、その結果に基づいて上記状態判定のタイミングを設定する構成としてもよい。例えば、上記所定の抽選処理の結果が第1結果である場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、上記所定の抽選処理の結果が上記第1結果とは異なる第2結果である場合はV入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。

【3453】

(44) 上記第5の実施の形態の変形例4では、ステップSj6201で今回の小当たり結果が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cであると判定した場合に、ステップSj6202の当たり回数クリア用処理を実行し、その当たり回数クリア用処理においてサポートフラグがセットされているか否かの判定を行う構成としたが、サポートフラグの有無判定を省略してもよい。すなわち、ステップSj6201で今回の小当たり結果が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cであると判定した場合に、その判定結果に基づいて当たり回数カウンタエリアACの値をクリアしない(残り大当たり回数の再セットを実行しない)旨を認識する構成としてもよい。この場合、ステップSj6201の判定処理が実質的に時短遊技状態であるか否かの状態判定として機能することになる。

【3454】

(45) 上記第5の実施の形態や各変形例において、普電役物63aに代えて、図325に示す普電役物980を備える構成としてもよい。普電役物980は、遊技盤60の前面部から前方に膨出する膨出部981を備えている。膨出部981の前面部981aは、遊技機前後方向においてガラスパネル23と対向しており、上記前面部981aとガラス

10

20

30

40

50

パネル 23 との距離は遊技球の直径よりも小さく設定されている。これにより、膨出部 981 の前方を遊技球が通過することが防止されている。

【3455】

膨出部 981 には、上方に開口するようにして遊技球が入球可能な第 2 作動口 63 が形成されており、この第 2 作動口 63 を上方から覆うようにして可動体としてのシャッター 982 が配置されている。シャッター 982 は、平板状をなしており、遊技盤 60 の厚み方向（前後方向）へのスライド移動が可能な状態で保持されている。つまり、シャッター 982 は、遊技盤 60 の前面部から前方に突出する突出位置（前進位置）と、突出位置から後方に退避し、遊技機前方への突出量が抑えられた退避位置（後退位置）とに変位可能となっている。

10

【3456】

図 325 (a) に示すように、シャッター 982 が突出位置に位置する場合には、シャッター 982 により第 2 作動口 63 が上方から覆われる。これにより、第 2 作動口 63（普電役物 980）が閉鎖状態となり、右ルートを下流する遊技球が第 2 作動口 63 の上方領域に到達しても当該作動口 63 に入賞できない状態となる。シャッター 982 の高さ位置は、当該シャッター 982 が突出位置に位置する際、その上面部 982a が膨出部 981 の上面部 981b と略面一となるように設定されている。

【3457】

図示を省略しているが、膨出部 981 の右側には、右ルートを下流する遊技球を膨出部 981 の上面部 981b 上に案内する釘等の案内部が設けられている。このため、第 2 作動口 63 が閉鎖状態にある状況で普電役物 980 に到達した遊技球は、膨出部 981 の上面部 981b に載った後、シャッター 982 の上面部 982a に受けられる。また、シャッター 982 の上面部 982 の上方から流下し、膨出部 981 の上面部 981b を介することなく、シャッター 982 の上面部 982 に直接受けられる遊技球もある。そして、シャッター 982 の上面部 982a に受けられた遊技球は、図 325 (b) に示すように、右側から左側に移動するようにして当該上面部 982a 上を転動する。

20

【3458】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第 2 作動口 63 への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、後述する開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

30

【3459】

図 325 (c) に示すように、シャッター 982 が退避位置に位置する場合には、第 2 作動口 63 の上方からシャッター 982 が退避し、第 2 作動口 63 が上方に開放される。これにより、第 2 作動口 63 が開放状態となり、第 2 作動口 63 の上方領域の遊技球が当該作動口 63 に入賞可能となる。シャッター 982 の位置が突出位置から退避位置に切り換わる際、シャッター 982 の上面部 982a 上に遊技球が載っていた場合には、それらの遊技球は、シャッター 982 の後退に伴って下方に落下し、第 2 作動口 63 に入賞する。

【3460】

図 325 (a) に示すように、シャッター 982 の上面部 982a には、上方に突出する複数の突出部 983 が設けられている。これら突出部 983 は、上面部 982a の前端部に配置され、遊技機左右方向に所定の間隔を隔てて並べられる。また、遊技盤 60 の前面部には、上記突出部 983 に対応して前方に突出する複数の突出部 984 が設けられている。突出部 984 は、遊技機左右方向において突出部 983 と互い違いとなるように配置されており、これら突出部 983、984 によりシャッター 982 の上面部 982a には蛇行ルートが形成されている。このため、シャッター 982 の上面部 982a に受けられた遊技球は、突出部 983、984 との衝突によりその移動速度が減速されつつ、蛇行して進むことで、上面部 982a 上での滞在期間が長期化される。つまり、突出部 983、984 によって、遊技球を上面部 982a 上に滞留させることが可能な滞留手段又は遊技球の移動速度を減速させる減速手段が構成されている。

40

【3461】

50

なお、滞留手段又は減速手段は、上記のように遊技球を蛇行させるものに限られず、例えば、前後方向に延び且つ上方に突出する複数の突条をシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a 上に設けるなど、他の構成であってもよい。

#### 【 3 4 6 2 】

また、複数の突出部 9 8 3 は、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a に代えて、膨出部 9 8 1 の前面部 9 8 1 a に設けた前カバー部（又は前側装飾体）に形成してもよい。具体的には、その横方向寸法が少なくともシャッタ 9 8 2 の横方向寸法よりも長い板状の前カバー部を膨出部 9 8 1 の前面部 9 8 1 a に一体又は別体に設け、当該前カバー部の上端部がシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a よりも上方に位置するようにする。この際、前カバー部は、遊技機前方からシャッタ 9 8 2 の少なくとも一部が視認できるように、詳しくは、遊技者がシャッタ 9 8 2 の開閉を認識し得る程度にシャッタ 9 8 2 を視認できるように、前カバー部の少なくとも一部を有色又は無色透明な透光部とする。そして、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a よりも上方において、前カバー部の内側面（突出部 9 8 4 との対向面）に、遊技盤 6 0 側に突出させるようにして上記突出部 9 8 3 を形成する。この場合、各突出部 9 8 3 は、遊技盤 6 0 側の突出部 9 8 4 と同様に上下方向に延在させるとよい。このような構成によっても、シャッタ 9 8 2 上を転動する遊技球を蛇行（減速）させることができ、図 3 2 5 に示す普電役物 9 8 0 と同様の作用効果を奏することができる。なお、突出部 9 8 3 は、前カバー部の内側面とシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a との両方に設けてもよい。

#### 【 3 4 6 3 】

上記普電役物 9 8 0 は、シャッタ 9 8 2 が前進した場合に閉鎖状態となり、シャッタ 9 8 2 が後退した場合に開放状態となるように構成されるが、シャッタ 9 8 2 が前進した場合に開放状態となり、シャッタ 9 8 2 が後退した場合に閉鎖状態となるように構成されるものであってもよい。このような普電役物として、図 3 2 6 に示す普電役物 9 9 0 を備えてもよい。

#### 【 3 4 6 4 】

図 3 2 6 に示すように普電役物 9 9 0 では、シャッタ 9 8 2 の左側方においてシャッタ 9 8 2 に隣接して膨出部 9 9 1 が設けられている。膨出部 9 9 1 は、遊技盤 6 0 の前面部から前方に突出しており、その側部には、シャッタ 9 8 2 側に開口するようにして第 2 作動口 6 3 が設けられている。第 2 作動口 6 3 は 1 個の遊技球が入賞可能な大きさとなっている。普電役物 9 9 0 には、第 2 作動口 6 3 に入賞した遊技球を遊技盤 6 0 の背面側に案内する案内通路 9 9 2 が設けられ、案内通路 9 9 2 の途中位置には、第 2 作動口 6 3 に入賞した遊技球を検知する第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c（図 2 4 6）が配置されている。

#### 【 3 4 6 5 】

シャッタ 9 8 2 には、遊技球を第 2 作動口 6 3 に案内する案内機能が付与されている。具体的には、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a が第 2 作動口 6 3 の下端部と同じ高さとなるようにシャッタ 9 8 2 の高さ位置が設定され、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a 上を移動する遊技球が第 2 作動口 6 3 に流入するように構成されている。また、シャッタ 9 8 2 の右側方には、右ルートを下流する遊技球をシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a 上に案内する案内部 9 9 3 が設けられている。

#### 【 3 4 6 6 】

図 3 2 6（b）に示すように、シャッタ 9 8 2 が突出位置（前進位置）に配置される場合には、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a により遊技球を第 2 作動口 6 3 へと案内する球通路が形成される。このため、右ルートを下流する遊技球は、案内部 9 9 3 によりシャッタ 9 8 2 側へと案内された後、上記球通路（シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a 上）を転動して第 2 作動口 6 3 に入賞可能となる。つまり、シャッタ 9 8 2 が突出位置に配置される状況で第 2 作動口 6 3 への入賞が可能となり、普電役物 9 9 0 が開放状態となる。

#### 【 3 4 6 7 】

一方、図 3 2 6（c）に示すように、シャッタ 9 8 2 が退避位置（後退位置）に配置される場合には、シャッタ 9 8 2 の前端部が遊技盤 6 0 の前面部よりも後方側に位置するこ

とで、上記球通路が消失する。よって、案内部 993 によりシャッタ 982 側に案内された遊技球は、第 2 作動口 63 に至ることなく下方に落下し、第 2 可変入賞装置 66 に導出される（図 326 (d)）。つまり、シャッタ 982 が退避位置に配置される状況で第 2 作動口 63 への入賞が不可となり、普電役物 990 が閉鎖状態となる。

#### 【3468】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第 2 作動口 63 への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

#### 【3469】

また、他の構成として、板状の開閉部材が閉鎖位置にて起立することで第 2 作動口 63 を前方から覆う状態と、その状態から開閉部材が前方に回動することで第 2 作動口 63 を開放する状態とが切り替わることで、第 2 作動口 63 への入賞を不可とする閉鎖状態と第 2 作動口 63 への入賞を可能とする開放状態との切り替えが行われる構成であってもよい。

10

#### 【3470】

なお、上記普電役物 980、990 等の構成は、第 1 可変入賞装置 65 や第 2 可変入賞装置 66 にも適用することができる。すなわち、第 1 可変入賞装置 65 や第 2 可変入賞装置 66 において、可動体としてのシャッタが前後に進退することで、大入賞口が開閉される構成としてもよい。

#### 【3471】

(46) 上記第 5 の実施の形態や各変形例において、普電役物 63a の普電開閉領域を通過した遊技球のみが第 2 可変入賞装置 66 の特電開閉領域に到達可能となる構成としてもよい。換言すれば、上記普電開閉領域を通過しない遊技球が上記特電開閉領域に到達することを規制する規制手段（第 2 可変入賞装置 66 までの遊技球の流路を形成する遊技釘や障害部等の流路形成部）を備える構成としてもよい。このような構成としては、例えば、図 325 に示す普電役物 980 であれば、普電役物 63a が閉鎖状態（図 325 (a)）とされている状況でシャッタ 982 の上面部 982a 状態を通過（転動）した遊技球のみが第 2 可変入賞装置 66 に到達可能となるものが考えられる。

20

#### 【3472】

また、第 2 可変入賞装置 66（特電開閉領域）への遊技球の到達ルートとして複数の流路が設けられ、普電開閉領域を通過した遊技球だけでなく、普電開閉領域を通過していない遊技球についても第 2 可変入賞装置 66 への到達が可能な構成としてもよい。例えば、右ルートにおいて普電役物 63a（普電開閉領域）を迂回する迂回路が設けられ、この迂回路を流下する遊技球が第 2 可変入賞装置 66 に到達可能となるものが考えられる。

30

#### 【3473】

なお、小当たり遊技における第 2 可変入賞装置 66 の開放前に時短遊技状態を終了させるようにする場合は、普電開閉領域を通過した遊技球のみが第 2 可変入賞装置 66 に到達し得る構成に適用すると、特に有益である。すなわち、第 2 可変入賞装置 66 に遊技球を到達させるには必ず普電開閉領域を経由させる必要がある構成にあっては、第 2 作動口 63 への入賞により V 入賞の発生が阻害される程度が顕著となり、遊技者が気付きやすいため、このような構成において第 2 可変入賞装置 66 の開放前に時短遊技状態を終了させることで、スムーズな V 入賞の発生が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。

40

#### 【3474】

(47) 上記第 5 の実施の形態や各変形例では、小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 66 が 1 回開放される構成としたが、複数回開放される構成としてもよい。その場合において、第 2 可変入賞装置 66 の開放前に時短遊技状態を終了させるにあたっては、初回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させることが好ましい。

#### 【3475】

但し、例えば、1 の小当たり遊技にて 2 回以上の開放が行われる場合において初回目開

50

放で第2可変入賞装置66に遊技球が入賞してもV入賞用領域66fを通過することが規制され(通過不可とされ)、2回目開放で第2可変入賞装置66に遊技球が入賞すると、V入賞用領域66fを通過することが許容されるように、振分部材66hの動作態様が設定されている場合は、必ずしも初回目開放の開始前である必要はなく、2回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させるものであってもよい。すなわち、複数回開放のうちV入賞用領域66fへの通過を許容される最初の開放の開始前に時短遊技状態を終了させる構成とすることが好ましい。

#### 【3476】

(48)上記第5の実施の形態や各変形例において、有利小当たり結果Aに基づく小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が開放されるときに、閉鎖状態の普電役物63aの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第2可変入賞装置66の特電開閉領域に到達した場合にV入賞用領域66fを通過する構成としてもよい。すなわち、上記小当たり遊技での第2可変入賞装置66の開放時において、仮に普電役物63aが開放状態であれば第2作動口63に入賞することにより第2可変入賞装置66を通過しない遊技球が、第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態が終了され、普電役物63aが閉鎖状態であることにより、第2作動口63に入賞せず、V入賞用領域66fを通過する(V入賞の発生に寄与する)構成としてもよい。具体的には、普電役物63aの普電開閉領域から第2可変入賞装置66の特電開閉領域までの遊技球の移動期間が、第2可変入賞装置66が開放されてから振分部材66hがV入賞用領域66f側に変位されるまでの期間よりも長く、第2可変入賞装置66が開放されてから振分部材66hが排出用領域66g側に戻されるまでの期間よりも短くなるように構成してもよい。換言すれば、第2可変入賞装置66の開放タイミングにて普電役物63aの普電開閉領域に位置する遊技球が、振分部材66hがV入賞用領域66f側に変位されている期間中に第2可変入賞装置66の特電開閉領域に到達し得るように、上記移動期間及び振分部材66hの振分態様(V入賞用領域66f側への変位タイミングや変位期間)が設定される構成としてもよい。

#### 【3477】

このような構成によれば、小当たり遊技での第2可変入賞装置66の開放後に時短遊技状態が終了される構成であれば、V入賞の発生に寄与することがなかった遊技球により、V入賞が果たされることになり、第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。

#### 【3478】

(49)上記第5の実施の形態や各変形例において、第2作動口63への遊技球の入賞しやすさが異なる複数の時短遊技状態を設けてもよい。例えば、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とを設け、第1時短遊技状態では、サポート当選確率が第2時短遊技状態よりも低くなっていたり、1回当たりの普電遊技回の変動表示時間が長くなっていたりすることで、単位時間当たりの普電役物63aの開放頻度が低くされた構成としてもよい。この場合、第1時短遊技状態は、遊技者にとって第2時短遊技状態よりも不利な時短遊技状態として機能する。但し、例えば、1回当たりの普電遊技回の変動表示時間として通常遊技状態の場合よりも短いものが選ばれる又は選ばれやすくなっていることで、単位時間当たりの普電役物63aの開放頻度が通常遊技状態の場合よりも高く、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として機能する。かかる構成において、第1時短遊技状態を「所定状態」と解し、第2時短遊技状態を「特定状態」と解することができる。

#### 【3479】

なお、第1時短遊技状態において第2時短遊技状態よりも第2作動口63への入賞が生じにくくするための構成は、普電役物63aの開放時間(1回分の開放における開放時間や、複数回開放の総開放時間)として第2作動口63の場合よりも短い時間が選ばれる又は選ばれやすい構成としてもよい。

#### 【3480】

また、第1時短遊技状態は、必ずしも第2作動口63への入賞が可能な遊技状態である必要はなく、例えば、普電役物63aの開放時間が極めて短いなど、第2作動口63への

10

20

30

40

50

入賞が生じない又は当該入賞を期待することができない遊技状態であってもよい。

【3481】

(50) 上記第5の実施の形態や各変形例において、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、当該クリアタイミングに対応させて役物開閉遊技を途中終了させてもよい。例えば、普電役物63aの開放中にサポートフラグがクリアされた場合に、当該開放を途中で終了させつつ、役物開閉遊技を終了させる構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物63aを閉鎖状態とすることができ、有利小当たり結果Aに基づく小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が開放される前に普電役物63aを閉鎖状態とする構成を好適に実現することができる。

【3482】

また、普電役物63aの複数回開放が行われる役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、2回目以降の開放に対応するタイミング(開放開始タイミングや開放終了タイミング)に合わせて非時短遊技状態(低頻度サポートモード)用の動作態様への切り替えが行われる構成としてもよい。3回の開放が予定されている役物開閉遊技の1回目開放の途中でサポートフラグがクリアされた場合に2回目以降の開放を取り止めるようにしたり、2回目以降の開放を短い開放時間(低頻度サポートモード用の開放時間)で行ったりする構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリア時に実行されている普電役物63aの開放については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制しながらも、サポートフラグのクリアがなされた後、速やかに普電役物63aを閉鎖状態とすることができる。

【3483】

また、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その役物開閉遊技を途中終了されることなく、当初に設定された回数の開放が終了するか、当初に設定された上限開放時間が経過するか、当初に設定された上限入賞個数に達するかのいずれかの条件が成立するまで役物開閉遊技が継続されてもよい。

【3484】

(51) 上記第5の実施の形態や各変形例において、普図当否判定にて当たりとなった当選遊技回(普図遊技回)の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その当選遊技回が途中終了されるとともに、その後の役物開閉遊技の実行も取りやめる構成としてもよい。また、上記当選遊技回は最後まで行うものの、その後の役物開閉遊技の実行は取り止める構成としてもよい。これらの場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物63aを閉鎖状態とすることができる。

【3485】

なお、上記各構成において、普図当否判定の結果を外れ結果に書き換えることで、普図遊技回での停止結果として外れ結果が報知されるように構成としてもよい。例えば、普図遊技回での停止結果として当たり結果が報知される状況で役物開閉遊技が実行されない場合、遊技者に不自然な印象を与えたり、故障と勘違いさせたりする懸念がある。この点、上記構成とすることで、普図遊技回での停止結果を、その後に役物開閉遊技が実行されないことと整合させることができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【3486】

また、上記当選遊技回の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その後の役物開閉遊技を含めて最後まで実行する構成としてもよい。

【3487】

(52) 上記第5の実施の形態や各変形例では、第2作動口63に遊技球が入賞した場合に、その遊技球は、遊技盤60の背面側に設けられた遊技球回収機構にて回収され、第2可変入賞装置66のV入賞用領域66fを通過不可となるように構成されているが、上記遊技球がV入賞用領域66fを通過可能となる構成としてもよい。

【3488】

このような構成としては、例えば、第2作動口63に入賞した遊技球を遊技領域PE(遊技盤60の前面側)に戻す案内通路を設け、第2作動口63への入賞後、遊技領域PE

10

20

30

40

50

に戻された遊技球が第2可変入賞装置66に到達可能な構成とすることが考えられる。また、第2作動口63に入賞した遊技球が通過する球通路の途中位置にV入賞用領域66fを配置し、第2作動口63に入賞した遊技球がV入賞用領域66fを通過し、その後、上記遊技球回収機構にて回収される構成とすることが考えられる。さらには、第2作動口63に入賞した遊技球を第2可変入賞装置66内におけるV入賞用領域66fの上流部（例えば振分部材66hよりも上流側の所定部）に案内する案内通路を設け、第2作動口63に入賞した遊技球が上記上流部に案内された後、V入賞用領域66fを通過可能となる構成とすることができる。

【3489】

しかしながら、これらいずれの構成においても、第2作動口63に入賞した遊技球が通る球通路の構成が複雑となる懸念があり、そのような裏側構造の複雑化を抑制する観点では、上記第5の実施の形態や各変形例のように、第2作動口63を入賞した遊技球がV入賞用領域66fを通過不可となる構成とすることが好ましい。

【3490】

(53) 上記第5の実施の形態や各変形例では、有利小当たり結果Aに当選した場合にその当選遊技回の変動表示の終了タイミングで時短遊技状態が終了され、有利小当たり結果B、Cに当選した場合にそれらの小当たり結果に基づく小当たり遊技でのV入賞の発生タイミングで時短遊技状態が終了される構成としたが、小当たり結果の種別にかかわらず、当選遊技回の変動表示の終了タイミング（小当たり遊技にて第2可変入賞装置66の開放が開始される前のタイミング）にて時短遊技状態が終了される構成としてもよい。

【3491】

(54) 上記第5の実施の形態や各変形例では、大当たり結果や小当たり結果への当選に対応した報知が特図用表示部43や図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。

【3492】

(55) 上記第5の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【3493】

(56) 上記第5の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、2個未満であってもよいし（1個であってもよい）、3個以上であってもよい。また、各作動口62、63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が同じである構成としてもよい。

【3494】

(57) 上記第5の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【3495】

(58) 上記第5の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流

10

20

30

40

50

する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【3496】

(59) 上記第5の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

10

【3497】

(60) 上記第5の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【3498】

(61) 上記第5の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置162では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置75において図柄列Z1~Z3の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

20

30

【3499】

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

【3500】

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

40

【3501】

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

【3502】

< 第6の実施の形態 >

以下、遊技機の一つであるパチンコ遊技機(以下、「パチンコ機」という)の第6の実

50

施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 3 2 7 はパチンコ機 1 0 を正面側から見た斜視図、図 3 2 8 及び図 3 2 9 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 3 2 8 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域 P E 内の構成を省略している。

#### 【 3 5 0 3 】

図 3 2 7 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを有している。

#### 【 3 5 0 4 】

外枠 1 1 は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 1 0 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技ホール（遊技場）の島設備に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

#### 【 3 5 0 5 】

遊技機本体 1 2 は、外枠 1 1 によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠 1 1 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具 1 7 が固定されており、さらに外枠 1 1 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具 1 8 が設けられている。これら上側支持用金具 1 7 及び下側支持用金具 1 8 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 がパチンコ機 1 0 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 1 0 の前方へ回動可能とされている（図 3 2 8 及び図 3 2 9 参照）。

#### 【 3 5 0 6 】

図 3 2 8 に示すように、遊技機本体 1 2 は、ベース体としての内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏パックユニット 1 5 とを備えている。なお、遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

#### 【 3 5 0 7 】

内枠 1 3 には、前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 には、裏パックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図 3 2 9 参照）。

#### 【 3 5 0 8 】

次に、前扉枠 1 4 について説明する。図 3 2 8 に示すように、前扉枠 1 4 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体 2 0 を主体に構成されており、内枠 1 3 における前面のほぼ全域を覆っている。枠体 2 0 の中央部分には後述する遊技領域 P E のほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部 2 1 が形成されており、その窓部 2 1 はガラスユニット 2 2 によって同前扉枠 1 4 の背面側から塞がれている。

#### 【 3 5 0 9 】

ガラスユニット 2 2 は、透明性を有する複数のガラスパネル 2 3 と、それらガラスパネル 2 3 を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル 2 3 の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル 2 3 は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル 2 3 の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル 2 3 同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル 2 3 によって遊技領域 P E をパチンコ機 1 0 の正面側から 2 重に覆った状態となっている。

#### 【 3 5 1 0 】

なお、必ずしも両ガラスパネル 2 3 をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル 2 3 を枠体 2 0 に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、1 枚としてもよいし、3 枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて

10

20

30

40

50

透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【 3 5 1 1 】

図 3 2 7 に示すように、ガラスユニット 2 2 ( 詳しくは窓部 2 1 ) の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部 2 1 の周縁に沿って L E D 等の発光手段を内蔵したランプ部 ( 環状電飾部 ) 2 6 が設けられている。ランプ部 2 6 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部 2 6 の中央であってパチンコ機 1 0 の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部 2 7 が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部 2 8 が設けられている。また、左右の賞球ランプ部 2 8 に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 2 9 が設けられている。

10

【 3 5 1 2 】

前扉枠 1 4 ( 枠体 2 0 ) における窓部 2 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 3 1 と下側膨出部 3 2 とが上下に並設されている。上側膨出部 3 1 の内側には上方に開口した上皿 3 3 が設けられており、下側膨出部 3 2 の内側には同じく上方に開口した下皿 3 4 が設けられている。上皿 3 3 は、後述する払出装束より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下皿 3 4 は、上皿 3 3 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【 3 5 1 3 】

また、上側膨出部 3 1 の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部 3 6 ( 詳しくは押し操作ボタン ) が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示された示唆等に従って演出用操作部 3 6 が手動操作されることにより、表示画面 G 等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。

20

【 3 5 1 4 】

下側膨出部 3 2 ( 下皿 3 4 ) の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル 4 1 が設けられている。遊技球発射ハンドル 4 1 が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【 3 5 1 5 】

下側膨出部 3 2 ( 下皿 3 4 ) の左方には、ジャック部 3 7 が設けられている。ジャック部 3 7 はヘッドホン 3 8 を接続するためのものであり、ジャック部 3 7 にヘッドホン 3 8 のプラグ部 3 9 を差し込むことで、パチンコ機 1 0 とヘッドホン 3 8 とが接続され、パチンコ機 1 0 からの音声ヘッドホン 3 8 に出力されるようになる。なお、ジャック部 3 7 に対しては、ヘッドホン 3 8 に限らず、イヤホンを接続できるように構成してもよく、要は、遊技者 ( 人 ) が耳や頭部に装着して使用する外付けタイプのリスニング機器 ( 音声出力手段 ) を接続できるものであればよい。

30

【 3 5 1 6 】

前扉枠 1 4 の背面には、図 3 2 8 に示すように、通路形成ユニット 4 5 が取り付けられている。通路形成ユニット 4 5 は、合成樹脂により成形されており、上皿 3 3 に通じる前扉側上皿通路と下皿 3 4 に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット 4 5 において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることによって前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿 3 3 に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿 3 4 に導かれる。

40

【 3 5 1 7 】

前扉枠 1 4 の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠 1 3 に対する組付機構を構成する。また、前扉枠 1 4 の背面における回動先端側には、図 3 2 8 に示すように、後方に延びる鉤金具 4 9 が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具 4 9 は内枠 1 3 に対する施錠機構を構成する。

【 3 5 1 8 】

次に、図 3 2 8 及び図 3 2 9 に基づき内枠 1 3 について詳細に説明する。内枠 1 3 は、外形が外枠 1 1 と同様に略矩形状をなす樹脂ベース 5 0 を主体に構成されている。樹脂ベ

50

ース 50 の高さ寸法は、外枠 11 の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース 50 は外枠 11 の上側枠部に寄せて配置され、外枠 11 の下側枠部と樹脂ベース 50 との間には若干の隙間が形成されている。外枠 11 にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース 50 (詳しくはその下端部) の下方に配置されており、内枠 13 が外枠 11 に対して閉じられた状態では樹脂ベース 50 が幕板の上に載ることとなる。

#### 【3519】

樹脂ベース 50 の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具 51, 52 が取り付けられている。支持金具 51, 52 には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠 14 の突起軸が挿入されることにより、内枠 13 に対して前扉枠 14 が回動可能に支持されている。

10

#### 【3520】

樹脂ベース 50 の前面における回動先端側には、前扉枠 14 の背面に設けられた鉤金具 49 を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機 10 では、図 329 に示すように、内枠 13 や前扉枠 14 を施錠状態とするための施錠装置 55 が内枠 13 の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具 49 が挿入孔を介して施錠装置 55 (詳しくは前扉用鉤受け部材) に係止されることによって、前扉枠 14 が内枠 13 に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置 55 は、内枠 13 の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材 57 を有している。これら内枠用鉤部材 57 が外枠 11 の鉤受け部材 19 に引っ掛かることにより遊技機本体 12 が外枠 11 に対して閉じた状態で施錠される。

20

#### 【3521】

樹脂ベース 50 の右下隅部には、施錠装置 55 の解錠操作を行うためのシリンダ錠 58 が設置されている。シリンダ錠 58 は施錠装置 55 に一体化されており、シリンダ錠 58 の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠 13 に対する前扉枠 14 の施錠が解除され、シリンダ錠 58 の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠 11 に対する内枠 13 の施錠が解除されるように施錠装置 55 が構成されている。

#### 【3522】

樹脂ベース 50 の中央部には略楕円形状の窓孔 54 が形成され、樹脂ベース 50 に装着された遊技盤 60 によって窓孔 54 が後方から塞がれている。遊技盤 60 は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔 54 を通じて樹脂ベース 50 の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤 60 の前面には、遊技球が流下する遊技領域 PE が形成されている。なお、遊技盤 60 は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

30

#### 【3523】

以下、図 330 に基づき遊技盤 60 (特に遊技領域 PE に配された各種構成) について説明する。図 330 は遊技盤 60 の正面図である。

#### 【3524】

遊技盤 60 には、自身の厚さ方向(前後方向)に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 61、第 1 作動口 62、第 2 作動口 63、スルーゲート 64、可変入賞装置 65、可変表示ユニット 67 等がそれぞれ設けられている。

40

#### 【3525】

一般入賞口 61、可変入賞装置 65、第 1 作動口 62 及び第 2 作動口 63 への入球が発生すると、それが入賞センサ(検知センサ)により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口 61 への入球が発生した場合には 10 個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置 65 への入球が発生した場合には 15 個の遊技球の払出が実行される。また、第 1 作動口 62 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、第 2 作動口 63 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート 64 への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

50

## 【 3 5 2 6 】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数と第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数の方が第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置 6 5 に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート 6 4 への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成としてもよい。

## 【 3 5 2 7 】

遊技盤 6 0 の最下部にはアウト口 6 8 が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口 6 8 を通って遊技領域 P E から排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 6 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 6 1、作動口 6 2、6 3、可変入賞装置 6 5 又はスルーゲート 6 4 への入球を、入賞とも表現する。

## 【 3 5 2 8 】

また、遊技盤 6 0 には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘 6 9 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘 6 9 や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口 6 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

## 【 3 5 2 9 】

遊技盤 6 0 の中央部には、上記可変表示ユニット 6 7 が配置されている。可変表示ユニット 6 7 は、遊技盤 6 0 の裏面側に設置されており（図 3 2 9）、遊技盤 6 0 の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面 G を視認することが可能となっている。遊技盤 6 0 の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム 7 6 が取り付けられている。

## 【 3 5 3 0 】

センターフレーム 7 6 は遊技盤 6 0 の前面から前方に突出しており、センターフレーム 7 6 の前面とガラスユニット 2 2 との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域 P E を流下する遊技球がセンターフレーム 7 6 の内側領域に流入して表示画面 G に接触することが回避されている。また、センターフレーム 7 6 により、遊技球が遊技領域 P E を流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム 7 6 の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

## 【 3 5 3 1 】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤 6 0 の左側上部から遊技領域 P E に進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

## 【 3 5 3 2 】

詳しくは、遊技者が第 1 発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第 1 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール 1 0 0 を通過して遊技領域 P E に進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム 7 6 の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

## 【 3 5 3 3 】

センターフレーム 7 6（可変表示ユニット 6 7）の下方には、上向きに開放された第 1 作動口 6 2 が配置されている。第 1 作動口 6 2 は、遊技盤 6 0 の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第 1 作動口 6 2 に入賞しないように釘 6 9 等の遊技部品が

配設されている。すなわち、左ルートを下流する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となっている。よって、遊技者が第 1 作動口 6 2 への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。第 1 作動口 6 2 には第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a (図 3 3 3) が設けられており、当該入賞センサ 6 2 a により第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が検知される。

#### 【 3 5 3 4 】

センターフレーム 7 6 (可変表示ユニット 6 7) の右方には、第 2 作動口 6 3 が配置されている。第 2 作動口 6 3 の構成について図 3 3 1 を参照しながら説明する。

#### 【 3 5 3 5 】

第 2 作動口 6 3 には、左右一対の可動片よりなるガイド片 (サポート片) としての普電役物 6 3 a (可変受入手段) が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第 2 作動口 6 3 としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

#### 【 3 5 3 6 】

そして、上記各可動片が回動することで、図 3 3 1 (a) に示す閉鎖状態 (非サポート状態又は非ガイド状態) と、図 3 3 1 (b) に示す開放状態 (サポート状態又はガイド状態) とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第 2 作動口 6 3 の上部には、前方に突出するようにして突出部 6 3 d が設けられており、図 3 3 1 (a) に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部 6 3 d との隙間が遊技球の直径未満となり、第 2 作動口 6 3 への遊技球の流入が阻止される。一方、図 3 3 1 (b) に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部 6 3 d との間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第 2 作動口 6 3 への遊技球の流入が許容される。第 2 作動口 6 3 には第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c が設けられており、当該入賞センサ 6 3 c により第 2 作動口 6 3 に入賞した遊技球が検知される。

#### 【 3 5 3 7 】

また、普電役物 6 3 a には、各可動片を駆動する駆動部 6 3 b が設けられている。各可動片は、駆動部 6 3 b により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態 (傾斜姿勢) と閉鎖状態 (起立姿勢) とに切り替えられる。因みに第 1 作動口 6 2 には普電役物 (開閉構造) が設けられていない。

#### 【 3 5 3 8 】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第 2 作動口 6 3 への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第 2 作動口 6 3 への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい (入賞困難となる) 構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第 2 作動口 6 3 への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物 6 3 a の構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第 2 作動口 6 3 を開閉するものであってもよい。

#### 【 3 5 3 9 】

図 3 3 0 に示すように、右ルートにおいて第 2 作動口 6 3 の上方 (上流側) にはスルーゲート 6 4 が配置されている。スルーゲート 6 4 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 6 4 に入賞した遊技球は、スルーゲート 6 4 を通過して再び遊技領域 P E を下流する。よって、スルーゲート 6 4 に入賞した遊技球は、第 2 作動口 6 3 にも入賞することが可能となっている。スルーゲート 6 4 にはスルー用入賞センサ 6 4 a (図 3 3 3) が設けられており、当該入賞センサ 6 4 a によりスルーゲート 6 4 に入賞した遊技球が検知される。

#### 【 3 5 4 0 】

スルーゲート 6 4 は、第 2 作動口 6 3 に設けられた上記普電役物 6 3 a を開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート 6 4 への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果 (サポート当選) となることで、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技 (サポ

10

20

30

40

50

ート実行モード)が実行される。

【3541】

右ルートにおいて第2作動口63の下方(下流側)には可変入賞装置65が配置されている。可変入賞装置65の構成について図332を参照しながら説明する。

【3542】

可変入賞装置65は、前方に開口する大入賞口65aと、当該大入賞口65aを開閉する開閉扉65bとを備えている。大入賞口65aは、正面視で横長の長形状をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口65aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路65eと連通しており、大入賞口65aに入賞した遊技球は全て案内通路65eに導かれるように構成されている。案内通路65eには大入賞口用入賞センサ65cが設けられており、当該入賞センサ65cにより大入賞口65aに入賞した遊技球が検知される。

10

【3543】

また、可変入賞装置65には、開閉扉65bを駆動する駆動部65dが設けられている。開閉扉65bは、駆動部65dにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口65aに遊技球が入賞不能な閉鎖状態(図332(a))と、大入賞口65aに遊技球が入賞可能な開放状態(図332(b))とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉65bが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード(大当たり遊技)への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

【3544】

開閉実行モードとは、大当たりで当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置65の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間(例えば30sec)の経過又は所定個数(例えば10個)の入賞を1ラウンドとして、複数ラウンド(例えば10ラウンド)を上限として可変入賞装置65が繰り返し開放される態様がある。

20

【3545】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口65aへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口65aへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい(入賞困難となる)構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口65aへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

30

【3546】

ここで、第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。

【3547】

図330に示すように、可変入賞装置65の下方には、主表示ユニット81が設けられている。主表示ユニット81は、遊技領域PEの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤60の前面から前方に突出している。主表示ユニット81の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部43及び普図用表示部44が設けられている。これら各表示部43,44は、前扉枠14のガラスユニット22を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット81の前面とガラスユニット22との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット81の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部43,44の視認性が担保されている。

40

【3548】

特図用表示部43には、第1作動口62への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第1特図表示部ASと、第2作動口63への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第2特図表示部BSとが設けられている。

【3549】

50

第1特図表示部ASでは、第1作動口62への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第1作動口62への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第1作動口62への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第1特図表示部ASにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

【3550】

第2特図表示部BSでは、第2作動口63への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第2作動口63への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第2作動口63への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第2特図表示部BSにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

10

【3551】

以下においては、第1作動口62への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第2作動口63への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第1特別図柄又は第1特図といい、後者を第2特別図柄又は第2特図ということがある。

【3552】

ここで、いずれかの作動口62, 63への入賞に基づいて、対応する特図表示部AS, BSにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部AS, BSにおける遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口62, 63への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とする。

20

【3553】

また、主表示ユニット81には特図保留数表示部AMが設けられている。遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部AMには、第1特図(第1作動口62)の保留数と第2特図(第2作動口63)の保留数とを各別に表示可能となっている。

【3554】

普図用表示部44は、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部44では、スルーゲート64への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート64への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物63aを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部44にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート64への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

30

【3555】

ここで、スルーゲート64への入賞に基づいて、普図用表示部44にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部44における遊技回の1回に相当する。以下においては、普図用表示部44における遊技回と特図表示部AS, BSにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

40

【3556】

また、普図用表示部44には普図保留数表示部FMが設けられている。遊技球がスルーゲート64に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部FMには普図(スルーゲート64)の保留数を表示可能となっている。

【3557】

特図用表示部43及び普図用表示部44は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示

50

装置により構成されてもよい。

【3558】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット81には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【3559】

次に、可変表示ユニット67について説明する。可変表示ユニット67には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置75が設けられている。

【3560】

図柄表示装置75は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置75は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTといった他の表示装置であってもよい。

【3561】

図柄表示装置75には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置75における変動表示は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部43において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置75においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置65が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置75では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【3562】

また、図柄表示装置75には、第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口63、64の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置75に限らず、例えば、図柄表示装置75とは別に遊技盤60上に設けられた表示部（主表示ユニット81の各保留数表示部AM、FMとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【3563】

ここで、遊技盤60の裏面側において第1作動口62の近傍には、磁石検知センサ47と電波検知センサ48とが設けられている。

【3564】

上述のとおり、第1作動口62は内部抽選（第1特図の当否判定）のトリガとなるため、ガラスユニット22の前方において第1作動口62の周辺に磁石を近付け、不正に第1作動口62へと遊技球を誘導させようとしたり、第1作動口62に向けて電波を不正に出力し、第1作動口62の入賞検知センサに遊技球の通過を誤検知させようとしたりする行為が想定される。これらに対して磁石検知センサ47及び電波検知センサ48が設けられていることで、磁石や電波を用いた不正行為が行われた場合に、それを検知することが可能となる。なお、不正行為への対策として、必ずしも磁石検知センサ47と電波検知センサ48との両方を設ける必要はなく、それら検知センサ47、48のいずれかのみを設ける構成としてもよい。

【3565】

再び図328を参照して内枠13の構成について説明する。樹脂ベース50において遊技盤60の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル41の操作に基づいて遊技領域PEへ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構110が設けられている。遊技球発射機構

10

20

30

40

50

110は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド111と、ソレノイド111によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール112と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置113と、それら各種構成111～113が装着されているベースプレート114とを主要な構成として備えている。ベースプレート114は樹脂ベース50に固定されており、これにより、遊技球発射機構110が樹脂ベース50と一体化されている。

#### 【3566】

発射レール112は、遊技盤60側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート114に固定されている。発射レール112の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置113から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド111が配置されている。

#### 【3567】

ソレノイド111は、後述する電源及び発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド111の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤60側、詳しくは遊技盤60に装着された誘導レール100に向けて打ち出される。

#### 【3568】

図330に示すように、誘導レール100は、遊技領域PEを同遊技領域PEの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール100は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール101及び外レール102からなり、それら両レール101, 102によって一条の誘導通路103が区画形成されている。誘導通路103は、発射レール112の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域PEの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド111の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール112 誘導レール100（入口部分 出口部分）の順に移動することにより遊技領域PEに導かれる。

#### 【3569】

なお、遊技盤60において出口部分の先側、詳しくは内レール101の先端付近には、遊技領域PEに到達した遊技球の誘導通路103内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材106が取り付けられており、先んじて遊技領域PEに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

#### 【3570】

図328に示すように、誘導レール100及び発射レール112は、誘導レール100の入口部分と発射レール112の先端部分とが遊技盤60の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール100, 112は、誘導レール100の入口部分と発射レール112の先端部分とが遊技盤60の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール100, 112を遊技盤60の下端縁に近づけつつ、誘導レール100の入口部分と発射レール112との間に所定間隔の隙間を形成している。

#### 【3571】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路46が配設されている。ファール球通路46は前扉枠14の通路形成ユニット45に一体成形されている。仮に遊技球発射機構110から発射された遊技球が遊技領域PEまで至らずファール球として誘導通路103内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路46内に入ることとなる。ファール球通路46は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路46に入った遊技球は下皿34に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。

#### 【3572】

樹脂ベース50において発射レール112の左方（詳しくは前扉枠14を支持している

10

20

30

40

50

側)には樹脂ベース50を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材121が配設されている。通路形成部材121は、樹脂ベース50に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材121の下方には前扉枠14に取り付けられた通路形成ユニット45の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側下皿通路が配置されている。

#### 【3573】

樹脂ベース50において通路形成部材121の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材124が取り付けられている。開閉部材124はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠14を内枠13に対して開いた状態では開閉部材124が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠14を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠14を閉じた状態では、前扉枠14の通路形成ユニット45に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材124が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。

10

#### 【3574】

次に、図329に基づき内枠13(樹脂ベース50及び遊技盤60)の背面構成について説明する。

20

#### 【3575】

樹脂ベース50の背面における回動基端側には、軸受け金具132が上下に並設されている。軸受け金具132には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠13に対して裏パックユニット15が回動可能に取り付けられている。

#### 【3576】

樹脂ベース50の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース50に対して遊技盤60が取り付けられている。ここで、遊技盤60の背面の構成を説明する。

30

#### 【3577】

遊技盤60の中央に配置される可変表示ユニット67には、当該可変表示ユニット67を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている(図示は省略)。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット142が搭載されている。演出制御装置ユニット142は、演出制御装置143と、取付台144とを具備する構成となっており、取付台144上に演出制御装置143が装着されている。

#### 【3578】

演出制御装置143は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス145に収容されて構成されている。

40

#### 【3579】

遊技盤60の背面には、図329に示すように、可変表示ユニット67の下方に集合板150が設けられている。集合板150には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

#### 【3580】

遊技球回収機構について説明すると、集合板150には、一般入賞口61等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤60の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通

50

路は、遊技盤 60 の下端付近にて合流しており、一般入賞口 61 等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤 60 の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤 60 の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤 60 の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口 68 も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口 68 を介して排出通路へ導出される。

#### 【3581】

検知機構について説明すると、集合板 150 には、一般入賞口 61 等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口 61 等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口 61 等の入球口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

10

#### 【3582】

これら各種入賞センサは、遊技盤 60 の背面側に設けられた主制御装置ユニット 160（詳しくは主制御装置）に電氣的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット 160 及びそれに付随する構成について説明する。

#### 【3583】

主制御装置ユニット 160 は、集合板 150 を後側から覆うようにして遊技盤 60 に搭載されており、合成樹脂製の取付台 161 と、取付台 161 に搭載された主制御装置 162 とによって構成されている。主制御装置 162 は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 163 に収容されて構成されている。

20

#### 【3584】

基板ボックス 163 は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 163 が封印されている。封印部は、基板ボックス 163 の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

30

#### 【3585】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス 163 を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス 163 のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス 163 の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス 163 に残しておけば、基板ボックス 163 を見ることによって不正な開封が行われたことを容易に発見できる。

40

#### 【3586】

基板ボックス 163 の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、取付台 161 に形成された複数の被結合片と 1 対 1 で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス 163 と取付台 161 との間で封印処理が行われる。

50

## 【 3 5 8 7 】

次に、図 3 2 8 及び図 3 2 9 に基づき裏パックユニット 1 5 について説明する。

## 【 3 5 8 8 】

図 3 2 8 に示すように、内枠 1 3 は裏パックユニット 1 5 によって後方から覆われている。裏パックユニット 1 5 は、裏パック 2 0 1 を備えており、当該裏パック 2 0 1 に対して、払出機構部 2 0 2、排出通路盤 2 0 3 及び制御装置集合ユニット 2 0 4 が取り付けられている。

## 【 3 5 8 9 】

裏パック 2 0 1 は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図 3 2 9 に示すように払出機構部 2 0 2 などが取り付けられるベース部 2 1 1 と、パチンコ機 1 0 後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 2 1 2 とを有する。保護カバー部 2 1 2 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット 6 7 を囲むのに十分な大きさを有する。

10

## 【 3 5 9 0 】

ベース部 2 1 1 には、その右側上部に外部出力端子 2 1 3 が設けられている。外部出力端子 2 1 3 には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータ H C ( 管理制御装置 ) に対して各種信号が出力される。また、ベース部 2 1 1 にはパチンコ機 1 0 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠 1 3 に設けられた軸受け金具 1 3 2 ( 詳しくは軸受け部 ) に挿通させることで、裏パックユニット 1 5 が内枠 1 3 に対して回動可能に支持されている。また、ベース部 2 1 1 における回動先端部には、内枠 1 3 に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠 1 3 に対して裏パックユニット 1 5 が固定されている。

20

## 【 3 5 9 1 】

ベース部 2 1 1 には、保護カバー部 2 1 2 を迂回するようにして払出機構部 2 0 2 が配設されている。払出機構部 2 0 2 には、裏パック 2 0 1 の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク 2 2 1 が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク 2 2 1 に逐次補給される。タンク 2 2 1 の下方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールが連結され、タンクレールの下流側には上下方向に延びるケースレールが連結されている。ケースレールの最下流部には払出装置 2 2 2 が設けられている。払出装置 2 2 2 より払い出された遊技球は、当該払出装置 2 2 2 の下流側に設けられた払出通路を通じて、裏パック 2 0 1 のベース部 2 1 1 に設けられた遊技球分配部に供給される。

30

## 【 3 5 9 2 】

遊技球分配部は、払出装置 2 2 2 より払い出された遊技球を上皿 3 3、下皿 3 4 又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿 3 3 に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿 3 4 に通じるように形成されている。

## 【 3 5 9 3 】

図 3 2 9 に示すように、ベース部 2 1 1 の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤 2 0 3 及び制御装置集合ユニット 2 0 4 が取り付けられている。排出通路盤 2 0 3 には、制御装置集合ユニット 2 0 4 と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット 2 0 4 によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機 1 0 外部に排出される。

40

## 【 3 5 9 4 】

制御装置集合ユニット 2 0 4 は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置 1 8 1 と電源及び発射制御装置 1 9 1 とが搭載されている。これら払出制御装置 1 8 1 と電源及び発射制御装置 1 9 1 とは、払出制御装置 1 8 1 がパチンコ機 1 0 後方となるよ

50

うに前後に重ねて配置されている。

#### 【3595】

払出制御装置181においては基板ボックス内に払出装置222を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装置222における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

#### 【3596】

電源及び発射制御装置191は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル41の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる

10

#### 【3597】

電源及び発射制御装置191には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部(停電監視回路)315が設けられている。本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置191にはRAM消去スイッチが設けられている。RAM消去スイッチを押しながら電源を投入すると、RAMデータが初期化されるようになっている。

#### 【3598】

<パチンコ機10の電氣的構成>

次に、パチンコ機10の電氣的構成について、図333のブロック図に基づいて説明する。

#### 【3599】

主制御装置162の主制御基板311には、MPU312が搭載されている。MPU312には、当該MPU312により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM313と、そのROM313内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM314と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

20

30

#### 【3600】

RAM314は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置191からのバックアップ電圧によりデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM314には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時(復電時)には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

#### 【3601】

なお、図333に示す構成では、MPU312に対してROM313及びRAM314を1チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置162以外の制御装置のMPUについても同様である。

40

#### 【3602】

MPU312には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU312の入力側には、払出制御装置181と、電源及び発射制御装置191とが接続されている。また、MPU312の入力側には、各種センサが接続されている。

#### 【3603】

各種センサには、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ61a、第1作動口用

50

入賞センサ 6 2 a、第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c、スルー用入賞センサ 6 4 a、大入賞口用入賞センサ 6 5 c 等が設けられている。M P U 3 1 2 では、これら各種センサ 6 1 a、6 2 a、6 3 c、6 4 a、6 5 c の検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、M P U 3 1 2 では、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

**【 3 6 0 4 】**

メイン M P U 3 1 2 の入力側には、さらに、磁石検知センサ 4 7 及び電波検知センサ 4 8 が接続されている。メイン M P U 3 1 2 では、磁石検知センサ 4 7 及び電波検知センサ 4 8 から信号を受信し、その受信結果に基づいて、それぞれの検知対象となっている異常の発生の有無が判定される。

10

**【 3 6 0 5 】**

M P U 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 等が接続されている。払出制御装置 1 8 1 には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

**【 3 6 0 6 】**

演出制御装置 1 4 3 には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

20

**【 3 6 0 7 】**

また、M P U 3 1 2 の出力側には各種駆動部として、普電役物 6 3 a 用の駆動部 6 3 b、可変入賞装置 6 5 用の駆動部 6 5 d が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 3 1 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b が駆動されるように M P U 3 1 2 において駆動部 6 5 d の駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物 6 3 a の各可動片が駆動されるように M P U 3 1 2 において駆動部 6 3 b の駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部 4 3 における第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S の表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部 4 4 の表示制御が実行される。

30

**【 3 6 0 8 】**

さらには、M P U 3 1 2 の出力側に上述した外部出力端子 2 1 3 が接続されており、この外部出力端子 2 1 3 を通じてホールコンピュータ H C に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータ H C にてパチンコ機 1 0 の状態等を把握することが可能となっている。

**【 3 6 0 9 】**

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技ホールの商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

40

**【 3 6 1 0 】**

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスクプル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。

50

## 【 3 6 1 1 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 1 0 の電源がオフ状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 は遊技球発射機構 1 1 0 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 1 1 0 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

## 【 3 6 1 2 】

払出制御装置 1 8 1 は、主制御装置 1 6 2 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 2 2 2 により賞球や貸し球の払出制御を行う。払出制御装置 1 8 1 には、球受け皿としての下皿 3 4 が遊技球で満杯状態となっているかを検知する満杯検知センサ 8 2 a と、タンク 2 2 1 内での遊技球の貯留量が不足する球無し状態となっているかを検知する球無し検知センサ 8 2 b とが接続されている。満杯検知センサ 8 2 a は、下皿 3 4 に遊技球を排出するための通路に設けられており、球無し検知センサ 8 2 b は、タンク 2 2 1 から払出装置 2 2 2 に遊技球を供給するための通路に設けられている。満杯検知センサ 8 2 a 及び球無し検知センサ 8 2 b は、検知信号を払出制御装置 1 8 1 に対して出力する。

10

## 【 3 6 1 3 】

演出制御装置 1 4 3 は、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御したり、表示制御装置 3 5 0 を制御したりするものである。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

20

## 【 3 6 1 4 】

ここで、図柄表示装置 7 5 の表示内容について図 3 3 4 ~ 図 3 3 6 に基づいて説明する。

## 【 3 6 1 5 】

図 3 3 4 ( a ) ~ ( j ) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「 1 」 ~ 「 9 」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「 1 」 ~ 「 9 」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

30

## 【 3 6 1 6 】

図 3 3 5 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が設定されている。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z 1 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、1 0 個の主図柄が配されて 2 0 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 3 3 5 ( b ) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 x 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

40

## 【 3 6 1 7 】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右下がりライン L 4、右上がりライン L 5 が設定されている。そして、上図柄列 Z 1 下図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一

50

の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が終了すれば、後述する通常 4 R 大当たり結果又は 1 0 R 確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

#### 【 3 6 1 8 】

本パチンコ機 1 0 では、奇数番号 ( 1 , 3 , 5 , 7 , 9 ) が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、1 0 R 確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号 ( 2 , 4 , 6 , 8 ) が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大 4 R 当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

#### 【 3 6 1 9 】

ここで、各図柄列の変動表示について図 3 3 6 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列 Z 1 ~ Z 3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 3 3 6 ( a ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図 3 3 6 ( b ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z 3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図 3 3 6 ( c ) に示すように、下図柄列 Z 3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

#### 【 3 6 2 0 】

ところで、遊技機では、図柄表示装置 7 5 において図柄を停止表示させる際、最終停止列 ( 本実施の形態では中図柄列 Z 2 ) の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z 2 ( 最終停止列 ) の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置 7 5 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

#### 【 3 6 2 1 】

そこで、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止 ( 仮停止 ) させておき、その後、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止 ( 確定表示 ) させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ ( 図 3 3 4 ) の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる ( 停留表示 ) 。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

#### 【 3 6 2 2 】

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

#### 【 3 6 2 3 】

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

#### 【 3 6 2 4 】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されること

10

20

30

40

50

はなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【3625】

また、図柄表示装置75にて図柄の変動表示が行われる場合は、スピーカ部29から所定の変動音出力される。変動音は変動表示中のBGM(背景音)であり、変動表示の開始タイミングに合わせてその出力が開始される。このように変動表示の期間に合わせて変動音出力されることで、遊技者は、変動表示中であることを聴覚的にも認識することが可能になる。

【3626】

図335(b)に示すように、表示画面Gの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部200が設けられており、保留表示部200を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部200には、第1特図に対応した第1保留表示領域Gaと、第2特図に対応した第2保留表示領域Gbとが設定されている。

10

【3627】

第1保留表示領域Gaでは、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ga1~Ga4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第1保留表示領域Gaには、第1単位保留表示領域Ga1、第2単位保留表示領域Ga2、第3単位保留表示領域Ga3、第4単位保留表示領域Ga4が設定されている。

20

【3628】

例えば、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1~第4単位保留表示領域Ga4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【3629】

また、第2保留表示領域Gbでは、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Gb1~Gb4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第2保留表示領域Gbには、第1単位保留表示領域Gb1、第2単位保留表示領域Gb2、第3単位保留表示領域Gb3、第4単位保留表示領域Gb4が設定されている。

30

【3630】

例えば、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1~第4単位保留表示領域Gb4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【3631】

また、第1保留表示領域Gaと第2保留表示領域Gbとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される(実行中の)遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1又は第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

40

【3632】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図337を用いて説明する。

50

## 【 3 6 3 3 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 3 3 7 に示すように、大当たり発生抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、図柄表示装置 7 5 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、特図用表示部 4 3 における各特図表示部 A S , B S での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a をサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図大当たり乱数カウンタ C 4 を用いることとしている。

10

## 【 3 6 3 4 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

## 【 3 6 3 5 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a , R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

20

## 【 3 6 3 6 】

この場合、第 1 エリア ~ 第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

30

## 【 3 6 3 7 】

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

## 【 3 6 3 8 】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1 9 9）。大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

40

50

## 【 3 6 3 9 】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM 3 1 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機 1 0 は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。各当否テーブルでは、低確率モード用の当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。

## 【 3 6 4 0 】

また、各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

## 【 3 6 4 1 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（ 1 ）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（ 2 ）開閉実行モード終了後の第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモード、という 2 つの条件に差異を設けることで設定されている。

## 【 3 6 4 2 】

第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードとしては、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

## 【 3 6 4 3 】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 を用いた普図当否抽選におけるサポート当選結果（普図当たり）となる確率は同一（例えば、共に 1 / 2）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、サポート当選結果となった際に普電役物 6 3 a が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいてサポート当選結果となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の普図当否抽選が行われてから次の普図当否抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

## 【 3 6 4 4 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

## 【 3 6 4 5 】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放回数や 1 回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放

10

20

30

40

50

時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【3646】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

10

【3647】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

20

【3648】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。

【3649】

本実施の形態では、大当たり結果の種類として、通常大当たり結果と確変大当たり結果とが設定されている。通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。

【3650】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

30

【3651】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図表示部用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図表示部用保留エリアRbに格納される。そして、ROM313のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

40

【3652】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU312では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生決定を行う。

【3653】

なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数が多く設定された構成

50

としてもよい。

【 3 6 5 4 】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 7 5 を備え、可変入賞装置 6 5 の開閉実行モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置 7 5 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【 3 6 5 5 】

換言すれば、図柄表示装置 7 5 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

10

【 3 6 5 6 】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置 7 5 の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【 3 6 5 7 】

変動種別カウンタ C 5 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C 5 は、特図用表示部 4 3 の第 1 特図表示部 A 5 及び第 2 特図表示部 B 5 における変動表示時間を M P U 3 1 2 において決定する上で用いられる。

20

【 3 6 5 8 】

変動種別カウンタ C 5 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタ C 5 は、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

30

【 3 6 5 9 】

普図当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタ C 4 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ~ 1 9 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御し、C 4 = 1 9 1 ~ 2 5 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御しない。

【 3 6 6 0 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、M P U 3 1 2 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及び N M I 端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

40

【 3 6 6 1 】

< タイマ割込み処理 >

タイマ割込み処理について図 3 3 8 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は M P U 3 1 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

50

## 【 3 6 6 2 】

ステップ S k 1 0 1 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、 R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

## 【 3 6 6 3 】

ステップ S k 1 0 2 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普図当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普図当たり乱数カウンタ C 4 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 3 の更新値を、 R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

10

## 【 3 6 6 4 】

ステップ S k 1 0 3 では、遊技の進行を停止している状態（遊技停止状態）であるか否かを判定する。遊技停止状態であるか否かの判定は、 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に遊技停止フラグが格納されていることを条件に、遊技停止状態であると判定する。遊技停止状態であると判定した場合には、本タイマ割込み処理を終了する。

## 【 3 6 6 5 】

一方、遊技停止状態でないと判定した場合は、ステップ S k 1 0 4 に進み、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したと判定した場合には、 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 特図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 6 4 を遊技球が通過したと判定した場合には、 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

20

## 【 3 6 6 6 】

ステップ S k 1 0 5 では、スルーゲート 6 4 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア 3 1 4 c に記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、前記ステップ S k 1 0 3 にて更新した普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を普図保留エリア 3 1 4 c に格納する。また、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

30

## 【 3 6 6 7 】

ステップ S k 1 0 6 では、作動口用の入賞処理を実行する。作動口用の入賞処理では、各作動口 6 2 , 6 3 のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、その入賞に基づいて遊技球を払い出させる賞球コマンドを設定するとともに、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行う。

40

## 【 3 6 6 8 】

情報取得処理では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第 1 作動口 6 2 に入賞している場合には、第 1 特図表示部用保留エリア R a に記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第 1 始動保留記憶数 R a N としてセットする。一方、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞していない場合には、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第 2 作動口 6 3 に入賞している場合には、第 2 特図表示部用保留エリア R b に記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第 2 始動保留記憶数 R b N としてセットする。

50

## 【 3 6 6 9 】

これらセットした始動保留記憶数  $N$  ( $R a N$  又は  $R b N$ ) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数  $N$  が上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数  $N$  を 1 増加するように更新する。そして、第 1 始動保留記憶数  $R a N$  がセットされている場合は、大当たり乱数カウンタ  $C 1$ 、大当たり種別カウンタ  $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ  $C 3$  及び変動種別カウンタ  $C S$  の各値を、第 1 特図表示部用保留エリア  $R a$  の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第 2 始動保留記憶数  $R b N$  がセットされている場合は、大当たり乱数カウンタ  $C 1$ 、大当たり種別カウンタ  $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ  $C 3$  及び変動種別カウンタ  $C S$  の各値を、第 2 特図表示部用保留エリア  $R b$  の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、演出制御装置 1 4 3 に対して、保留表示部 2 0 0 の表示状態を更新させ、保留表示部 2 0 0 にて現在の始動保留記憶数が示されるようにするための処理を実行する。

10

## 【 3 6 7 0 】

ステップ  $S k 1 0 7$  では異常監視処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。異常監視処理では、磁石検知センサ 4 7 及び電波検知センサ 4 8 の検知結果を参照して磁石検知や電波検知の有無を判定する。ここで、ステップ  $S k 1 0 7$  の異常監視処理について図 3 3 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 3 6 7 1 】

異常監視処理では先ずステップ  $S k 2 0 1$  にて、電波検知センサ 4 8 により電波が検知されているか否かを判定する。電波が検知されている場合は、ステップ  $S k 2 0 2$  にて  $R A M 3 1 4$  の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に電波検知フラグをセットする。

20

## 【 3 6 7 2 】

ステップ  $S k 2 0 3$  では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として電波検知コマンドを設定する。電波検知コマンドは、電波の検知を  $M P U 3 1 2$  にて特定したことを演出制御装置 1 4 3 に認識させるためのコマンドである。電波検知コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理において演出制御装置 1 4 3 に送信される。

## 【 3 6 7 3 】

ステップ  $S k 2 0 4$  では、電波の検知を特定したことを遊技ホール側の管理制御装置 (ホールコンピュータ) に対して信号出力すべく、異常用の外部出力処理を実行する。

## 【 3 6 7 4 】

ステップ  $S k 2 0 4$  の実行後又はステップ  $S k 2 0 1$  で否定判定した場合 (電波が検知されていない場合) は、ステップ  $S k 2 0 5$  に進み、磁石検知センサ 4 7 によって磁石が検知されているか否かを判定する。磁石が検知されていない場合は異常監視処理を終了する。

30

## 【 3 6 7 5 】

一方、磁石が検知されている場合は、ステップ  $S k 2 0 6$  に進み、 $R A M 3 1 4$  の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に磁石検知フラグをセットする。続くステップ  $S k 2 0 7$  では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として磁石検知コマンドを設定する。磁石検知コマンドは、磁石の検知を  $M P U 3 1 2$  にて特定したことを演出制御装置 1 4 3 に認識させるためのコマンドである。磁石検知コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理において演出制御装置 1 4 3 に送信される。

40

## 【 3 6 7 6 】

ステップ  $S k 2 0 8$  では、磁石の検知を特定したことをホールコンピュータに対して信号出力すべく、異常用の外部出力処理を実行する。ステップ  $S k 2 0 8$  の実行後又はステップ  $S k 2 0 5$  で否定判定した場合 (磁石が検知されていない場合) は、異常監視処理を終了する。

## 【 3 6 7 7 】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 3 4 0 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理である。通常処

50

理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S k 3 0 1 ~ ステップ S k 3 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S k 3 1 1、ステップ S k 3 1 2 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 3 6 7 8 】

通常処理では先ずステップ S k 3 0 1 にて、遊技停止判定処理を実行する。遊技停止判定処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に電波検知フラグ又は磁石検知フラグがセットされているか否かを参照し、不正が検知されたか否かを判定する。そして、電波検知フラグと磁石検知フラグの少なくとも 1 つがセットされている場合は、不正が検知されたとして、遊技停止状態に移行させる遊技停止処理（異常対応処理）を実行する。

10

【 3 6 7 9 】

遊技停止処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に遊技停止フラグをセットするとともに、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行し、遊技者が遊技球発射ハンドル 4 1 を操作しても遊技球が発射されない状態とする。さらに、払出制御装置 1 8 1 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装 2 2 2 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制する。

【 3 6 8 0 】

また、遊技停止処理では、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止コマンドを出力する。演出制御装置 1 4 3 では、遊技停止コマンドを受信することで、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させる。その上で、図柄表示装置 7 5 にてエラー報知画像を表示させたり、スピーカ部 2 9 からエラー報知音声（不正検知音）を出力させたりするように制御する。

20

【 3 6 8 1 】

さらに、遊技停止処理では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータに出力され、パチンコ機 1 0 で異常が発生したことが通知される。

【 3 6 8 2 】

ステップ S k 3 0 1 の遊技停止判定処理の実行後は、ステップ S k 3 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に遊技停止フラグがセットされているか否かを判定することで、遊技停止状態（遊技の進行を停止している状態）であるか否かを判定する。遊技停止状態でない場合は、ステップ S k 3 0 3 に進み、外部信号出力処理を実行する。

30

【 3 6 8 3 】

外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

40

【 3 6 8 4 】

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

【 3 6 8 5 】

ステップ S k 3 0 5 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。

【 3 6 8 6 】

50

ステップ S k 3 0 6 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップ S k 3 0 5 の遊技回制御処理及びステップ S k 3 0 6 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

#### 【 3 6 8 7 】

ステップ S k 3 0 7 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 から取得した数値情報を用いて普電役物 6 3 a を開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物 6 3 a の開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。

10

#### 【 3 6 8 8 】

ここで、既に説明したとおり、普電役物 6 3 a によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経て R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

#### 【 3 6 8 9 】

電役サポート用処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物 6 3 a が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1 回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1 回の開放時間よりも短くなるように設定する。

20

#### 【 3 6 9 0 】

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

30

#### 【 3 6 9 1 】

ここで、ステップ S k 3 0 2 で肯定判定した場合（遊技停止状態であると判定した場合）は、ステップ S k 3 0 3 の外部処理からステップ S k 3 0 8 の遊技球発射処理をスキップして実行しない。また、タイマ割込み処理（図 3 3 8）においても、ステップ S k 1 0 3 で遊技停止状態であると判定した場合は、ステップ S k 1 0 4 の各種センサ読み込み処理からステップ S k 1 0 6 の作動口用の入賞処理をスキップして実行しない。これらの処理は実質的に遊技を進行させるものであるため、これらの処理を実行しないことで、遊技が全く進行しない状態となる。

40

#### 【 3 6 9 2 】

ステップ S k 3 0 8 の実行後又はステップ S k 3 0 2 で肯定判定した場合は、ステップ S k 3 0 9 に進み、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視部 3 1 5 において停電の発生が確認され、M P U 3 1 2 に停電信号が入力されることによりセットされるものである。

#### 【 3 6 9 3 】

停電フラグがセットされていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したこととなるので、ステップ S k 3 1 0 にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残

50

余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。

【 3 6 9 4 】

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

10

【 3 6 9 5 】

ここで、ステップ S k 3 0 3 ~ ステップ S k 3 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I (すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値) をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【 3 6 9 6 】

一方、ステップ S k 3 0 9 にて、停電フラグがセットされていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップ S k 3 1 3 以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップ S k 3 1 3 では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップ S k 3 1 4 にて R A M 判定値を算出、保存する。続くステップ S k 3 1 5 では、R A M 3 1 4 のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内(例えば、1日や2日)保持される。

20

【 3 6 9 7 】

< 遊技回制御処理 >

次に、ステップ S k 3 0 5 の遊技回制御処理を図 3 4 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【 3 6 9 8 】

遊技回制御処理ではまずステップ S k 5 0 1 にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にセットされ、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合にクリアされる。

【 3 6 9 9 】

開閉実行モード中である場合には、ステップ S k 5 0 2 以降の処理、すなわちステップ S k 5 0 3 ~ ステップ S k 5 0 5 の遊技回開始用処理及びステップ S k 5 0 6 ~ ステップ S k 5 0 9 の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口 6 2 , 6 3 への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

40

【 3 7 0 0 】

開閉実行モード中でない場合は、ステップ S k 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S のいずれか一方について変動表示を開始させる場合にセットされ、その変動表示が終了する場合にクリアされる。

50

## 【 3 7 0 1 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合には、ステップ S k 5 0 3 ~ ステップ S k 5 0 5 の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップ S k 5 0 3 にて、第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S の始動保留記憶数の合計である共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。

## 【 3 7 0 2 】

共通保留数 C R N が「 0 」でない場合は、ステップ S k 5 0 4 にて第 1 特図表示部用保留エリア R a 又は第 2 特図表示部用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S k 5 0 5 にて特図用表示部 4 3 における変動表示及び図柄表示装置 7 5 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。

10

## 【 3 7 0 3 】

変動開始処理では、データ設定処理にて設定されたデータ（保留情報）に基づいて当否抽選を実行するとともに、当該当否抽選の結果に対応する停止結果で遊技回が終了するように、停止結果の設定を行う。また、今回実行する遊技回の変動表示時間を変動種別カウンタ C S 等に基づいて設定する。

## 【 3 7 0 4 】

また、変動開始処理では、今回実行する遊技回に対応する演出が行われるように、遊技結果の情報が含まれる変動用コマンドや変動表示時間の情報が含まれる種別コマンドを、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として設定する。変動用コマンドや種別コマンドは、通常処理（図 3 3 9）におけるステップ S k 3 0 3 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したコマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 3 5 0 に送信する。表示制御装置 3 5 0 では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置 7 5 等の表示制御を実行する。

20

## 【 3 7 0 5 】

ステップ S k 5 0 5 の変動開始処理の実行後又はステップ S k 5 0 3 で肯定判定した場合（共通保留数 C R N が「 0 」である場合）は、遊技回制御処理を終了する。

## 【 3 7 0 6 】

ステップ S k 5 0 2 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合）は、ステップ S k 5 0 6 ~ ステップ S k 5 0 9 の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップ S k 5 0 6 にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の変動表示時間カウンタエリアにセットされている変動表示時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、遊技回の開始に際して変動開始処理においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図 3 3 8）が起動される度に、1 ディクリメントされる。

30

## 【 3 7 0 7 】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S k 5 0 7 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）し、遊技回制御処理を終了する。

40

## 【 3 7 0 8 】

変動表示時間が経過している場合には、ステップ S k 5 0 8 にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動開始処理の当否抽選の結果に基づいて設定された情報を特定し、その情報に対応した絵柄が特図用表示部 4 3 にて停止表示されるように当該特図用表示部 4 3 を制御する。

## 【 3 7 0 9 】

続くステップ S k 5 0 9 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として変動終了コマン

50

ドを設定し、その後、遊技回制御処理を終了する。ステップ S k 5 0 9 にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図 3 3 9）におけるステップ S k 3 0 3 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 3 5 0 に送信する。表示制御装置 3 5 0 では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組合せを確定表示（最終停止表示）させる。

#### 【 3 7 1 0 】

< 遊技状態移行処理 >

ステップ S k 3 0 6（図 3 4 0）の遊技状態移行処理について、図 3 4 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

#### 【 3 7 1 1 】

まず、ステップ S k 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップ S k 6 0 2 に進み、1の遊技回の第1特図表示部 A S 又は第2特図表示部 B S における絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

#### 【 3 7 1 2 】

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップ S k 6 0 3 にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。開閉実行モードへの移行に対応したものである場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

20

#### 【 3 7 1 3 】

開閉実行モードの移行に対応したものである場合には、ステップ S k 6 0 4 にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードの開始前において可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態であることをチェックしたりする。また、開閉実行モードの開始処理では、開閉実行モードの開始に際して可変入賞装置 6 5 の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたタイマカウンタ T に、R O M 3 1 3 に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。タイマカウンタ T の値は、所定周期（例えば 2 m s e c 周期、タイマ割込み処理が起動される都度）で 1 ディクリメントされる。

30

#### 【 3 7 1 4 】

続くステップ S k 6 0 5 では、ラウンド数の設定処理を実行する。ラウンド数の設定処理では、今回の開閉実行モードのラウンド数に対応する値を上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタ R C にセットする。例えば、今回の開閉実行モードのラウンド数が 1 0 ラウンドである場合は、ラウンドカウンタ R C の値として「 1 0 」をセットする。

#### 【 3 7 1 5 】

ステップ S k 6 0 6 では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。ラウンド表示の開始処理では、ステップ S k 6 0 5 で設定したラウンド数が特図用表示部 4 3 のラウンド表示部にて表示されるように制御する。このラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

40

#### 【 3 7 1 6 】

ステップ S k 6 0 7 では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 3 9）におけるステップ S k 3 0 3 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

#### 【 3 7 1 7 】

ステップ S k 6 0 8 では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制

50

御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 10 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【 3 7 1 8 】

上記ステップ S k 6 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S k 6 0 9 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S k 6 1 0 にて大入賞口開閉処理を実行する。

【 3 7 1 9 】

ここで、大入賞口開閉処理について図 3 4 3 のフローチャートを参照しながら説明する

10

【 3 7 2 0 】

まずステップ S k 7 0 1 では、大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S k 7 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S k 7 0 3 にて R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T の値が「 0 」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

20

【 3 7 2 1 】

タイマエリア T の値が「 0 」である場合は、ステップ S k 7 0 4 に進み、1回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（ 3 0 s e c ）に対応する値として上記タイマエリア T に「 1 5 0 0 0 」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 3 3 8 ）が起動される都度、1ディクリメントされる。ステップ S k 7 0 5 では、1回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（ 1 0 個 ）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C に「 1 0 」をセットする。

【 3 7 2 2 】

ステップ S k 7 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく可変入賞駆動部 3 2 c を駆動状態とする。ステップ S k 7 0 7 では、大入賞口 6 5 a （可変入賞装置 6 5 ）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 3 4 0 ）におけるステップ S k 3 0 3 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

30

【 3 7 2 3 】

上記ステップ S k 7 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C の値が 0 である場合）又はステップ S k 7 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T の値が 0 でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 7 2 4 】

また、上記ステップ S k 7 0 1 で肯定判定した場合（大入賞口 6 5 a の開放中である場合）は、ステップ S k 7 0 8 に進み、タイマエリア T の値が「 0 」か否かを判定する。この処理は、ステップ S k 7 0 4 で設定した可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

40

【 3 7 2 5 】

タイマエリア T の値が「 0 」でない場合は、ステップ S k 7 0 9 に進み、大入賞口用入賞センサ 6 5 c の検知状態に基づいて大入賞口 6 5 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S k 7 1 0 にて入賞カウンタエリア P C の値を 1 ディクリメントし、その後、ステップ S k 7 1 1 にて入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」でない場合にはそのまま

50

本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 7 2 6 】

上記ステップ S k 7 0 8 で肯定判定した場合（タイマエリア T の値が 0 である場合）又はステップ S k 7 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C の値が 0 である場合）は、ステップ S k 7 1 2 に進み、駆動部 6 5 d を非駆動状態に切り替えて大入賞口 6 5 a を閉鎖する。ステップ S k 7 1 3 では、ラウンドカウンタエリア R C の値を 1 ディクリメントし、ステップ S k 7 1 4 では、ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 3 7 2 7 】

ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S k 7 1 5 に進み、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（ 2 s e c ）に対応する値として、上記タイマエリア T に「 1 0 0 0 」をセットする。

10

【 3 7 2 8 】

ステップ S k 7 1 6 では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置 1 4 3 に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図 3 4 0 ）におけるステップ S k 3 0 3 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 3 7 2 9 】

上記ステップ S k 7 1 4 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C の値が 0 である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップ S k 7 1 7 に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップ S k 7 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 3 4 0 ）におけるステップ S k 3 0 3 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

20

【 3 7 3 0 】

遊技状態移行処理（図 3 4 2 ）の説明に戻り、ステップ S k 6 1 0 の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S k 6 1 1 にてラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 3 7 3 1 】

ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」である場合は、ステップ S k 6 1 2 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 7 3 2 】

エンディングが終了している場合は、ステップ S k 6 1 3 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理では、開閉実行モード後の当否抽選モード及びサポートモードの設定を行う。具体的には、今回の開閉実行モードの契機が確変大当たり結果であった場合には、開閉実行モード終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態に移行し、通常大当たり結果となっている場合には、開閉実行モード終了後は低確率モード且つ回数限定の低頻度サポートモードの遊技状態に移行する。

40

【 3 7 3 3 】

ステップ S k 6 1 4 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【 3 7 3 4 】

50

ステップ S k 6 1 5 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

#### 【 3 7 3 5 】

< 払出状態検知処理 >

次に、払出制御装置 1 8 1 にて実行される払出状態検知処理について図 3 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、払出制御装置 1 8 1 により、予め定められた周期（例えば 2 m s e c 周期）で定期的に起動される。

#### 【 3 7 3 6 】

払出状態検知処理では、先ずステップ S k 8 0 1 にて賞球完了状態を検知しているか否かを判定する。具体的には、主制御装置 1 6 2 から受信した賞球コマンドの賞球数に対応した遊技球が払出装置 2 2 2 から払い出された（払い出しが完了した）ことを確認する。なお、払出装置 2 2 2 には、その下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサが設けられており、その払出検知センサの出力結果に基づいて払い出しが完了したことの確認を行う。

10

#### 【 3 7 3 7 】

賞球完了状態を検知している場合は、ステップ S k 8 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 への送信対象として賞球完了コマンドを設定する。賞球完了コマンドは、主制御装置 1 6 2 からの賞球コマンドにより指定された賞球数の払い出しが完了したことを主制御装置 1 6 2 に通知するためのものである。

20

#### 【 3 7 3 8 】

ステップ S k 8 0 2 の実行後又はステップ S k 8 0 1 で否定判定した場合は、ステップ S k 8 0 3 にて、球無し検知センサ 8 2 b の検知結果に基づいてタンク球無状態であるか否かを判定する。タンク球無状態である場合は、ステップ S k 8 0 4 に進み、主制御装置 1 6 2 への送信対象としてタンク球無コマンドを設定する。タンク球無コマンドは、タンク 2 2 1 での遊技球の貯留量が不足していること、換言すれば、払出装置 2 2 2 に送り出す遊技球が不足していることを主制御装置 1 6 2 に通知するためのものである。

#### 【 3 7 3 9 】

主制御装置 1 6 2 では、払出制御装置 1 8 1 からのタンク球無コマンドを受信した場合、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として球無エラーコマンドを設定する。球無エラーコマンドは、タンク 2 2 1 にてタンク球無状態となり、球無エラーが発生していることを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのコマンドである。演出制御装置 1 4 3 では、球無エラーコマンドを受信した場合、球無エラーが発生していることを報知する球無エラー画像が図柄表示装置 7 5 にて表示されたり、かかる報知が音声にて行われる球無エラー音がスピーカ部 2 9 から出力されたりするように制御する。

30

#### 【 3 7 4 0 】

ステップ S k 8 0 4 の実行後又はステップ S k 8 0 3 で否定判定した場合（タンク球無状態でない場合）は、ステップ S k 8 0 5 に進み、満杯検知センサ 8 2 a の検知結果に基づいて下皿満杯状態であるか否かを判定する。下皿満杯状態である場合は、ステップ S k 8 0 6 に進み、主制御装置 1 6 2 への送信対象として下皿満杯コマンドを設定する。下皿満杯コマンドは、下皿 3 4 が満杯状態になっていること、換言すれば、払出装置 2 2 2 から下皿 3 4 に向けて遊技球を送り出すことができず、賞球の払い出しができないことを主制御装置 1 6 2 に通知するためのものである。

40

#### 【 3 7 4 1 】

主制御装置 1 6 2 では、払出制御装置 1 8 1 からの下皿満杯コマンドを受信した場合、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として満杯エラーコマンドを設定する。満杯エラーコマンドは、下皿 3 4 での遊技球の貯留量が満杯状態に達しており、下皿 3 4 からの球抜きを遊技者に促すべき状態であることを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのコマンドである。演出制御装置 1 4 3 では、満杯エラーコマンドを受信した場合、満杯エラーが発生していることを知らせたり、下皿 3 4 からの球抜きを促したりするための満杯エラー画像が図

50

柄表示装置 75 にて表示されたり、かかる報知が音声にて行われる満杯エラー音がスピーカ部 29 から出力されたりするように制御する。

【3742】

ステップ S k 806 の実行後又はステップ S k 805 で否定判定した場合（下皿満杯状態でない場合）は、払出状態検知処理を終了する。

【3743】

< 演出制御装置 143 及び表示制御装置 350 の電氣的構成について >

演出制御装置 143 及び表示制御装置 350 の電氣的構成について、図 345 のブロック図を参照して以下に説明する。

【3744】

演出制御装置 143 に設けられた演出制御基板 341 には、MPU 342 が搭載されている。MPU 342 には、当該 MPU 342 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 343 と、その ROM 343 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 344 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【3745】

MPU 342 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 342 の入力側には主制御装置 162 が接続されている。主制御装置 162 からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【3746】

MPU 342 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 14 に設けられたランプ部 26 ~ 28 やスピーカ部 29、ジャック部 37 が接続されるとともに、表示制御装置 350 が接続されている。

【3747】

また、MPU 342 の入力側には、前扉枠 14 に設けられた演出用操作部 36 が接続されている。演出用操作部 36 には、当該演出用操作部 36 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU 342 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 36 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【3748】

表示制御装置 350 は、プログラム ROM 373 及びワーク RAM 374 が複合的にチップ化された MPU 372 と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375 と、キャラクタ ROM 376 と、ビデオ RAM 377 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 351 を備えている。

【3749】

MPU 372 は、演出制御装置 143 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って VDP 375 の制御（具体的には VDP 375 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【3750】

プログラム ROM 373 は、MPU 372 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶保持されている。

【3751】

ワーク RAM 374 は、MPU 372 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク RAM 374 の各エリアに記憶される。

【3752】

VDP 375 は、図柄表示装置 75 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処

10

20

30

40

50

理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクタROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

#### 【3753】

キャラクタROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

10

#### 【3754】

なお、キャラクタROM376を複数設け、各キャラクタROM376に分担して画像データ等を記憶しておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM376に記憶する構成とすることも可能である。

#### 【3755】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

20

#### 【3756】

次に、演出制御装置143のうち音声の出力制御に関する構成について図346を参照しながら説明する。

#### 【3757】

演出制御装置143のMPU342には、音（音声）の出力を制御するためのサウンドIC83が接続されている。サウンドIC83は、MPU312からの指定に基づいて、出力対象となる音声の音信号を出力する。本実施の形態では、例えば、スピーカ部29として、右上側のスピーカ、右下側のスピーカ、左上側のスピーカ、左下側のスピーカからなる4つのスピーカが搭載されており、音の出力チャンネルとして4チャンネルが設定されている。これに対応してサウンドIC83からは、4チャンネル分の音信号が出力される。

30

#### 【3758】

なお、出力チャンネル数は4チャンネルに限定されるものではなく、5チャンネル以上であってもよいし、3チャンネル以下であってもよい。

#### 【3759】

MPU342のROM343には、複数の音データが記憶される音データ記憶エリア84が設けられている。図347(a)に示すように、各音データには、各音データに対して割り当てられる固有の識別情報と、音源となる音源データと、その音源を出力する際の基準音量を指定する音量情報と、出力チャンネルを指定するチャンネル情報等が含まれる。音源データとしては、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音のほか、変動音やリーチ発生音等の演出音の音源データが記憶されている。なお、変動音は、遊技回（変動表示）の実行を契機として出力されるものであり、変動表示中の背景音である。また、リーチ発生音は、リーチ表示の実行を契機として出力されるものであり、例えば「リーチ」などの音声からなるものである。

40

#### 【3760】

また、ROM343には、音データテーブルが記憶される音データテーブル記憶エリア85が設けられている。図347(b)に示すように、音データテーブルでは、各音データに割り当てられた識別情報と対応付けて、各音データの記憶領域（ROM343のアドレス）を示すアドレス情報が記憶されている。

#### 【3761】

50

なお、図 3 4 7 ( a )、( b )における「音種別」の項目は、便宜上付したものであり、音データ記憶エリア 8 4 や音データテーブル記憶エリア 8 5 に記憶されるものではない。

#### 【 3 7 6 2 】

図 3 4 6 に示すように、M P U 3 4 2 の R A M 3 4 4 には、再生対象（出力対象）となる音データを記憶するための領域として再生音データ記憶エリア 8 6 が設けられている。図 3 4 7 ( c ) に示すように、再生音データ記憶エリア 8 6 には複数のチャンネル対応エリア 8 6 a ~ 8 6 n が設けられており、これらチャンネル対応エリア 8 6 a ~ 8 6 n は、少なくとも、サウンド I C 8 3 の出力チャンネル数に応じた数（本実施の形態では 4 チャンネル分）が設定されている。

10

#### 【 3 7 6 3 】

M P U 3 4 2 では、出力音として例えば球無しエラー音（図 3 4 7 ( a )）を出力する場合、R O M 3 4 3 の音データテーブル記憶エリア 8 5 に記憶されている音データテーブル（図 3 4 7 ( b )）を参照し、球無しエラー音の音データが記憶されているアドレスを把握する。そして、把握したアドレスに基づいて R O M 3 4 3 の音データ記憶エリア 8 4 から球無しエラー音の音データを読み出し、R A M 3 4 4 の再生音データ記憶エリア 8 6 に書き込む。

#### 【 3 7 6 4 】

その際、音データにおいて、例えば球無しエラー音をチャンネル 1 とチャンネル 2 で出力するように設定されている場合には、R O M 3 4 3 の音データ記憶エリア 8 4 から読み出した球無しエラー音の音データを、再生音データ記憶エリア 8 6 におけるチャンネル 1 用のチャンネル対応エリア 8 6 a とチャンネル 2 用のチャンネル対応エリア 8 6 a とに書き込む。その後、サウンド I C 8 3 に対して音声出力すべき旨の出力指示信号とともに、球無しエラー音の音データが記憶されているアドレス（R A M 3 4 4 のアドレス）を示すアドレス情報を送信する。

20

#### 【 3 7 6 5 】

なお、上記の球無しエラー音の出力に関する M P U 3 4 2 の処理は、主制御装置 1 6 2 からの球無しエラーコマンドを受信した場合に実行される。このようにして M P U 3 4 2 から出力指示がなされると、サウンド I C 8 3 では、当該指示に基づき、スピーカ部 2 9 から出力すべき音信号を出力するように動作する。

30

#### 【 3 7 6 6 】

ここで、サウンド I C 8 3 で実行される音出力処理について図 3 4 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、予め定められた周期（例えば 1 0 m s e c）で定期的に起動される。

#### 【 3 7 6 7 】

ステップ S k 9 0 1 では、M P U 3 4 2 からの出力指示信号を受信したか否かを判定する。出力指示信号を受信した場合は、ステップ S k 9 0 2 にて、出力対象である音声の音データを取得する。具体的には、M P U 3 4 2 から送信されるアドレス情報に基づいて音データが記憶されているアドレス（R A M 3 4 4 の再生音データ記憶エリア 8 6 のアドレス）を把握し、当該アドレスにより示される領域から音データを読み出す。

40

#### 【 3 7 6 8 】

ステップ S k 9 0 3 では、取得した音データに含まれる識別情報を把握し、ステップ S k 4 9 0 4 では、取得した音データに含まれる音源データを再生する。ステップ S k 9 0 5 では、ステップ S k 9 0 2 で取得した音データに基づいて出力対象である音声の音量を設定する。この場合に設定される音量は、各音声（音源）に対して予め設定されている基準音量である。ステップ S k 9 0 6 では、ステップ S k 9 0 4 で再生が開始された音声の音信号を D / A 変換部やアンプ部等を介して出力する。これにより、音データにより指定される音声の音信号がサウンド I C 8 3 から出力される。

#### 【 3 7 6 9 】

ステップ S k 9 0 6 の実行後又はステップ S k 9 0 1 で否定判定した場合（出力指示信

50

号を受信していない場合)は、ステップS k 9 0 7にて、M P U 3 4 2からの終了指示信号を受信したか否かを判定する。終了指示信号は、出力対象の音声の出力期間が終了した場合に、その出力の終了を指示するものとしてM P U 3 4 2から出力されるものである。音声の出力期間が終了した際、M P U 3 4 2からは、上記終了指示信号のほか、出力を終了すべき音声の種類を示す識別情報が出力される。

【3770】

終了指示信号を受信した場合は、ステップS k 9 0 8にて、識別情報により指定される音声の再生及び出力を終了する。ステップS k 9 0 8の実行後又はステップS k 9 0 7で否定判定した場合(終了指示信号を受信していない場合)は、音出力処理を終了する。

【3771】

図346に戻り、再び、演出制御装置143のうち音声の出力制御に関する構成について説明する。

【3772】

上記のとおり、サウンドI C 8 3は、M P U 3 4 2により指定される音声の音信号を出力するものであるところ、その出力側には、サウンドI C 8 3からの音信号をスピーカ部29に伝送するための第1音信号経路87が接続されている。第1音信号経路87には、サウンドI C 8 3からの音信号に対して音量調整を行うS P出力制御I C 8 8が設けられており、S P出力制御I C 8 8により音量調整された音信号はスピーカ部29に出力される。

【3773】

演出制御装置143の入力側には、スピーカ部29からの放出音の音量を調整するための操作部として第1音量スイッチ89と第2音量スイッチ90とが接続されている。第1音量スイッチ89は、演出制御基板341の表面部(素子搭載面)など、遊技盤60を内枠13とともに前方回転させた場合に操作可能となる位置に配置されており、ホール従業員が操作することを目的に設けられた音量調整部である。一方、第2音量スイッチ90は、前扉枠14の前面部(例えば上側膨出部31)など、パチンコ機10の外側に露出するようにしてパチンコ機10の前面部に配置されており、主として遊技者が操作するための音量調整部である。

【3774】

演出制御装置143では、それら各音量スイッチ89、90からの音量調整信号がS P出力制御I C 8 8に入力されるように構成されている。その際、音量調整信号がS P出力制御I C 8 8に対して直接入力される構成であってもよいし、M P U 3 4 2やサウンドI C 8 3を介してS P出力制御I C 8 8に入力される構成であってもよい。

【3775】

S P出力制御I C 8 8では、各音量スイッチ89、90からの音量調整信号により指定される音量に応じて、サウンドI C 8 3から出力される音信号の出力レベルを増減した後、スピーカ部29に出力する。このため、ホール従業員が第1音量スイッチ89を操作したり、遊技者が第2音量スイッチ90を操作したりすることで、スピーカ部29からの放出音の音量を変更することができる。各音量スイッチ89、90での音量調整は、例えば5段階で行うことができるようになっている。

【3776】

なお、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音(警報音)に対しては、上記各音量スイッチ89、90が操作されても音量調整が行われない。すなわち、これらの音声に対応する音信号がS P出力制御I C 8 8に出力された場合は、各音量スイッチ89、90による音量設定にかかわらず、予め定められた固定音量でスピーカ部29から放出されるようになっている。

【3777】

図346に示すように、サウンドI C 8 3の出力側には、サウンドI C 8 3からの音信号をジャック部37(ヘッドホン38)に伝送するための第2音信号経路93が接続されている。より詳しくは、サウンドI C 8 3の出力部と第1音信号経路87の入力部とを結

10

20

30

40

50

ぶ音信号出力線 9 1 の途中部から分岐線（分岐路）9 2 が分岐しており、この分岐線 9 2 を介して第 2 音信号経路 9 3 がサウンド IC 8 3 の出力部に接続されている。

【 3 7 7 8 】

音信号出力線 9 1 からの分岐線 9 2 の分岐は、音信号出力線 9 1（サウンド IC 8 3 から第 1 音信号経路 8 7 に向かう出力用配線）の途中から第 2 音信号経路 9 3 の入力側に向かう出力用配線が枝分かれするように、回路基板上の配線パターンが組まれることで実現されている。この際、スイッチ等による経路切替部を介していないため、サウンド IC 8 3 から出力される音信号は、第 1 音信号経路 8 7 と第 2 音信号経路 9 3 との両方に出力されることになる。

【 3 7 7 9 】

なお、本実施の形態では、スピーカ部 2 9 用の出力チャンネルを 4 チャンネルとする一方で、ジャック部 3 7（ヘッドホン 3 8）用の出力チャンネルを 2 チャンネルとしている。このため、分岐線 9 2 では、音信号出力線 9 1 を伝送される 4 チャンネル分の音信号を 2 チャンネル分に合成（ミキシング）するように構成されている。例えば、スピーカ部 2 9 として、右上側のスピーカ、右下側のスピーカ、左上側のスピーカ、左下側のスピーカを備え、それら各スピーカに対して 1 つずつ出力チャンネルを割り当てている場合は、右上側のスピーカ用の音信号と右下側のスピーカ用の音信号が合成され、左上側のスピーカ用の音信号と左下側のスピーカ用の音信号とが合成されるように、上記配線パターンが組まれている。

【 3 7 8 0 】

第 2 音信号経路 9 3 には、サウンド IC 8 3 からの音信号に対して音量調整を行う HP 出力制御 IC 9 4 が設けられており、HP 出力制御 IC 9 4 により音量調整された音信号はジャック部 3 7 に出力される。HP 出力制御 IC 9 4 には、SP 出力制御 IC 8 8 と同様に、各音量スイッチ 8 9、9 0 からの音量調整信号が入力される。

【 3 7 8 1 】

HP 出力制御 IC 9 4 では、音量調整信号により指定される音量に応じて、サウンド IC 8 3 から出力される音信号の出力レベルを増減し、その後、ジャック部 3 7 に向けて出力する。このため、ホール従業員が第 1 音量スイッチ 8 9 を操作したり、遊技者が第 2 音量スイッチ 9 0 を操作したりすることで、ヘッドホン 3 8 から放出される音の音量を変更することができる。

【 3 7 8 2 】

なお、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音（警報音）が音量調整の対象外となる点については、SP 出力制御 IC 8 8 の場合と同様である。このため、エラー音に対応する音信号が HP 出力制御 IC 9 4 に出力された場合は、各音量スイッチ 8 9、9 0 による音量設定にかかわらず、予め定められた固定音量でヘッドホン 3 8 から放出される。

【 3 7 8 3 】

ここで、第 2 音信号経路 9 3 では、HP 出力制御 IC 9 4 からの音信号の出力線 9 5 がジャック部 3 7 に対して直接的には繋がっておらず、絶縁トランス 9 6 を介してジャック部 3 7 に接続されている。すなわち、HP 出力制御 IC 9 4 の出力側が絶縁トランス 9 6 の 1 次側に接続され、絶縁トランス 9 6 の 2 次側がジャック部 3 7 の入力側に接続された状態となっている。

【 3 7 8 4 】

HP 出力制御 IC 9 4 から音信号が出力されて絶縁トランス 9 6 の 1 次側にそれに応じた電流が流れると、絶縁トランス 9 6 の 2 次側に誘導起電力が発生し、当該 2 次側において上記音信号の出力レベルに応じた大きさの電流が流れる。その結果、配線 9 7 を通じて絶縁トランス 9 6 の 2 次側に繋がるジャック部 3 7 にも音信号の出力レベルに応じた大きさの電流が流れたり、電位の変化が生じたりするため、HP 出力制御 IC 9 4 から出力された音信号がジャック部 3 7 に伝送される。

【 3 7 8 5 】

一方で、絶縁トランス 9 6 の内部では 1 次側と 2 次側とがそれぞれ巻き線によって構成

10

20

30

40

50

されており、これらの各巻き線は物理的には繋がっていない状態となっている。すなわち、絶縁トランス 96 の 1 次側と 2 次側とは結線されておらず、絶縁された状態となっている。このため、HP 出力制御 IC 94 とジャック部 37 との間に絶縁トランス 96 を介在させることで、HP 出力制御 IC 94 の出力部とジャック部 37 の入力部とを結線的に分離しつつ、HP 出力制御 IC 94 の出力部からジャック部 37 の入力部への音信号の流れを許容する伝送路を構築することができる。

#### 【3786】

パチンコ機 10 の前面部にジャック部 37 を設けてヘッドホン 38 を接続可能とした場合、遊技者は、周囲のパチンコ機からの音や遊技ホール内の騒音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技するパチンコ機からの演出音等を聴くことができ、演出音等を聴き取りやすくなって利便性が向上する。しかしながらその反面、ジャック部 37 を狙って不正機器が使用され、ジャック部 37 を通じて不正な外部信号がパチンコ機 10 の内部に入力されるおそれがある。すなわち、ジャック部 37 が悪用されて不正行為が行われる懸念がある。

#### 【3787】

この点、HP 出力制御 IC 94 の出力側からジャック部 37 の入力側への音信号の伝送を許容しつつ、それらの間を結線的には分離された状態とすることで、HP 出力制御 IC 94 とジャック部 37 とが直接的に結線されている場合に比べ、逆方向（ジャック部 37 側から HP 出力制御 IC 94 側に向かう方向）への信号の流れを生じさせにくくすることができる。これにより、ジャック部 37 を通じて不正な外部信号がパチンコ機 10 内の制御部（例えば MPU 342）に送り込まれることを抑制できる。

#### 【3788】

加えて、本実施の形態では、HP 出力制御 IC 94 と絶縁トランス 96 の 1 次側とを繋ぐ出力線 95 が HP 出力制御 IC 94 側において OUT 端子 94a に接続されている。この OUT 端子 94a は出力専用の端子であり、当該端子を通じた HP 出力制御 IC 94 への入力が規制されたものとなっている。このため、この端子を絶縁トランス 96 の 1 次側に接続することで、仮に、ジャック部 37 側から入力された不正な外部信号が絶縁トランス 96 の 1 次側まで伝送されたとしても、HP 出力制御 IC 94 の出力部より先は当該信号が到達できないようになっている。これにより、不正な外部信号がパチンコ機 10 の内部に入力されることをより好適に抑制することが可能になる。

#### 【3789】

さらに、本実施の形態では、HP 出力制御 IC 94 の出力部とジャック部 37 の入力部との間の伝送路において電源ラインが設けられておらず、当該伝送路では音信号のみが伝送されるように構成されている。例えば、上記伝送路において電源ラインを設けた場合、当該電源ラインから電力を得て検出回路等を駆動させることができるため、ジャック部 37 へのプラグ部 39 の接続を電氣的に検出したりすることが可能になる。しかしながらその反面、ジャック部 37 を通じて不正機器が接続された場合に、上記電源ラインが不正機器の動作電力として悪用されるおそれがある。この点、本実施の形態のように構成することで、不正機器の接続を抑制することができ、不正行為に対する抑止効果を高めることが可能になる。

#### 【3790】

なお、図 346 では図示を省略しているが、第 2 音信号経路 93 での出力チャンネルが 2 チャンネルに設定されていることにより、HP 出力制御 IC 94 の出力側からジャック部 37 の入力側までの信号経路が 2 系統設けられている。絶縁トランス 96 は、それら各系統（各チャンネル）の信号経路に対して 1 つずつ配置されている。

#### 【3791】

< ジャック部の構成について >

ジャック部 37 の構成について図 349 及び図 350 を参照しながら説明する。ここでは、ジャック部 37 の説明に先だち、ジャック部 37 に差し込まれるプラグ部 39 の構成について説明する。

## 【 3 7 9 2 】

本実施の形態において、ヘッドホン 3 8 のプラグ部 3 9 は、例えば、ステレオ用の 3 極プラグとして構成されている。プラグ部 3 9 は、図 3 4 9 に示すように、絶縁性の持ち手部 2 3 1 から棒状に延びるプラグ本体 2 3 0 を有しており、プラグ本体 2 3 0 には、その先端部から基端部に向けて順に第 1 電極 2 3 2、第 2 電極 2 3 3、第 3 電極 2 3 4 が配置されている。これら第 1 電極 2 3 2 ~ 第 3 電極 2 3 4 はいずれも円環状をなしている。第 1 電極 2 3 2 と第 2 電極 2 3 3 との間には第 1 絶縁リング 2 3 5 が配置されるとともに、第 2 電極 2 3 3 と第 3 電極 2 3 4 との間には第 2 絶縁リング 2 3 6 が配置されている。これにより、第 1 電極 2 3 2 ~ 第 3 電極 2 3 4 間が絶縁され、それらが各電極 2 3 2 ~ 2 3 4 が電氣的に分離されている。

10

## 【 3 7 9 3 】

第 1 電極 2 3 2 ~ 第 3 電極 2 3 4 は、その内側にてケーブル 4 0 内の導線に接続され、当該導線を介してヘッドホン 3 8 に内蔵される左側 H P スピーカ 2 4 1 と右側 H P スピーカ 2 4 2 とに接続されている。より詳しくは、プラグ部 3 9 の第 1 電極 2 3 2 が左側 H P スピーカ 2 4 1 の入力端子 2 4 1 a に接続され、第 2 電極 2 3 3 が右側 H P スピーカ 2 4 2 の入力端子 2 4 2 a に接続され、第 3 電極 2 3 4 が各 H P スピーカ 2 4 1、2 4 2 の G N D 端子 2 4 1 b、2 4 2 b に接続されている。

## 【 3 7 9 4 】

次に、ジャック部 3 7 の構成について図 3 5 0 を参照しながら説明する。

## 【 3 7 9 5 】

ジャック部 3 7 は、例えば角柱状を有するジャック本体 3 7 a を備え、その内側には、プラグ部 3 9 を挿入可能なプラグ挿入孔 2 5 1 が形成されている。プラグ挿入孔 2 5 1 は、ジャック本体 3 7 a の前面部に設けられた開口部 2 5 2 を通じて外側に開口している。

20

## 【 3 7 9 6 】

ジャック本体 3 7 a 内には、導電性を有する第 1 接触端子 2 5 3、第 2 接触端子 2 5 4、第 3 接触端子 2 5 5 が設けられている。これら各接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 は、プラグ挿入孔 2 5 1 にプラグ部 3 9 が差し込まれたときに、プラグ部 3 9 の第 1 電極 2 3 2、第 2 電極 2 3 3、第 3 電極 2 3 4 とそれぞれ接触するように配置されている。

## 【 3 7 9 7 】

第 1 接触端子 2 5 3 は、プラグ部 3 9 の第 3 電極 2 3 4 に対応して設けられるものであり、その先端部には円環状のリング端子 2 5 6 が接続されている。リング端子 2 5 6 は、プラグ挿入孔 2 5 1 にプラグ部 3 9 が差し込まれた際に、その内周側をプラグ部 3 9 が通るようにして配置される。リング端子 2 5 6 の内径は、プラグ部 3 9 における第 3 電極 2 3 4 の外径に対応しており、具体的には第 3 電極 2 3 4 の外径よりも僅かに小さい寸法となっている。

30

## 【 3 7 9 8 】

第 2 接触端子 2 5 4 は、プラグ部 3 9 の第 2 電極 2 3 3 に対応して設けられるものであり、ジャック本体 3 7 a の後部から前部側に向けて延びるようにして配置されている。第 2 接触端子 2 5 4 の先端部には、プラグ挿入孔 2 5 1 側に突出するようにして接触部 2 5 4 a が形成され、接触部 2 5 4 a は、プラグ部 3 9 の挿入方向において、プラグ部 3 9 の差し込み時に第 2 電極 2 3 3 に接触する位置に形成されている。第 2 接触端子 2 5 4 は、プラグ部 3 9 が差し込まれていない状態において、接触部 2 5 4 a がプラグ挿入孔 2 5 1 内に臨むようにして配置されている。

40

## 【 3 7 9 9 】

第 3 接触端子 2 5 5 は、プラグ部 3 9 の第 1 電極 2 3 2 に対応して設けられるものであり、ジャック本体 3 7 a の後部から前部側に向けて延びるようにして配置されている。第 3 接触端子 2 5 5 の先端部には、プラグ挿入孔 2 5 1 側に突出するようにして接触部 2 5 5 a が形成され、接触部 2 5 5 a は、プラグ部 3 9 の挿入方向において、プラグ部 3 9 の差し込み時に第 1 電極 2 3 2 に接触する位置に形成されている。第 3 接触端子 2 5 5 は、プラグ部 3 9 が差し込まれていない状態において、接触部 2 5 5 a がプラグ挿入孔 2 5 1

50

内に臨むようにして配置されている。

【3800】

ジャック本体37aの後部において第2接触端子254と第3接触端子255との間には、第1接地端子257、第2接地端子258が設けられている。これら各接地端子257、258はアース接続されており、その電位が接地電位に固定されている。各接地端子257、258は、プラグ部39が差し込まれた際にプラグ部39に接触しない長さで形成されるとともに、その先端部には第2接触端子254側、第3接触端子255側にそれぞれ突出する突出部257a、258aが形成されている。

【3801】

ジャック本体37a内において、第2接触端子254は、第1戻りばね261によって第1接地端子257側に付勢され、第3接触端子255は、第2戻りばね262によって第2接地端子258側に付勢されている。このため、プラグ部39が差し込まれていない状態では、第2接触端子254が第1接地端子257の突出部257aに当接し、第3接触端子255が第2接地端子258の突出部258aに当接した状態となっている。

10

【3802】

なお、第1接触端子253～第3接触端子255、第1接地端子257、第2接地端子258は、金属板をプレス成型することなどによって形成される。

【3803】

次に、プラグ部39を抜き差しした場合のジャック部37の状態について説明する。

【3804】

プラグ部39が差し込まれていない状態では、図350(a)に示すように、第2接触端子254が第1接地端子257の突出部257aに当接し、第3接触端子255が第2接地端子258の突出部258aに当接している。これにより、第2接触端子254の電位が第1接地端子257を通じて接地電位とされ、第3接触端子255の電位が第2接地端子258を通じて接地電位とされる。

20

【3805】

また、第1接触端子253は、絶縁トランス96の2次側巻き線における一对の出力端子のうち一方に接続されている。また、他方の出力端子は、ジャック部37の第3接触端子255に接続されている。このため、第1接触端子253は、絶縁トランス96の2次側巻き線を通じて第3接触端子255と導通している状態となっており、これにより、第1接触端子253の電位が接地電位とされる。

30

【3806】

このような状態においてジャック部37にプラグ部39が差し込まれる場合は、プラグ部39がプラグ挿入孔251内をジャック部37の奥側に向けて差し込まれていく過程で、プラグ部39(プラグ本体230)と第2接触端子254の接触部254aとが当接する。その後、プラグ部39がさらに奥側に差し込まれていくことで、プラグ部39により第2接触端子254が外側に押し広げられる。そして、図350(b)に示すように、プラグ部39が所定の差し込み位置まで差し込まれた時点では、第2接触端子254の接触部254aがプラグ部39の第2電極233に接触してそれらが導通しつつ、第2接触端子254が第1接地端子257の突出部257aから離間した状態となる。

40

【3807】

第3接触端子255についても同様に、プラグ部39の挿入に伴って接触部255aにプラグ部39が当接し、その後、プラグ部39がさらに奥側に差し込まれていくことで、第3接触端子255が外側に押し広げられる。そして、プラグ部39が所定の差し込み位置まで差し込まれた時点では、第3接触端子255の接触部255aがプラグ部39の第1電極232に接触してそれらが導通しつつ、第3接触端子255が第2接地端子258の突出部258aから離間した状態となる。

【3808】

また、第1接触端子253についても、リング端子256の内周部とプラグ部39の第3電極234とが接触し、第3電極234と導通した状態となる。

50

## 【 3 8 0 9 】

これらにより、プラグ部 3 9 の各電極 2 3 2 ~ 2 3 4 と第 2 音信号経路 9 3 における絶縁トランスの 2 次側とが接続された状態となる。より詳しくは、左側チャンネル用の信号経路に設けられた絶縁トランスの 2 次側とプラグ部 3 9 の第 1 電極 2 3 2 及び第 3 電極 2 3 4 とが接続され、右側チャンネル用の信号経路に設けられた絶縁トランスの 2 次側とプラグ部 3 9 の第 2 電極 2 3 3 及び第 3 電極 2 3 4 とが接続される。この状態で、HP 出力制御 IC 9 4 から絶縁トランスの 1 次側に向けて音信号が出力されることで、プラグ部 3 9 の各電極 2 3 2 ~ 2 3 4 に音信号が伝送され、ヘッドホン 3 8 から音が放出される。

## 【 3 8 1 0 】

上記のような差し込み状態からプラグ部 3 9 が引き抜かれる場合は、プラグ部 3 9 がプラグ挿入孔 2 5 1 内を後退していくことに伴い、プラグ部 3 9 による第 2 接触端子 2 5 4 及び第 3 接触端子 2 5 5 への押圧力が徐々に解除され、外側に押し広げられていたこれらの端子 2 5 4、2 5 5 の位置が内側に戻っていく。この際、戻りばね 2 6 1、2 6 2 による戻り方向への付勢力が各接触端子 2 5 4、2 5 5 に付与されているため、各接触端子 2 5 4、2 5 5 における元の位置への復帰が円滑に行われる。

## 【 3 8 1 1 】

そして、プラグ部 3 9 の全体がプラグ挿入孔 2 5 1 から抜き出した時点では、図 3 5 0 ( a ) に示すように、第 2 接触端子 2 5 4 及び第 3 接触端子 2 5 5 が元の位置 ( プラグ挿入前の位置 ) まで完全に戻り、各接触端子 2 5 4、2 5 5 が各接地端子 2 5 7、2 5 8 の突出部 2 5 7 a、2 5 8 a に当接した状態となる。これにより、第 2 接触端子 2 5 4 及び第 3 接触端子 2 5 5 の電位が接地電位とされる。また、第 1 接触端子 2 5 3 の電位についても、上記のように絶縁トランスの 2 次側と第 3 接触端子 2 5 5 を通じて接地電位とされる。つまり、本実施の形態では、プラグ部 3 9 の差し込み時にプラグ部 3 9 の各電極 2 3 2 ~ 2 3 4 と接続される接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 の電位について、プラグ部 3 9 が差し込まれていない状態では、いずれも接地電位に固定されるようになっている。

## 【 3 8 1 2 】

前述のとおり、パチンコ機 1 0 にジャック部 3 7 を設けることで、遊技者の利便性を高めたりすることができる反面、ジャック部 3 7 が不正行為の対象として狙われるおそれがある。その際、ジャック部 3 7 内の各接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 の電位が不定となっており、それらの端子 2 5 3 ~ 2 5 5 が電氣的に浮いた状態となっていると、不正信号の入力にそれらの端子 2 5 3 ~ 2 5 5 が利用されやすくなることが懸念される。この点、各接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 の電位が接地電位に固定されていることで、それらの端子 2 5 3 ~ 2 5 5 に不正な外部信号が供給されても、当該信号がパチンコ機 1 0 の内部に伝送されることを抑制できる。

## 【 3 8 1 3 】

なお、図 3 5 0 に示すジャック部 3 7 の内部構造は一例に過ぎず、プラグ部 3 9 が差し込まれていない状態 ( 換言すれば、ヘッドホン 3 8 が使用されていない状態 ) において、ジャック部 3 7 内の接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 を接地し、それらの電位を接地電位に固定できるものであれば、他の構造を有するものであってもよい。

## 【 3 8 1 4 】

< ヘッドホン 3 8 の接続をパチンコ機 1 0 が認識するための構成について >

前述のように本実施の形態では、ジャック部 3 7 に音信号を伝送するための第 2 音信号経路 9 3 において、本来の出力方向とは逆方向 ( ジャック部 3 7 から M P U 3 4 2 に向かう方向 ) の信号の流れが規制されている。これによって、ジャック部 3 7 を通じて不正な外部信号が送り込まれても、当該信号が例えば M P U 3 4 2 まで到達することがないように防御されている。

## 【 3 8 1 5 】

しかしながら、この場合、不正な外部信号に限らず、第 2 音信号経路 9 3 を流れる全ての信号を対象として上記逆方向の流れが規制されるため、プラグ部 3 9 が抜き差しされた場合の電位変化を検出し、その検出信号を M P U 3 4 2 側に出力しようとしても、第 2 音

10

20

30

40

50

信号経路 9 3 上では、それを行うことができない。つまり、ヘッドホン 3 8 の接続やその解除をパチンコ機 1 0 で認識することが困難となる。

【 3 8 1 6 】

そこで、本実施の形態では、そのような場合でも、上記接続やその解除をパチンコ機 1 0 が認識できるように構成が工夫されている。以下、その構成について図 3 4 6 及び図 3 5 1 を参照しながら説明する。

【 3 8 1 7 】

図 3 5 1 に示すように、前扉枠 1 4 の前面部（前面側壁部 1 4 a）においてジャック部 3 7 の配置領域には、パチンコ機前方からジャック部 3 7 を覆うことが可能な板状のカバー部 2 7 1 が設けられている。カバー部 2 7 1 は上下方向のスライド移動が可能なように支持されており、カバー部 2 7 1 の上下動によりジャック部 3 7 の開口部 2 5 2 が開閉されるものとなっている。より詳しくは、図 3 5 1（a）に示すように、カバー部 2 7 1 の下端位置（通常位置）において開口部 2 5 2 の全体をパチンコ機前方から覆う閉状態となり、図 3 5 1（b）に示すように、カバー部 2 7 1 の上端位置（上昇位置）において開口部 2 5 2 の全体を露出させる開状態となるように、カバー部 2 7 1 の上下位置が設定されている。

10

【 3 8 1 8 】

そして、カバー部 2 7 1 の下端位置では、ジャック部 3 7 の開口部 2 5 2 がカバー部 2 7 1 により塞がれることで、プラグ部 3 9 の差し込みが規制される一方、カバー部 2 7 1 の上端位置では、プラグ部 3 9 を差し込み可能な程度に開口部 2 5 2 が開放され、プラグ部 3 9 の差し込みが許容される。つまり、カバー部 2 7 1 は、上端位置と下端位置との間を移動することで、ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9 の接続可否を切り替えるものとなっている。

20

【 3 8 1 9 】

カバー部 2 7 1 の前面部には、前方に突出する指掛け部 2 7 7 が設けられている。この指掛け部 2 7 7 に指を引っかけてカバー部 2 7 1 を持ち上げることで、カバー部 2 7 1 を上端位置に移動させることができる。

【 3 8 2 0 】

カバー部 2 7 1 の少なくとも一部は透明又は半透明となっており（透光性を有しており）、カバー部 2 7 1 がジャック部 3 7 を覆う状態（閉状態）において、カバー部 2 7 1 を介して後方のジャック部 3 7 を視認し得るようになっている。このような構成であることで、カバー部 2 7 1 によりジャック部 3 7 を覆いながらも、ジャック部 3 7 の存在に遊技者が気付きやすくすることができ、ジャック部 3 7 の積極的な利用を促すことが可能になる。

30

【 3 8 2 1 】

カバー部 2 7 1 の裏面部には、パチンコ機後方側に突出するようにして突出片 2 7 2 が設けられている。突出片 2 7 2 は、その先端部 2 7 2 a が前面側壁部 1 4 a の裏面部よりも後方側に位置するように突出している。

【 3 8 2 2 】

前面側壁部 1 4 a の裏面側には、カバー部 2 7 1 の開閉を検知するための検知部 2 7 3 が設けられている。検知部 2 7 3 は、例えば、発光部と受光部が対向配置されたフォトセンサによって構成され、カバー部 2 7 1 と一体になって移動する突出片 2 7 2 に合わせてその配置位置が定められている。具体的には、カバー部 2 7 1 が上端位置まで移動した際に、突出片 2 7 2 が発光部と受光部の間に入り込むように、検知部 2 7 3 の位置が設定されている。この構成では、カバー部 2 7 1 の上端位置では、突出片 2 7 2 により発光部と受光部との間の光路が遮られる一方、他の位置では当該光路が遮られないことで、カバー部 2 7 1 が開状態となったことを検知できる。

40

【 3 8 2 3 】

検知部 2 7 3 は、第 2 音信号経路 9 3 とは別の独立した配線 2 7 4 により M P U 3 4 2 と電氣的に接続されており、検知部 2 7 3 からの検知信号 D S は配線 2 7 4 を通じて M P

50

U 3 4 2 に出力される。これにより、カバー部 2 7 1 が開状態とされたことを M P U 3 4 2 が認識可能となる。

【 3 8 2 4 】

なお、検知部 2 7 3 を動作させるには駆動電力（電源）の供給が必要となるが、そのための供給路（電源ライン）は第 2 音信号経路 9 3 とは別の独立した配線により確保される。この配線はパチンコ機 1 0 の内部を通っており、外部からのアクセスが不可又は困難な状態とされる。このため、ジャック部 3 7 を狙って不正機器が仕込まれた場合に、検知部 2 7 3 を動作させるための駆動電力が不正機器の動力として悪用されることを抑制できる。

【 3 8 2 5 】

このように本実施の形態では、第 2 音信号経路 9 3 を利用することなく、カバー部 2 7 1 が閉状態から開状態に切り替えられたことを M P U 3 4 2 が認識することができる。ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 を差し込むには、遊技者がカバー部 2 7 1 を上方に移動させてジャック部 3 7（開口部 2 5 2）を露出させる必要があるため、カバー部 2 7 1 の開状態への切り替えの検知により、ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 が接続されたことの検知を代替することができる。よって、第 2 音信号経路 9 3 において逆方向への信号伝達が規制される構成であっても、ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 が接続された場合に、パチンコ機 1 0 がそれを把握することが可能になる。

【 3 8 2 6 】

ここで、前面側壁部 1 4 a の裏面側では、カバー部 2 7 1 と前面側壁部 1 4 a との間にコイルばね等の付勢部材 2 7 5 が架け渡されており、当該付勢部材 2 7 5 によりカバー部 2 7 1 が閉方向に付勢されている。このため、ジャック部 3 7 からプラグ部 3 9 が取り外された場合は、遊技者が手でカバー部 2 7 1 を動かさなくても、プラグ部 3 9 の取り外しに伴って自動的にカバー部 2 7 1 を閉じることができる。

【 3 8 2 7 】

よって、ジャック部 3 7 の使用后、カバー部 2 7 1 が開状態（ジャック部 3 7 が露出状態）とされたままの状態となることが抑制される。これにより、プラグ部 3 9 の取り外しに応じて検知部 2 7 3 における開状態の検知を終了させることができ、延いては、プラグ部 3 9 が取り外されたことを M P U 3 4 2（パチンコ機 1 0）において把握することが可能になる。

【 3 8 2 8 】

< ミュート制御について >

前述のとおり、検知部 2 7 3 の検知信号 D S に基づいてカバー部 2 7 1 が開状態とされたこと、換言すれば、ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 が接続されたことをパチンコ機 1 0 が認識することができる。これを利用し、ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9 の接続時（ヘッドホン 3 8 の使用時）においてスピーカ部 2 9 からの放出音の音量を低減させるように構成されている。以下、そのための構成について図 3 4 6、図 3 5 2 ~ 図 3 5 4 を参照しながら説明する。

【 3 8 2 9 】

図 3 4 6 に示すように、M P U 3 4 2 の出力部からはミュート信号 M T が出力されるようになっており、このミュート信号 M T は、第 1 音信号経路 8 7（音信号をスピーカ部 2 9 に伝送するための経路）の S P 出力制御 I C 8 8 に入力されるようになっている。ミュート信号 M T は、音信号の音量（出力レベル）を低減することの指示信号である。

【 3 8 3 0 】

< ミュート制御処理 >

次に、M P U 3 4 2 で実行されるミュート制御処理について図 3 5 2 を参照しながら説明する。ミュート制御処理は、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量を低減させるためのものであり、予め定められた周期（例えば 2 m s e c）で定期的に起動される。

【 3 8 3 1 】

ミュート制御処理では先ずステップ S k 1 1 0 1 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納

10

20

30

40

50

エリア 3 4 4 a に一時解除フラグがセットされているか否かを判定する。一時解除フラグの詳細については後述する。

【 3 8 3 2 】

一時解除フラグがセットされていない場合は、ステップ S k 1 1 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 a にミュートフラグがセットされているか否かを判定する。ミュートフラグは、ミュート処理、すなわち、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量が低減されていることを M P U 3 4 2 が把握するためのフラグである。

【 3 8 3 3 】

ミュートフラグがセットされていない場合、すなわち、ミュート処理の実行状態でない場合は、ステップ S k 1 1 0 3 にて、カバー部 2 7 1 が開状態であるか否かを判定する。この判定は、検知部 2 7 3 から出力される検知信号 D S を参照して行う。

【 3 8 3 4 】

カバー部 2 7 1 が開状態である場合は、ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 が接続されたと推認し、ステップ S k 1 1 0 4 にて、S P 出力制御 I C 8 8 に出力されるミュート信号 M T をオン状態とする。これを受けて S P 出力制御 I C 8 8 では、第 1 音量スイッチ 8 9、第 2 音量スイッチ 9 0 からの音量調整信号にかかわらず、サウンド I C 8 3 から出力された音信号の音量レベル（出力レベル）を所定レベルにまで低減させる。より詳しくは、上記音信号の音量レベルを 0 レベルとし、スピーカ部 2 9 から音が放出されないようにする。

【 3 8 3 5 】

ミュート処理の実行に際しては、その時点での音量設定値（各音量スイッチ 8 9、9 0 からの音量調整信号に基づくもの）を示す音量情報を R A M 3 4 4 の所定領域に記憶する。これは、ミュート処理が解除された際に元の音量に戻すための処理である。

【 3 8 3 6 】

なお、サウンド I C 8 3 からの音信号は、S P 出力制御 I C 8 8 だけでなく、第 2 音信号経路 9 3（音信号をジャック部 3 7 に伝送するための経路）の H P 出力制御 I C 9 4 にも出力されているところ、H P 出力制御 I C 9 4 では、上記のようなミュート処理は実行されない。このため、スピーカ部 2 9 への音信号に対してはミュート処理が実行される一方で、ジャック部 3 7 に対しては、各音量スイッチ 8 9、9 0 からの音量調整信号に応じて音量調整された音信号が出力される。

【 3 8 3 7 】

ステップ S k 1 1 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 a にミュートフラグをセットし、ミュート処理の実行状態であることを M P U 3 4 2 にて把握可能とする。ステップ S k 1 1 0 5 の実行後又はステップ S k 1 1 0 3 で否定判定した場合（カバー部 2 7 1 が開状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。

【 3 8 3 8 】

ステップ S k 1 1 0 2 で肯定判定した場合（ミュートフラグがセットされており、ミュート処理の実行状態である場合）は、ステップ S k 1 1 0 6 にて、出力対象音がエラー音であるか否かを判定する。具体的には、今回の音出力処理において、出力対象の音信号が不正検知音、球無しエラー音、満杯エラー音のいずれかの音信号であるかを判定する。

【 3 8 3 9 】

出力対象音がエラー音でない場合は、ステップ S k 1 1 0 7 にて、カバー部 2 7 1 が閉状態であるか否か、換言すれば、カバー部 2 7 1 の開状態が検知されていない状態であるか否かを判定する。カバー部 2 7 1 が閉状態である場合は、ジャック部 3 7 からプラグ部 3 9 が取り外されたと推認し、ステップ S k 1 1 0 8 にて、S P 出力制御 I C 8 8 に出力されるミュート信号 M T をオフ状態とする。これを受けて S P 出力制御 I C 8 8 では音信号に対するミュート処理を解除するとともに、R A M 3 4 4 の所定領域に記憶された音量情報に基づいて音量設定を行う。その結果、スピーカ部 2 9 からは、ミュート処理の実行前の音量で音が放出されるようになる。

【 3 8 4 0 】

10

20

30

40

50

この際、HP出力制御IC94からも音信号が出力されるが、プラグ部39が差し込まれていない状態では、ジャック部37の各接触端子253～255や絶縁トランス96の2次側の電位が接地電位に固定されているため、ジャック部37には音信号が伝送されない。

#### 【3841】

ステップSk1109では、上記各種フラグ格納エリア344aにセットされているミュートフラグをクリアし、ミュート処理の実行状態でないことをMPU342にて把握可能とする。ステップSk1109の実行後又はステップSk1107で否定判定した場合（カバー部271が閉状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。

#### 【3842】

ステップSk1106で肯定判定した場合（出力対象音がエラー音である場合）は、ステップSk1110に進み、SP出力制御IC88に出力されるミュート信号MTをオフ状態とする。すなわち、ジャック部37へのプラグ部39の接続状態（ヘッドホン38の使用状態）であっても、エラー音が出力対象となる場合は、ミュート状態を一時的に解除してスピーカ部29からエラー音が放出されるようにする。この場合、スピーカ部29とヘッドホン38との両方からエラー音が出力されることになる。

#### 【3843】

ステップSk1111では、上記各種フラグ格納エリア344aに一時解除フラグをセットする。一時解除フラグは、出力対象音がエラー音であることによりミュート処理を解除している状態であることをMPU342が把握するためのものである。ステップSk1111の実行後は、ミュート制御処理を終了する。

#### 【3844】

ステップSk1101で肯定判定した場合（一時解除フラグがセットされている場合）は、ステップSk1112にて一時解除中処理を実行し、その後、ミュート制御処理を終了する。ここで、ステップSk1112の一時解除中処理について図353のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【3845】

一時解除中処理ではまずステップSk1201にて、エラー音の出力が終了したか否かを判定する。エラー音の出力が終了した場合は、ステップSk1202にて、SP出力制御IC88に出力されるミュート信号MTをオン状態とする。これにより、ミュート処理を再開し、再びスピーカ部29から音が放出されないようにする。

#### 【3846】

ステップSk1203では、上記各種フラグ格納エリア344aにセットされている一時解除フラグをクリアし、その後、一時解除中処理を終了する。この場合、ミュートフラグがセットされたままの状態となっているため、MPU342としては、ミュート処理の実行状態であることを把握することになる。

#### 【3847】

ステップSk1201で否定判定した場合（エラー音の出力が終了していない場合）は、ステップSk1204にてカバー部271が閉状態であるか否かを判定する。カバー部271が閉状態である場合は、ミュート処理の一時解除中である状況で、ジャック部37からプラグ部39が取り外されたことを意味する。

#### 【3848】

この場合はステップSk1205に進み、上記各種フラグ格納エリア344aにセットされているミュートフラグ、一時解除フラグをクリアする。その結果、エラー音の出力が終了した後もミュート処理が再開されず、スピーカ部29から音が放出される状態が継続される。ステップSk1205の実行後又はステップSk1204で否定判定した場合（カバー部271が閉状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。

#### 【3849】

<ミュート処理の流れについて>

次に、ミュート処理の流れについて図354を参照しながら説明する。ここでは、ジャ

10

20

30

40

50

ック部 37 にプラグ部 39 が接続されておらず、カバー部 271 が閉じられている状態を初期状態として説明を進める。

【3850】

タイミング t1 においてカバー部 271 が閉状態である場合、MPU342 は、ジャック部 37 にプラグ部 39 が接続されていないとして、第 1 音信号経路 87 (音信号をスピーカ部 29 に伝送するための経路) の SP 出力制御 IC88 に対するミュート信号 MT をオフ状態とする (図 355 (a)、(b))。この場合、第 1 音量スイッチ 89、第 2 音量スイッチ 90 からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が SP 出力制御 IC88 から出力され、スピーカ部 29 から音が放出される (図 355 (d))。

【3851】

この際、サウンド IC83 からの音信号は、第 2 音信号経路 93 (音信号をジャック部 37 に伝送するための経路) の HP 出力制御 IC94 にも入力される。HP 出力制御 IC94 ではミュート処理を実行しないため、HP 出力制御 IC94 からは各音量スイッチ 89、90 からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力される。しかしながら、ジャック部 37 にプラグ部 39 が接続されていない状態では、当該音信号に対応する音の放出はなされない。

【3852】

タイミング t2 において、カバー部 271 が開状態に切り替えられると (図 355 (a))、MPU342 では、検知部 273 から出力される検知信号 DS に基づいてそれを検知する。この場合、MPU342 は、ジャック部 37 にプラグ部 39 が接続されたとして、SP 出力制御 IC88 に対するミュート信号 MT をオン状態に切り替える (図 355 (b))。

【3853】

これを受けて SP 出力制御 IC88 では、音信号に対するミュート処理を実行し、各音量スイッチ 89、90 からの音量調整信号にかかわらず、音信号の音量レベル (出力レベル) を 0 レベルまで低減する (図 355 (d))。これにより、スピーカ部 29 から音が放出されなくなる。一方で、HP 出力制御 IC94 からは、各音量スイッチ 89、90 からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力されているため、当該音信号がジャック部 37 を通じてヘッドホン 38 に出力されることにより、ヘッドホン 38 から音が放出される (図 355 (e))。

【3854】

このように、カバー部 271 の開状態への切り替えを検知した場合に、ジャック部 37 に向けて出力される音信号については、遊技者が聴こえる状態での音量レベルにて出力する一方で、スピーカ部 29 に向けて出力される音信号に対してはミュート処理を施し、スピーカ部 29 からの放出音の音量を小さくするようにしている。これにより、ヘッドホン 38 が接続されたパチンコ機 10 を遊技している遊技者に対しては、ヘッドホン 38 を通じて演出音等が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、当該パチンコ機 10 から発せられる音を小さくしたり、無くしたりすることで、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献する。

【3855】

上記ミュート処理の実行状態であるタイミング t3 において、エラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合は、MPU342 は、SP 出力制御 IC88 に対するミュート信号 MT をオフ状態に切り替える (図 355 (b)、(c))。これを受けて SP 出力制御 IC88 では、音信号に対するミュート処理を解除し、エラー音に対応する音信号を所定の音量レベルで出力する。これにより、スピーカ部 29 からエラー音が放出される。

【3856】

この際、ヘッドホン 38 がジャック部 37 に接続されている状態で、HP 出力制御 IC94 から上記所定の音量レベルでエラー音に対応する音信号が出力されるため、ヘッドホン 38 からエラー音が放出される。すなわち、ヘッドホン 38 の接続状態でエラー音

10

20

30

40

50

の出力状態となった場合は、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 との両方からエラー音が放出されるように制御される。

【3857】

例えば、エラー音として不正検知音が出力される場合において、ヘッドホン 38 が接続されていることにより、当該不正検知音がヘッドホン 38 のみから放出される構成とした場合には、周囲の遊技者やホール従業員に不正検知音が聞こえないようにすることができるため、ジャック部 37 が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、出力対象音が不正検知音である場合にミュート状態を解除する構成であることにより、不正が検知されたことを周囲の遊技者やホール従業員に速やかに知らせることができ、不正行為の発見に遅れが生じることを好適に抑制できる。

10

【3858】

また、他の例として、ヘッドホン 38 の接続状態において球無しエラー音が出力される場合に、当該球無しエラー音がヘッドホン 38 のみから放出される構成であると、例えば、遊技者がヘッドホン 38 を装着していない場合に、球無しエラー音が聞こえない結果、球無し状態の発生に遊技者が気付かず、遊技に支障を来たすおそれがある。この点、上記球無しエラー音がスピーカ部 29 から放出されることにより、遊技者がヘッドホン 38 を装着していなくてもエラー音が聞こえるものとなり、球無し状態の発生を速やかに認識させることが可能になる。

【3859】

また、満杯エラー音が出力される場合についても、ヘッドホン 38 だけでなく、スピーカ部 29 から満杯エラー音が放出されることで、遊技者がヘッドホン 38 を装着していない場合でも、球抜き操作を促すことができ、満杯状態が長期間に亘って放置されることを抑制できる。

20

【3860】

なお、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 との両方からエラー音が放出される場合において、それらの音量レベルは同じレベルであってもよいし、異なるレベルであってもよい。ヘッドホン 38 の使用時における耳の保護を図る上では、ヘッドホン 38 からのエラー音の音量レベルは、スピーカ部 29 からのエラー音の音量レベルよりも低いものであることが好ましい。

【3861】

また、上記の場合においてスピーカ部 29 からのエラー音は、ヘッドホン 38 が接続されていない場合と同じ音量レベルで放出される。このような構成とすることで、例えば、エラー音が不正検知音である場合は、ヘッドホン 38 の接続有無にかかわらず、不正行為者に対して同じレベルで警告を発したり、周囲の遊技者やホール従業員に対してそのパチンコ機 10 への注目を好適に促したりすることが可能になる。

30

【3862】

その後、タイミング t4 において、エラー状態の解消等になり、エラー音に対応する音信号の出力が終了すると（図 355 (c)）、MPU 342 は、SP 出力制御 IC 88 に対するミュート信号 MT をオン状態に切り替える（図 355 (b)）。これにより、SP 出力制御 IC 88 から出力される音信号の音量レベルが低減され、スピーカ部 29 から音が放出されなくなる。この際、HP 出力制御 IC 94 からは各音量スイッチ 89、90 からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力されるため（図 355 (e)）、遊技者は、演出音等のパチンコ機 10 から発せられる音を、ヘッドホン 38 を通じて聴くことができる。

40

【3863】

そして、タイミング t5 において、カバー部 271 が閉状態に切り替えられると（図 355 (a)）、MPU 342 では、検知部 273 から出力される検知信号 DS に基づいてそれを検知する。この場合、MPU 342 は、ジャック部 37 からプラグ部 39（ヘッドホン 38）が取り外されたとして、SP 出力制御 IC 88 に対するミュート信号 MT をオフ状態に切り替える（図 355 (b)）。

50

## 【 3 8 6 4 】

その結果、S P出力制御IC 8 8では音信号に対するミュート処理が解除され、スピーカ部 2 9から音が放出されるようになる(図 3 5 5 (d))。この場合、ミュート処理が実行される前の音量設定に従って、S P出力制御IC 8 8を伝送される音信号への音量調整が行われるものとなり、プラグ部 3 9(ヘッドホン 3 8)が接続される前(ミュート処理の実行前)と同レベルの音量でスピーカ部 2 9から音が放出されることになる。

## 【 3 8 6 5 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

## 【 3 8 6 6 】

パチンコ機 1 0にジャック部 3 7を設け、ヘッドホン 3 8を接続可能とした。この場合、遊技者は、周囲のパチンコ機からの音や遊技ホール内の騒音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技するパチンコ機からの演出音等を聴くことができる。よって、遊技中の演出音等を聴き取りやすくなり、利便性を向上させることが可能になる。

10

## 【 3 8 6 7 】

ヘッドホン 3 8が接続されている場合に、スピーカ部 2 9への音信号に対してミュート処理を実行する構成とした。この場合、そのパチンコ機 1 0を遊技している遊技者に対しては、ヘッドホン 3 8を通じて演出音等が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、聴こえる態様でパチンコ機 1 0から音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

20

## 【 3 8 6 8 】

サウンドICから出力される音信号を第1音信号経路 8 7(音信号をスピーカ部 2 9に伝送するための経路)と第2音信号経路 9 3(音信号をジャック部 3 7に伝送するための経路)との両方に出力する構成とした。

## 【 3 8 6 9 】

この場合、サウンドICから出力された音信号が、常に上記各音信号経路 8 7、9 3の両方を通る状態とすることができる。よって、ヘッドホン 3 8の接続時において第1音信号経路 8 7でのミュート処理を実行するだけで、スピーカ部 2 9からの音量レベルを低減しつつ、ヘッドホン 3 8に対しては通常の音量レベルで出力させることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。また、かかる状態から、スピーカ部 2 9とヘッドホン 3 8の両方にて通常の音量レベルで音出力される状態に切り替えたい場合も、第1音信号経路 8 7にて行っているミュート処理を解除するだけで足りるため、上記切り替えを簡単に行うことが可能になる。

30

## 【 3 8 7 0 】

サウンドIC 8 3の出力部と第1音信号経路 8 7の入力部とを結ぶ音信号出力線 9 1の途中部から分岐線 9 2を分岐させ、この分岐線 9 2を第2音信号経路 9 3の入力部に接続する構成とした。

## 【 3 8 7 1 】

この場合、サウンドIC 8 3での出力チャンネル数を増設しなくても、サウンドIC 8 3からの音信号を第1音信号経路 8 7と第2音信号経路 9 3との両方に入力させることができる。例えば、スピーカ部 2 9用に既に多くのチャンネル数を割り当てており、ジャック部 3 7(ヘッドホン 3 8)用のチャンネルを確保することが困難な場合にあっては特に有効となる。

40

## 【 3 8 7 2 】

スピーカ部 2 9への音信号に対するミュート処理の実行状態においてプラグ部 3 9が引き抜かれると、S P出力制御IC 8 8へのミュート信号MTがオフ状態とされ、ミュート処理が解除される構成とした。

## 【 3 8 7 3 】

例えば、ミュート処理の開始後、そのままの状態ではパチンコ機が放置されると、次の遊技者が遊技を開始した場合にスピーカ部 2 9から音が放出されないことで、その遊技者を

50

困惑させてしまうおそれがある。この点、プラグ部 39 の引き抜き（カバー部 271 の閉状態への切り替え）に応じてミュート処理を解除する構成であることで、遊技者が手動で出力の切り替え操作を行わなくても、スピーカ部 29 から音が放出される状態に自動的に復帰させることができる。これにより、ミュート処理の実行状態のままパチンコ機が放置されることが抑制され、次の遊技者を困惑させる事態の発生を好適に抑制することが可能になる。

**【3874】**

ヘッドホン 38 が接続されており、スピーカ部 29 への音信号に対するミュート処理の実行状態において、エラー音が出力される状態になった場合には、ミュート処理を一時的に解除してスピーカ部 29 とヘッドホン 38 との両方からエラー音が出力される構成とした。

10

**【3875】**

例えば、ヘッドホン 38 を接続することで、スピーカ部 29 からエラー音が放出されない状態となった場合、不正行為者がこれを悪用するおそれがある。また、パチンコ機において球無しエラーや満杯エラーが発生した場合において、ヘッドホン 38 が接続されているにもかかわらず、遊技者がヘッドホン 38 を装着していない場合は、エラー音が聴こえないことで、それらのエラー状態が放置される懸念がある。この点、ミュート処理の実行状態であってもエラー音が出力対象となる場合は、スピーカ部 29 からエラー音を出力させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

**【3876】**

第 2 音信号経路 93（音信号をジャック部 37 に伝送するための経路）において HP 出力制御 IC 94 とジャック部 37 との間に絶縁トランス 96 を介在させる構成とした。

20

**【3877】**

ジャック部 37 を設けることで遊技者の利便性を高めることができる反面、ジャック部 37 を狙って不正機器が使用され、ジャック部 37 を通じて不正な外部信号がパチンコ機 10 の内部に入力されるおそれがある。この点、HP 出力制御 IC 94 とジャック部 37 との間に絶縁トランス 96 を介在させることで、HP 出力制御 IC 94 の出力部とジャック部 37 の入力部とを結線的に分離しつつ、HP 出力制御 IC 94 の出力部からジャック部 37 の入力部への音信号の流れを許容する伝送路を構築することができる。この場合、HP 出力制御 IC 94 とジャック部 37 とが直接的に結線されている場合に比べ、逆方向への信号の流れを生じさせにくくことができ、不正な外部信号がパチンコ機 10 内の制御部（例えば MPU 342）に送り込まれることを抑制できる。

30

**【3878】**

ジャック部 37 にプラグ部 39 が取り付けられていない場合に、ジャック部 37 の接触端子 253 ~ 255 の電位が接地電位に固定される構成とした。

**【3879】**

ジャック部 37 が不正行為の対象として狙われるおそれがあり、その際、ジャック部 37 内の各接触端子 253 ~ 255 が電氣的に浮いた状態となっていると、不正信号の入力にそれらの端子 253 ~ 255 が利用されやすくなることが懸念される。この点、各接触端子 253 ~ 255 の電位が接地電位に固定されていることで、それらの端子 253 ~ 255 に不正な外部信号が供給されても、当該信号がパチンコ機 10 の内部に伝送されることを抑制できる。

40

**【3880】**

ジャック部 37 にプラグ部 39 が取り付けられていない場合に、第 2 接触端子 254 及び第 3 接触端子 255 が第 1 接地端子 257 及び第 2 接地端子 258 に当接することで、各接触端子 254、255 の電位が接地電位とされ、プラグ部 39 の取り付けに伴って付与される押圧力により、各接触端子 254、255 と各接地端子 257、258 とが離間する構成とした。

**【3881】**

この構成によれば、ジャック部 37 からプラグ部 39 が引き抜かれると、押圧力が解除

50

されて再び各接触端子 2 5 4、2 5 5 と各接地端子 2 5 7、2 5 8 とが当接し、各接触端子 2 5 4、2 5 5 の電位が接地電位に固定される。すなわち、プラグ部 3 9 の着脱に連動して、各接触端子 2 5 4、2 5 5 の電位が接地電位に固定される状態と、プラグ部 3 9 の電極 2 3 2、2 3 3 と導通する状態とが機械的に切り替えられるため、プラグ部 3 9 が取り付けられていない場合に各接触端子 2 5 4、2 5 5 の電位が接地電位に固定される構成を好適に実現することが可能になる。

#### 【3 8 8 2】

ジャック部 3 7 (開口部 2 5 2) を前方から覆うことでプラグ部 3 9 の取り付けを規制可能なカバー部 2 7 1 を設け、このカバー部 2 7 1 について、上記取り付けを規制する閉状態 (通常位置に位置する状態) と、上記取り付けを許容する開状態 (上昇位置に位置する状態) とに切り替え可能な構成とした。

10

#### 【3 8 8 3】

この構成では、ジャック部 3 7 (開口部 2 5 2) を覆うことで、プラグ部 3 9 が取り付けられていない状態で開口部 2 5 2 が剥き出しとなることを抑制し、不正行為者によってジャック部 3 7 が狙われることを抑制できる。さらに、不正行為者がジャック部 3 7 に不正を行おうとした場合に、カバー部 2 7 1 を通常位置から上昇位置に切り替える必要が生じ、不正行為を行う際の手間を増やすことができる。これにより、不正の抑止を図ることが可能になる。

#### 【3 8 8 4】

カバー部 2 7 1 を透明又は半透明なものとし、閉状態において、カバー部 2 7 1 を通してジャック部 3 7 を視認できる構成とした。この場合、カバー部 2 7 1 が閉状態に保持される場合でも、遊技者がジャック部 3 7 の存在に気付くことができる。これにより、不正の抑止効果を担保しながらも、遊技者に対してジャック部 3 7 の積極的な利用を促すことができる。すなわち、不正への対策によって、ヘッドホン 3 8 との接続を可能とした意義が損なわれることを抑制できる。

20

#### 【3 8 8 5】

カバー部 2 7 1 の開閉を検知部 2 7 3 によって検知し、その結果に基づいて、スピーカ部 2 9 への音信号に対するミュート処理の有無を切り替える構成とした。

#### 【3 8 8 6】

ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 を取り付けヘッドホン 3 8 をパチンコ機 1 0 に接続するには、カバー部 2 7 1 の閉状態から開状態への切り替えが不可欠となるため、カバー部 2 7 1 の開放に応じてミュート処理を実行することで、ヘッドホン 3 8 の接続がなされるのに合わせてスピーカ部 2 9 から音が出なくなる構成とすることができる。

30

#### 【3 8 8 7】

この場合、ヘッドホン 3 8 (プラグ部 3 9) の接続検知をカバー部 2 7 1 の開放検知によって代替できるため、プラグ部 3 9 が抜き差しされた場合の電位変化を検知 (検出) する回路を第 2 音信号経路 9 3 上に設けなくても、パチンコ機 1 0 にてヘッドホン 3 8 (プラグ部 3 9) の接続を把握し得るものとなる。例えば、そのような検知回路を設けた場合、当該回路を駆動させるための電源ラインを第 2 音信号経路 9 3 に組み込む必要があるが、ジャック部 3 7 を狙って不正機器が仕込まれた場合、その電源ラインが不正機器の動力として悪用されるおそれがある。この点、本構成によれば、上記検知回路を省略できるため、第 2 音信号経路 9 3 上に電源ラインを設けない構成とすることができ、当該電源ラインが不正に利用されることを抑制できる。これにより、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

40

#### 【3 8 8 8】

< 変形例 1 >

上記第 6 の実施の形態の変形例 1 について図 3 5 5 を参照しながら説明する。ここでは上記第 6 の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図 3 5 5 において第 6 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【3 8 8 9】

50

上記第 6 の実施の形態では、ジャック部 3 7 の前方にカバー部 2 7 1 を設け、そのカバー部 2 7 1 の開閉を検知部 2 7 3 により検知する構成としたが、本変形例では、カバー部 2 7 1 を設けず、ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9 の抜き差しを検知するように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

#### 【 3 8 9 0 】

図 3 5 5 に示すように、ジャック部 3 7 の前方には検知部 2 9 1 が配置されている。この検知部 2 9 1 は、発光部 2 9 1 a と受光部 2 9 1 b とが分離した状態でそれぞれ配置される分離型フォトセンサである。

#### 【 3 8 9 1 】

本変形例では、ジャック部 3 7 における開口部 2 5 2 の前方領域を発光部 2 9 1 a と受光部 2 9 1 b との間に挟むようにして検知部 2 9 1 が配置されている。この際、発光部 2 9 1 a の発光面と受光部 2 9 1 b の受光面とは対向する状態となっている。

#### 【 3 8 9 2 】

このような構成において、ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 が差し込まれている場合は、プラグ部 3 9 によって発光部 2 9 1 a と受光部 2 9 1 b との間の光路が遮られる一方、プラグ部 3 9 が差し込まれていない場合は、当該光路が遮られない。このため、検知部 2 9 1 からは、プラグ部 3 9 の抜き差しに応じて出力レベルが変化する検知信号 D S が出力されることになる。

#### 【 3 8 9 3 】

M P U 3 4 2 では、上記検知信号 D S を参照することで、ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9 の取り付け有無を把握することができる。そして、プラグ部 3 9 が取り付けられたことを把握した場合は、ヘッドホン 3 8 が接続されたと推認し、S P 出力制御 I C 8 8 へのミュート信号 M T をオン状態としてミュート処理を実行させる。これにより、ヘッドホン 3 8 が接続された場合を対象として、スピーカ部 2 9 から音が放出されないようにすることができる。

#### 【 3 8 9 4 】

なお、検知信号 D S が伝送される配線は、上記第 6 の実施の形態と同様に、第 2 音信号経路 9 3 とは別の独立したものとなっている。また、検知部 2 9 1 の駆動電力の供給路は第 2 音信号経路 9 3 とは別の独立した配線により確保されており、この配線はパチンコ機 1 0 の内部を通過しており、外部からのアクセスが不可又は困難な状態となっている。このため、ジャック部 3 7 を狙って不正機器が使用されても、検知部 2 7 3 を動作させるための駆動電力が不正機器の動力として悪用されることを抑制できる。

#### 【 3 8 9 5 】

例えば、第 6 の実施の形態において、プラグ部 3 9 が外されているにもかかわらず、カバー部 2 7 1 が上端位置に保持されることがあった場合、スピーカ部 2 9 から音が放出されなくなるおそれがある。この点、本変形例では、プラグ部 3 9 の抜き差しを検知する構成としたため、カバー部 2 7 1 を省略したり、カバー部 2 7 1 を設ける場合でも、ミュート処理の有無をカバー部 2 7 1 の開閉に連動させなくても済んだりするものとなり、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

#### 【 3 8 9 6 】

##### < 変形例 2 >

上記第 6 の実施の形態の変形例 2 について図 3 5 6 ~ 図 3 7 3 を参照しながら説明する。ここでは上記第 6 の実施の形態やその変形例 1 との相違点についてのみ説明する。また、図 3 5 6 ~ 図 3 7 3 において第 6 の実施の形態等と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【 3 8 9 7 】

上記第 6 の実施の形態では、ジャック部 3 7 の前方にカバー部 2 7 1 を設け、そのカバー部 2 7 1 が開状態とされることに基づいて、遊技者によるヘッドホン 3 8 の使用をパチンコ機 1 0 が認識する構成としたが、本変形例では、パチンコ機 1 0 に設けた所定の操作部を遊技者が操作することで、ヘッドホン 3 8 とスピーカ部 2 9 のいずれを使用するかを

10

20

30

40

50

選択し得るものとし、その選択操作に基づいてヘッドホン 38 の使用をパチンコ機 10 が認識するように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

#### 【3898】

< 音声の出力制御に関する構成について >

本変形例にかかる音声の出力制御に関する構成について図 356 を参照しながら説明する。

#### 【3899】

サウンド IC 83 の出力側には、サウンド IC 83 からの音信号をスピーカ部 29 に伝送するための第 1 音信号経路 87 が接続されている。第 1 音信号経路 87 には、サウンド IC 83 からの音信号に対して音量調整を行う SP 出力制御 IC 88 が設けられており、SP 出力制御 IC 88 により音量調整された音信号はスピーカ部 29 に出力される。

10

#### 【3900】

演出制御装置 143 の入力側には、各種入力操作を行うための入力用操作部 300 と、音量を調整するための第 1 音量スイッチ 301 とが接続されている。ここで、これら入力用操作部 300 及び第 1 音量スイッチ 301 について図 357 を参照しながら説明する。

#### 【3901】

入力用操作部 300 及び第 1 音量スイッチ 301 は、例えば、前扉枠 14 の前面部（例えば上側膨出部 31）など、パチンコ機 10 の外側に露出するようにしてパチンコ機 10 の前面部に配置されており、遊技者が操作可能となっている。このうち入力用操作部 300 は、遊技者が遊技演出（遊技の進行に伴って実行される演出）に関する設定を変更したりするものである。遊技演出に関する設定変更（カスタマイズ）としては、所定演出についての当たり期待度や出現頻度等を変更するものがある。

20

#### 【3902】

図 357 (a) に示すように、入力用操作部 300 は、平面視で円形を有する膨出状のスイッチ本体 381 を有しており、スイッチ本体 381 の中央部には中スイッチ 382 が設けられている。また、スイッチ本体 381 には、中スイッチ 382 を環状に囲むようにして、上スイッチ 383、右スイッチ 384、下スイッチ 385、左スイッチ 386 が設けられている。上下左右のスイッチ 263 ~ 266 は、項目の選択等に用いられる所謂十字キーとして機能するものであり、中スイッチ 382 は、選択している項目の決定等に用いられる所謂決定キーとして機能するものである。

30

#### 【3903】

上記各スイッチ 382 ~ 386 は、例えば押し下げ操作が可能な押しボタンスイッチとして構成されており、上下への変位が可能な状態で支持されている。スイッチ本体 381 内において各スイッチ 382 ~ 386 の下方には、それら各スイッチ 382 ~ 386 の押し下げ（下方への変位）を検知するためのセンサ（不図示）が配置されており、演出制御装置 143 では、それらセンサから出力される検知信号を参照することで、いずれのスイッチ 382 ~ 386 が操作されたかを把握することが可能となっている。

#### 【3904】

第 1 音量スイッチ 301 は、主として遊技者が操作するための音量設定用の操作部であり、図 357 (b) に示すように、音量を増大させるためのアップスイッチ 388 と、音量を低減させるためのダウンスイッチ 389 とを備えている。これら各スイッチ 388、389 は、例えば押しボタンスイッチとして構成されており、入力用操作部 300 と同様に、それら各スイッチ 388、389 の下方に配置されたセンサ（不図示）により、それら各スイッチ 388、389 に対する押し下げ操作を検知することが可能となっている。演出制御装置 143 では、それらセンサから出力される検知信号を参照することで、いずれのスイッチ 388、389 が操作されたかを把握することが可能となっている。

40

#### 【3905】

また、演出制御装置 143 の入力側には、他の音量設定用の操作部として第 2 音量スイッチ 302 が接続されている。第 2 音量スイッチ 302 は、ホール従業員が操作することを目的に設けられた音量設定用の操作部であり、演出制御基板 341 の表面部（素子搭載

50

面)など、内枠 13 及び遊技盤 60 を前方回転させた場合に操作可能となる位置に配置されている。

【3906】

図 356 に示すように、演出制御装置 143 では、入力用操作部 300、第 1 音量スイッチ 301、第 2 音量スイッチ 302 からの検知信号(操作信号)が MPU 342 に入力されるように構成されている。MPU 342 では、入力用操作部 300 等からの操作信号に基づき、入力用操作部 300 等に対する遊技者の操作内容を把握し、その結果に基づいて第 1 音量制御信号 VC1 を出力する。

【3907】

第 1 音量制御信号 VC1 は、スピーカ部 29 からの放出音の音量を変更したりするためのものであり、第 1 音信号経路 87 の SP 出力制御 IC88 に入力される。SP 出力制御 IC88 では、第 1 音量制御信号 VC1 により指定される音量に応じて、サウンド IC83 から出力される音信号の出力レベルを増減した後、スピーカ部 29 に出力する。なお、スピーカ部 29 からの放出音の音量調整は、例えば 5 段階で行うことができるようになっている。

10

【3908】

図 356 に示すように、サウンド IC83 の出力側には、サウンド IC83 からの音信号をジャック部 37 (ヘッドホン 38) に伝送するための第 2 音信号経路 93 が接続されている。より詳しくは、サウンド IC83 の出力部と第 1 音信号経路 87 の入力部とを結ぶ音信号出力線 91 の途中部から分岐線(分岐路) 92 が分岐しており、この分岐線 92 を介して第 2 音信号経路 93 がサウンド IC83 の出力部に接続されている。

20

【3909】

音信号出力線 91 からの分岐線 92 の分岐は、音信号出力線 91 (サウンド IC83 から第 1 音信号経路 87 に向かう出力用配線)の途中から第 2 音信号経路 93 の入力側に向かう出力用配線が枝分かれするように、回路基板上の配線パターンが組まれることで実現されている。この際、スイッチ等による経路切替部を介していないため、サウンド IC83 から出力される音信号は、第 1 音信号経路 87 と第 2 音信号経路 93 との両方に出力されることになる。

【3910】

第 2 音信号経路 93 には、サウンド IC83 からの音信号に対して音量調整を行う HP 出力制御 IC94 が設けられており、HP 出力制御 IC94 により音量調整された音信号はジャック部 37 に出力される。HP 出力制御 IC94 には、MPU 342 から出力される第 2 音量制御信号 VC2 が入力される。

30

【3911】

第 2 音量制御信号 VC2 は、ヘッドホン 38 からの放出音の音量を変更したりするためのものであり、第 1 音量制御信号 VC1 と同様に、入力用操作部 300 等の操作内容に基づいて生成される。HP 出力制御 IC94 では、第 2 音量制御信号 VC2 により指定される音量に応じて、サウンド IC83 から出力される音信号の出力レベルを増減し、その後、ジャック部 37 に向けて出力する。このため、遊技者が入力用操作部 300 や第 1 音量スイッチ 301 を操作したりすることで、ヘッドホン 38 から放出される音の音量を変更することができる。

40

【3912】

また、第 2 音信号経路 93 では、HP 出力制御 IC94 からの音信号の出力線 95 がジャック部 37 に対して直接的には繋がっておらず、絶縁トランス 96 を介してジャック部 37 に接続されている。すなわち、HP 出力制御 IC94 の出力側が絶縁トランス 96 の 1 次側に接続され、絶縁トランス 96 の 2 次側がジャック部 37 の入力側に接続された状態となっている。

【3913】

なお、本変形例では、上記第 6 の実施の形態に係るカバー部 271 及び検知部 273 や、上記変形例 1 に係る検知部 291 が設けられておらず、ジャック部 37 にプラグ部 39

50

が差し込まれたことの検知は行われない。

【 3 9 1 4 】

次に、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行される各制御処理について説明する。

【 3 9 1 5 】

<メイン処理>

図 3 5 8 は、パチンコ機 1 0 への電源投入（演出制御装置 1 4 3 への電力供給の開始）に伴い起動されるメイン処理を示すフローチャートである。

【 3 9 1 6 】

メイン処理では先ずステップ S k 1 4 0 1 にて、初期化処理を実行する。初期化処理では、スタックポインタの値を M P U 3 4 2 内に設定するとともに、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後、M P U 3 4 2 内のレジスタ群や I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。

【 3 9 1 7 】

ステップ S k 1 4 0 2 では、立ち上げ時音量設定処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理では、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量を予め定められた初期音量に設定したりするための処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理の詳細については後述する。

【 3 9 1 8 】

ステップ S k 1 4 0 3 では、停電状態（電断状態）が発生しているか否かを判定する。この判定は、主制御装置 1 6 2 からの停電コマンドを受信しているか否かを判定することにより行う。なお、停電コマンドは、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて停電状態の発生が認識された場合、すなわち、図 3 4 0 のステップ S k 3 0 9 にて肯定判定した場合に出力されるものである。停電コマンドを受信しており、停電状態が発生している場合は、ステップ S k 1 4 0 4 にて停電処理を実行する。

【 3 9 1 9 】

ステップ S k 1 4 0 3 で否定判定した場合（停電状態が発生していない場合）は、ステップ S k 1 4 0 5 に進み、各種演出の選択等の際に用いる乱数値の更新処理を行う。続くステップ S k 1 4 0 6 では、タイマ割込み用処理を実行する。タイマ割込み用処理では、例えば、タイマ割込み処理の割込みタイミングである否かを判定し、割込みタイミングである場合には、当該タイマ割込み処理を起動させるための処理を行う。タイマ割込み処理では、各種タイマカウンタや設定済みの演出データの更新処理等を行う。

【 3 9 2 0 】

ステップ S k 1 4 0 7 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置 1 6 2 から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。

【 3 9 2 1 】

例えば、コマンド対応処理では、特図遊技回が開始される場合に主制御装置 1 6 2 から送信される変動開始コマンドを受信しているか否かを判定し、変動開始コマンドを受信している場合は、当該変動開始コマンドに基づいて今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かや、今回の特図遊技回における変動表示時間（変動パターン情報）を把握する。そして、それらの把握結果に基づいて今回の特図遊技回にて実行する遊技回演出の設定を行う。例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果、リーチ演出の有無や種別、予告演出の有無や種別等の設定を行う。

【 3 9 2 2 】

また、コマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置 1 6 2 から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部 2 0 0 にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置 1 6 2 から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部 2 0 0 の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。

。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 2 3 】

ステップ S k 1 4 0 7 のコマンド対応処理を実行した後は、ステップ S k 1 4 0 8 にて操作対応処理を実行する。操作対応処理は、入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 が操作された場合の処理を実行するものであり、各種演出のカスタマイズや音量設定等を行ったりするための処理を実行する。操作対応処理の詳細については後述する。

## 【 3 9 2 4 】

ステップ S k 1 4 0 9 では音出力設定処理を実行する。音出力設定処理は、ステップ S k 1 4 0 8 で設定された遊技回演出に対応する演出音や、エラー発生時に主制御装置 1 6 2 から送信されるエラーコマンドに対応するエラー音を、スピーカ部 2 9 やヘッドホン 3 8 ( ジャック部 3 7 ) から出力させるための処理である。音出力設定処理の詳細については後述する。

## 【 3 9 2 5 】

上記ステップ S k 1 4 0 3 ~ ステップ S k 1 4 0 9 のループ処理は、例えば 2 m s e c 周期で実行されるように設定されている。このため、ステップ S k 1 4 0 8 の操作対応処理やステップ S k 1 4 0 9 の音出力設定処理は、2 m s e c 周期で定期的に行われることになる。

## 【 3 9 2 6 】

< 操作対応処理 >

ステップ S k 1 4 0 8 の操作対応処理について図 3 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 3 9 2 7 】

操作対応処理では先ずステップ S k 1 5 0 1 にて、音量設定画面 4 1 1 の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面 4 1 1 の詳細については後述する。

## 【 3 9 2 8 】

音量設定画面 4 1 1 の表示中でない場合は、ステップ S k 1 5 0 2 に進み、メニュー画面 4 0 5 の表示中であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面 4 0 5 について図 3 6 9 及び図 3 7 0 を参照しながら説明する。

## 【 3 9 2 9 】

メニュー画面 4 0 5 は、入力用操作部 3 0 0 の操作に基づいて図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示されるウィンドウ状の操作画面であり、遊技演出のカスタマイズを行ったりするためのユーザーインターフェイスである。例えば、図 3 6 9 ( a ) に示すように、メニュー画面 4 0 5 は横長の長方形をなしており、表示画面 G の左下部に表示されている。

## 【 3 9 3 0 】

図 3 6 9 ( b ) に示すように、メニュー画面 4 0 5 内には、演出カスタマイズメニュー等の各種選択項目を表示するためのメニューバー 4 0 6 が設けられている。メニューバー 4 0 6 に表示可能な選択項目は複数となっており、例えば、図 3 7 0 ( a ) に示すように、遊技回演出として所定の予告演出 ( 例えば「〇〇予告」) が実行された場合の大当たりへの期待度を高めるための期待度アップ項目 K P 1 a、所定の予告演出 ( 例えば「××予告」) の出現率 ( 実行頻度 ) を高めるための出現率アップ項目 K P 1 b 等を含む演出カスタマイズ項目 K P 1 や、ヘッドホン 3 8 の使用有無を切り替えるためのヘッドホン項目 K P 2、演出カスタマイズの設定状態を初期状態に戻すための設定リセット項目 K P 3 等が設定されている。これら各選択項目 K P 1 ~ K P 3 は、メニューバー 4 0 6 において文字等によって示されている。

## 【 3 9 3 1 】

メニューバー 4 0 6 には、上記各選択項目 K P 1 ~ K P 3 のうちの 1 つが表示されるようになっており、入力用操作部 3 0 0 の上スイッチ 3 8 3、下スイッチ 3 8 5 を操作することで、メニューバー 4 0 6 への表示対象となる選択項目を順次に切り替えることが可能になっている。

## 【 3 9 3 2 】

10

20

30

40

50

また、メニューバー４０６には、当該メニューバー４０６にて示される選択項目を適用するか否かを選択するためのオンボタン４０７及びオフボタン４０８が設けられている。これらオンボタン４０７及びオフボタン４０８は、その時点で選択状態となっている側が、例えば明るく表示されるなどして強調表示されるようになっている。

#### 【３９３３】

例えば、メニューバー４０６に期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状態で、オフボタン４０８が強調表示されている場合は、期待度アップの設定が適用されていないことを示すことになる。このため、遊技者は、メニュー画面４０５上のメニューバー４０６を視認することで、各選択項目が適用されているか否かを容易に理解することができる。

#### 【３９３４】

そして、オフボタン４０８が強調表示されている状況で、入力用操作部３００の左スイッチ３８６を操作してオンボタン４０７を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで、メニューバー４０６に表示されている選択項目の非適用状態から適用状態への切り替えを行うことが可能になる。なお、以下の説明においては、オンボタン４０７の選択状態で中スイッチ３８２を操作することを「オン操作」といい、オフボタン４０８の選択状態で中スイッチ３８２を操作することを「オフ操作」ということがある。

#### 【３９３５】

操作対応処理（図３５９）の説明に戻り、ステップＳｋ１５０２で否定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中でない場合は、ステップＳｋ１５０３に進み、メニュー画面４０５を表示するための操作（メニュー表示の操作）が行われたか否かを判定する。メニュー表示の操作は特に限定されるものではないが、例えば、メニュー画面４０５が表示されていない状況で入力用操作部３００の中スイッチ３８２を押し下げる操作が該当する。

#### 【３９３６】

メニュー表示の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１５０４に進み、メニュー画面４０５を表示させるためのメニュー画面の表示用処理を実行する。これにより、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにてメニュー画面４０５の表示が開始される。

#### 【３９３７】

メニュー画面の表示用処理では、表示制御装置３５０への送信対象として、メニュー画面４０５の表示を開始させるためのコマンドを設定する。表示制御装置３５０では、当該コマンドを受信すると、メニュー画面４０５用の画像データをキャラクタＲＯＭ３７６から読み出し、当該画像データが表示画面Ｇに表示されるように図柄表示装置７５を制御する。なお、以下の各種表示を行う場合の処理において、表示のためのコマンドを表示制御装置３５０に送信したり、表示制御装置３５０にて、対応する画像データを読み出して表示画面Ｇに表示させたりする点については同様であるため、その説明を省略する。

#### 【３９３８】

ステップＳｋ１５０５では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に設けられたメニュー表示タイマカウンタエリア（以下、単に「メニュー表示タイマ」という）にメニュー画面４０５の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。メニュー表示カウンタの値は、操作対応処理が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳ

#### 【３９３９】

ステップＳｋ１５０３で否定判定した場合（メニュー表示の操作が行われていない場合は、ステップＳｋ１５０６に進み、第１音量スイッチ３０１が操作されているか否かを判定する。第１音量スイッチ３０１が操作されている場合は、ステップＳｋ１５０７にて、音量設定画面４１１を表示するための表示用処理を実行する。当該表示用処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１５０７の実行後又はステップＳｋ１５０６で否定判定した場合（第１音量スイッチ３０１が操作されていない場合は、操作対応処理を終了する。

#### 【３９４０】

10

20

30

40

50

ステップ S k 1 5 0 2 で肯定判定した場合（メニュー画面 4 0 5 の表示中である場合）は、ステップ S k 1 5 0 8 に進み、メニュー表示中の操作対応処理を実行する。また、ステップ S k 1 5 0 1 で肯定判定した場合（音量設定画面 4 1 1 の表示中である場合）は、ステップ S k 1 5 0 9 に進み、音量設定表示中の操作対応処理を実行する。これらメニュー表示中の操作対応処理や音量設定表示中の操作対応処理の詳細については後述する。

【 3 9 4 1 】

<メニュー表示中の操作対応処理>

ステップ S k 1 5 0 8 のメニュー表示中の操作対応処理について図 3 6 0 のフローチャートを参照しながら説明する。メニュー表示中の操作対応処理は、メニュー画面 4 0 5 の表示中において入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

10

【 3 9 4 2 】

メニュー表示中の操作対応処理では先ずステップ S k 1 6 0 1 にて、選択項目の切替操作が行われたか否かを判定する。具体的には、メニュー画面 4 0 5 の表示状態において入力用操作部 3 0 0 の上スイッチ 3 8 3 又は下スイッチ 3 8 5 が操作されているか否かを判定する。

【 3 9 4 3 】

選択項目の切替操作が行われている場合は、ステップ S k 1 6 0 2 に進み、選択項目の切替表示用処理を実行する。当該切替表示用処理では、メニューバー 4 0 6 に表示される選択項目を、操作されたスイッチに対応する側の選択項目に切り替える処理を実行する。例えば、期待度アップ項目 K P 1 a が表示されている状況で下スイッチ 3 8 5 が操作された場合は、出現率アップ項目 K P 1 b が表示されるようにメニューバー 4 0 6 の表示を切り替える。

20

【 3 9 4 4 】

ステップ S k 1 6 0 3 では、メニュー表示タイマにメニュー画面 4 0 5 の表示継続期間に対応する値（例えば 2 0 s e c に相当）を再入力する。これにより、メニュー画面 4 0 5 の残り表示期間が上限期間（例えば 2 0 s e c ）まで延長される。ステップ S k 1 6 0 3 の実行後は、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。

【 3 9 4 5 】

ステップ S k 1 6 0 1 で否定判定した場合（選択項目の切替操作が行われていない場合）は、ステップ S k 1 6 0 4 に進み、カスタム項目の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー 4 0 6 に演出カスタマイズ項目 K P 1 が表示されているか否かを判定する。カスタム項目の選択状態である場合は、ステップ S k 1 6 0 5 にて、演出カスタムの実行操作が行われているか否かを判定する。具体的には、演出カスタマイズ項目 K P 1 の表示状態でオン操作が行われているか否かを判定する。

30

【 3 9 4 6 】

演出カスタムの実行操作が行われている場合は、ステップ S k 1 6 0 6 にて演出カスタム処理を実行する。演出カスタム処理では、メニューバー 4 0 6 に表示される選択項目が適用されるように演出設定を行う。例えば、メニューバー 4 0 6 に期待度アップ項目 K P 1 a が表示されている状況でオン操作が行われた場合は、対象演出（例えば〇〇予告）について、当該対象演出が実行された場合の大当たりの期待度を高めるように演出設定を変更する。具体的には、当否抽選結果が外れ結果である外れ遊技回での出現頻度を低下させたり、当否抽選結果が大当たり結果である場合の当たり遊技回での出現頻度を増大させたりするように設定する。

40

【 3 9 4 7 】

ステップ S k 1 6 0 6 の実行後はメニュー表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップ S k 1 6 0 5 で否定判定した場合（演出カスタムの実行操作が行われていない場合）は、ステップ S k 1 6 0 6 の処理を実行せずにメニュー表示中の操作対応処理を終了する。

【 3 9 4 8 】

50

ステップ S k 1 6 0 4 で否定判定した場合（カスタム項目の選択状態でない場合）は、ステップ S k 1 6 0 7 に進み、ヘッドホン設定の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー 4 0 6 にヘッドホン項目 K P 2 が表示されている状態（図 3 7 0（b））であるか否かを判定する。ヘッドホン設定の選択状態である場合は、ステップ S k 1 6 0 8 にて、オン/オフ切替の操作が行われているかを判定する。すなわち、ヘッドホン項目 K P 2 の表示状態でオン操作又はオフ操作のいずれかが行われているか否かを判定する。

**【 3 9 4 9 】**

オン操作又はオフ操作のいずれかが行われている場合は、ステップ S k 1 6 0 9 にて、当該操作がオン操作であるか否かを判定する。オン操作である場合は、ヘッドホン 3 8 の不使用状態から使用状態に切り替えるための操作が行われていることを意味する。この場合は、ステップ S k 1 6 1 0 に進み、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 0 4 に H P フラグをセットする。H P フラグは、ヘッドホン 3 8 の使用状態であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

10

**【 3 9 5 0 】**

ステップ S k 1 6 0 9 で否定判定した場合、すなわち、オフ操作が行われている場合は、ヘッドホン 3 8 を使用状態から不使用状態に切り替えるための操作が行われていることを意味する。この場合は、ステップ S k 1 6 1 1 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 0 4 にセットされている H P フラグをクリアする。ここで、本変形例では、ヘッドホン 3 8 の不使用状態である場合、自動的にスピーカ部 2 9 の使用状態となるように構成されている。このため、上記各種フラグ格納エリア 3 0 4 に H P フラグがセットされていない場合は、ヘッドホン 3 8 の不使用状態であるのと同時にスピーカ部 2 9 の使用状態であることを示すものとなる。

20

**【 3 9 5 1 】**

ステップ S k 1 6 1 0 又はステップ S k 1 6 1 1 の実行後は、ステップ S k 1 6 1 2 にて出力切替用処理を実行する。出力切替用処理は、パチンコ機 1 0 から発する演出音等の各種音を出力（放出）する出力デバイスをスピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8（ジャック部 3 7）との間で切り替えるための処理である。出力切替用処理の詳細については後述する。

**【 3 9 5 2 】**

ステップ S k 1 6 1 3 では、音量設定画面 4 1 1 を表示するための表示用処理を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。なお、ステップ S k 1 6 1 3 の処理は、ステップ S k 1 5 0 7（図 3 5 9）と同様のものであり、これらの処理の詳細については後述する。

30

**【 3 9 5 3 】**

ステップ S k 1 6 0 7 で否定判定した場合（ヘッドホン設定の選択状態でない場合）は、リセット設定の選択状態（設定リセット項目 K P 3 の表示状態）であることを意味する。この場合は、ステップ S k 1 6 1 4 に進み、リセット操作が行われているか否かを判定する。リセット操作は、設定中の期待度変更等についてそれらを解除するための操作（クリア操作）であり、設定リセット項目 K P 3 の表示状態でオン操作を行うことにより実行されるものである。

40

**【 3 9 5 4 】**

リセット操作が行われている場合は、ステップ S k 1 6 1 5 にて変更解除処理（初期化処理）を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。ステップ S k 1 6 1 5 の変更解除処理では、遊技演出に関する設定変更に関して初期状態（変更前の状態）に戻すように設定する。例えば、所定の予告演出の大当たり期待度を高める設定変更がなされていた場合であれば、上記変更解除処理の実行により、通常の大当たり期待度となるように切り替えが行われる。

**【 3 9 5 5 】**

ここで、本変形例では、放出音の出力デバイスに関してスピーカ部 2 9 から音を放出す

50

る状態が初期状態（デフォルト状態）とされるが、上記リセット操作が行われた場合の対応に関して、ヘッドホン 38 の使用については変更解除処理の例外とされる。すなわち、ヘッドホン 38 の使用状態で上記リセット操作が行われた場合、スピーカ部 29 の使用状態への切り替えは行われず、ヘッドホン 38 の使用状態が維持されるように構成されている。

【 3 9 5 6 】

ちなみに、スピーカ部 29 の使用状態で上記リセット操作が行われた場合も、ヘッドホン 38 の使用状態への切り替えは行われず、スピーカ部 29 の使用状態が維持される。すなわち、本変形例では、上記変更解除処理が実行された場合において、ヘッドホン 38 とスピーカ部 29 とのいずれを使用するかに関しては変化が生じないものとなっている。

10

【 3 9 5 7 】

ステップ S k 1 6 1 4 で否定判定した場合（リセット操作が行われていない場合）は、ステップ S k 1 6 1 6 にてメニュー表示タイマの値が「0」になったか否かを判定する。また、ステップ S k 1 6 0 8 で否定判定した場合（オン/オフ切替の操作が行われていない場合）も同様に、ステップ S k 1 6 1 6 に進み、メニュー表示タイマの値が「0」になったか否かを判定する。

【 3 9 5 8 】

メニュー表示タイマの値が「0」になった場合は、ステップ S k 1 6 1 7 にてメニュー画面の消去用処理を実行する。これにより、メニュー画面 4 0 5 が消去される。このため、メニュー画面 4 0 5 の表示を開始した後、入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 を用いた操作が行われないうまま放置されていた場合は、所定期間（例えば 2 0 s e c）の経過後に自動的にメニュー画面 4 0 5 が消去される。

20

【 3 9 5 9 】

ステップ S k 1 6 1 7 の実行後はメニュー表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップ S k 1 6 1 6 で否定判定した場合（メニュー表示タイマの値が 0 でない場合）は、メニュー画面 4 0 5 の表示を継続すべく、ステップ S k 1 6 1 7 の処理を実行せずにメニュー表示中の操作対応処理を終了する。

【 3 9 6 0 】

< 音量設定画面の表示用処理 >

ステップ S k 1 5 0 7（図 3 5 9）、ステップ S k 1 6 1 3（図 3 6 0）の音量設定画面の表示用処理について説明する。音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に音量設定画面 4 1 1 を表示するための処理である。ここで、音量設定画面 4 1 1 について図 3 7 1 を参照しながら説明する。

30

【 3 9 6 1 】

音量設定画面 4 1 1 は、入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 の操作に基づいて表示画面 G に表示されるウィンドウ状の操作画面であり、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 のいずれを使用するかを選択したり、スピーカ部 29 やヘッドホン 38 からの放音の音量を変更（調節）したりするためのユーザーインターフェイスである。例えば、図 3 7 1（a）に示すように、音量設定画面 4 1 1 は矩形状をなしており、表示画面 G の右下部に表示されるようになっている。

40

【 3 9 6 2 】

図 3 7 1（b）に示すように、音量設定画面 4 1 1 内には、スピーカ部 29 の使用状態であることを示したり、スピーカ部 29 の使用を選択したりするためのスピーカボタン 4 1 5（以下、「SP ボタン 4 1 5」という）と、ヘッドホン 38 の使用状態であることを示したり、ヘッドホン 38 の使用を選択したりするためのヘッドホンボタン 4 1 6（以下、「HP ボタン 4 1 6」という）とが設けられている。これら SP ボタン 4 1 5 及び HP ボタン 4 1 6 は、その時点で選択状態となっているものが、例えば明るく表示されるなどして強調表示されるようになっており、遊技者は、それらのボタン 4 1 5、4 1 6 を視認することで、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 のいずれが選択状態となっているかを把握することができる。

50

## 【 3 9 6 3 】

図 3 7 1 ( b ) では、 H P ボタン 4 1 6 が選択状態となっている場合を例示している。なお、 S P ボタン 4 1 5 及び H P ボタン 4 1 6 の選択状態の切り替えは、入力用操作部 3 0 0 の上スイッチ 3 8 3、下スイッチ 3 8 5 を操作することで行うことが可能となっている。その他、音量設定画面 4 1 1 には、スピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 のうちいずれが使用状態となっているかを文字等により報知する状態報知画像 4 2 5 が表示される。

## 【 3 9 6 4 】

また、音量設定画面 4 1 1 では、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量を示す第 1 音量表示部 4 1 7 と、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量を示す第 2 音量表示部 4 1 8 とが設けられている。第 1 音量表示部 4 1 7 は S P ボタン 4 1 5 の右側に配置され、第 2 音量表示部 4 1 8 は H P ボタン 4 1 6 の右側に配置されている。

10

## 【 3 9 6 5 】

各音量表示部 4 1 7、4 1 8 には、図 3 7 1 ( c ) に示すように、それぞれに音量レベル画像 O P を表示可能な複数のレベル表示領域 M 1 ~ M 5 が設定されている。音量レベル画像 O P 及びレベル表示領域 M 1 ~ M 5 は、その時点での音量を表すためのものである。

## 【 3 9 6 6 】

レベル表示領域 M 1 ~ M 5 は、音量変更（音量調整）の段数に対応してその表示数が設定されている。本変形例では、スピーカ部 2 9 からの放出音とヘッドホン 3 8 からの放出音とのそれぞれについて 5 段階での音量変更が可能となっているため、各音量表示部 4 1 7、4 1 8 には 5 本のレベル表示領域（ M 1 ~ M 5 ）が設定されている。

20

## 【 3 9 6 7 】

そして、どのレベル表示領域 M 1 ~ M 5 に音量レベル画像 O P が表示されるかにより、その時点での音量レベルが示される。例えば、レベル表示領域 M 1 ~ M 3 に音量レベル画像 O P が表示されている場合は、5 段階のうち 3 段階目の音量レベル（音量レベル 3 ）であることを示す状態となる。音量レベルは音量の大きさに対応しており、音量レベルが高いほど放出音の音量が大きいことを表すものとなる。レベル表示領域 M 1 ~ M 5 において音量レベル画像 O P が表示されない状態では、それらレベル表示領域 M 1 ~ M 5 の輪郭だけが表示されるようにしてもよいし、何らの表示も行われなくともよい。

## 【 3 9 6 8 】

なお、音量レベルの段数は必ずしも 5 段である必要はなく、4 段以下であってもよいし、6 段以上であってもよい。

30

## 【 3 9 6 9 】

音量レベルは、入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6 や、第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9 を操作することで、切り替えることが可能になっている。その際、 S P ボタン 4 1 5 及び H P ボタン 4 1 6 のうちその時点で選択状態になっているものに対応する側の音量レベルが切り替え対象となるようになっている。例えば、 S P ボタン 4 1 5 の選択状態で右スイッチ 3 8 4 等を操作した場合は、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量が変更される。

## 【 3 9 7 0 】

各音量表示部 4 1 7、4 1 8 には、上記音量レベル画像 O P 及びレベル表示領域 M 1 ~ M 5 の他、その時点での音量レベルを文字等により報知する音量レベル画像 4 2 2 や、エラー音の音量レベルを文字等により報知するエラー音レベル画像 4 2 3 が表示される。なお、エラー音の音量レベルについては後に詳述する。

40

## 【 3 9 7 1 】

次に、音量設定画面の表示用処理について図 3 6 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 3 9 7 2 】

音量設定画面の表示用処理では先ずステップ S k 1 7 0 1 にて、スピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 のうちいずれが使用状態となっているかを把握する。この把握は、 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 0 4 に H P フラグがセットされているか否かを判定すること

50

により行う。具体的には、HPフラグがセットされている場合はヘッドホン38の使用状態であると認識し、HPフラグがセットされていない場合はスピーカ部29の使用状態であると認識する。

**【3973】**

ステップSk1702では、スピーカ部29用の音量設定カウンタの値を把握する。本変形例では、RAM344の各種カウンタエリア305に音量設定カウンタエリア（以下、単に「音量設定カウンタ」という）が設けられている。音量設定カウンタは、現在設定されている音量レベルを示すカウンタであり、「0」～「5」のうちのいずれかが入力されるようになっている。音量設定カウンタの値が「0」である場合とは放出音の音量が0であること、すなわち、音が出力されない状態であることを意味する。また、音量設定カウンタの値が「1」～「5」のいずれかである場合は、5段階の音量レベルのうちのいずれかのレベルに設定されている状態であることを意味する。例えば、音量レベル1の場合は音量設定カウンタの値が「1」とされ、音量レベル5の場合は音量設定カウンタの値が「5」とされる。なお、音量レベル1は、音が出力されない状態よりも音量が高いものであり、音が出力される状態においてその音量が最小である状態に対応する。

10

**【3974】**

上記各種カウンタエリア305には、スピーカ部29用の音量設定カウンタと、ヘッドホン38用の音量設定カウンタとが設けられており、ステップSk1702では、そのうちの前者の音量設定カウンタの値を把握する。これにより、MPU342において、スピーカ部29に対して設定されている現在の音量レベルが把握される。

20

**【3975】**

ステップSk1703では、ヘッドホン38用の音量設定カウンタの値を把握する。すなわち、ヘッドホン38に対して設定されている現在の音量レベルを把握する。

**【3976】**

ステップSk1704では、ステップSk1701～ステップSk1703の把握結果に基づいて音量設定画面411を表示する。これにより、音量設定画面411の表示が開始される。なお、音量設定画面411の表示に先立ちメニュー画面405が表示されている場合は、音量設定画面411の表示と併せてメニュー画面405の消去を行う。

**【3977】**

音量設定画面411の表示にあたっては、第1音量表示部417においてステップSk1702で把握したスピーカ部29用の音量設定カウンタの値に対応する分の音量レベル画像OPがレベル表示領域M1～M5に表示されるように設定する。例えば、把握した音量設定カウンタの値が2であれば、レベル表示領域M1、M2に音量レベル画像OPが表示されるように設定する。また、第2音量表示部418においても同様に、ステップSk1703で把握したヘッドホン38用の音量設定カウンタの値に対応する分の音量レベル画像OPがレベル表示領域M1～M5に表示されるように設定する。

30

**【3978】**

加えて、音量設定画面411の表示に際しては、ステップSk1701の把握結果に応じた強調表示が行われるように設定する。例えば、把握した状態がヘッドホン38の使用状態である場合は、図371(b)に示すように、ヘッドホン38に対応する部分（HPボタン416及び第2音量表示部418）が明るく表示され、スピーカ部29に対応する部分（SPボタン415及び第1音量表示部417）が暗く表示（暗転表示）されるようにする。

40

**【3979】**

ステップSk1705では、RAM344の各種カウンタエリア305に設けられた音量表示タイマカウンタエリア（以下、単に「音量表示タイマ」という）に音量設定画面411の表示継続期間に対応する値（例えば20sec相当）を入力する。音量表示タイマの値は、操作対応処理（図359）が起動される都度、1ずつ減算される。ステップSk1705の実行後は音量設定画面の表示用処理を終了する。

**【3980】**

50

< 音量設定表示中の操作対応処理 >

ステップ S k 1 5 0 9 ( 図 3 5 9 ) の音量設定表示中の操作対応処理について図 3 6 2 のフローチャートを参照しながら説明する。音量設定表示中の操作対応処理は、音量設定画面 4 1 1 の表示中において入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【 3 9 8 1 】

音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップ S k 1 8 0 1 にて、音量の決定操作が行われているか否かを判定する。音量の決定操作が行われていない場合は、ステップ S k 1 8 0 2 にて音量表示タイマの値が「 0 」になったか否かを判定する。

【 3 9 8 2 】

音量表示タイマの値が「 0 」になっていない場合、すなわち、音量設定画面 4 1 1 の表示継続期間中である場合は、ステップ S k 1 8 0 3 に進み、音量を変更するための操作が行われているか否かを判定する。具体的には、入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6、第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9 が操作されているか否かを判定する。

【 3 9 8 3 】

音量を変更するための操作が行われている場合は、ステップ S k 1 8 0 4 に進み、スピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 のうちいずれが使用状態となっているかを把握する。この把握は、ステップ S k 1 7 0 1 ( 図 3 6 1 ) と同様に H P フラグを参照して行う。

【 3 9 8 4 】

ステップ S k 1 8 0 5 では、使用状態となっている側の音量設定カウンタの値を更新する。例えば、ステップ S k 1 8 0 4 でヘッドホン 3 8 の使用状態が把握されており、ステップ S k 1 8 0 3 でダウンスイッチ 3 8 9 の操作が把握されている場合は、ヘッドホン 3 8 用の音量設定カウンタの値を 1 減算する。

【 3 9 8 5 】

ステップ S k 1 8 0 6 では、ステップ S k 1 8 0 5 の音量設定カウンタの更新結果に基づいて使用状態となっている側の音量表示部 4 1 7、4 1 8 の表示内容を更新する。上記のような把握状態である場合は、第 2 音量表示部 4 1 8 において、報知されている音量レベルが 1 段階下がるようにその表示内容が変更される。例えば、レベル表示領域 M 1 ~ M 3 に音量レベル画像 O P が表示され、音量レベル 3 が報知されている状況であれば、レベル表示領域 M 3 に表示されている音量レベル画像 O P が消去され、音量レベル 2 が報知されるように設定される。

【 3 9 8 6 】

ステップ S k 1 8 0 7 では、ステップ S k 1 8 0 5 の音量設定カウンタの更新結果に基づき、各音量制御信号 V C 1、V C 2 を S P 出力制御 I C 8 8、H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。例えば、ヘッドホン 3 8 用の音量設定カウンタの値が 1 減算された場合、すなわち、ヘッドホン 3 8 の使用状態においてダウンスイッチ 3 8 9 が操作されている場合であれば、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量を 1 段階低減させる旨の第 2 音量制御信号 V C 2 を H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。H P 出力制御 I C 9 4 では、音量変更を指定する第 2 音量制御信号 V C 2 が入力された場合、その設定を次の音量変更の指定があるまで保持するように構成されている。このため、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量が 1 段階だけ低下した状態は、遊技者が次の音量変更操作を行うまで維持される。

【 3 9 8 7 】

ステップ S k 1 8 0 7 の実行後又はステップ S k 1 8 0 3 で否定判定した場合 ( 音量を変更するための操作が行われていない場合 ) は、ステップ S k 1 8 0 8 に進み、出力切替の操作が行われているか否かを判定する。すなわち、スピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 のうち使用状態とする側を切り替えるための操作が行われているか否かを判定する。使用状態の切り替え操作には、S P ボタン 4 1 5 と H P ボタン 4 1 6 において、入力用操作部 3 0 0 の上スイッチ 3 8 3、下スイッチ 3 8 5 により使用状態になっていない側を選択状態とする逆側選択の下で中スイッチ 3 8 2 を押し下げて決定操作を行うものや、上記逆側選

10

20

30

40

50

択の下で右スイッチ 384、左スイッチ 386、アップスイッチ 388、ダウンスイッチ 389 を押し下げて音量変更操作を行うものが該当する。ステップ S k 1808 では、上記逆側選択である状況で中スイッチ 382 等の操作が行われているか否かを判定する。

【3988】

出力切替の操作が行われている場合は、ステップ S k 1809 に進み、切り替え後の状態がヘッドホン 38 の使用状態であるか、すなわち、スピーカ部 29 の使用状態からヘッドホン 38 の使用状態への切り替えが行われているか否かを判定する。切り替え後の状態がヘッドホン 38 の使用状態である場合は、R A M 344 の各種フラグ格納エリア 304 に H P フラグをセットする。一方、切り替え後の状態がヘッドホン 38 の使用状態でない場合、すなわち、ヘッドホン 38 の使用状態からスピーカ部 29 の使用状態への切り替えである場合は、上記各種フラグ格納エリア 304 にセットされている H P フラグをクリアする。

10

【3989】

ステップ S k 1810 又はステップ S k 1811 の実行後は、ステップ S k 1812 にて出力切替用処理を実行する。出力切替用処理は、パチンコ機 10 から発する演出音等の各種音を出力（放出）する出力デバイスをスピーカ部 29 とヘッドホン 38（ジャック部 37）との間で切り替えるための処理である。なお、ステップ S k 1812 の処理は、ステップ S k 1612（図 360）と同様のものであり、これらの処理の詳細については後述する。

【3990】

ステップ S k 1812 の実行後は音量設定表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップ S k 1808 で否定判定した場合（出力切替の操作が行われていない場合）は、ステップ S k 1809 ~ ステップ S k 1812 の処理を実行せずに音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

20

【3991】

ステップ S k 1801 で肯定判定した場合（音量の決定操作が行われている場合）又はステップ S k 1802 で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「0」になった場合）は、ステップ S k 1813 にて音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、音量設定画面 411 が消去される。なお、音量の決定操作には、音量変更を行った状態で中スイッチ 382 を押し下げ操作するものが該当する。ステップ S k 1813 の実行後は音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

30

【3992】

<出力切替用処理>

ステップ S k 1612、ステップ S k 1812 の出力切替用処理について図 363 のフローチャートを参照しながら説明する。出力切替用処理は、スピーカ部 29 の使用状態からヘッドホン 38 の使用状態への切り替え又はヘッドホン 38 の使用状態からスピーカ部 29 の使用状態への切り替えが行われた場合に実行されるものである。

【3993】

出力切替用処理ではまずステップ S k 1901 にて、切り替え後の状態がヘッドホン 38 の使用状態であるか、すなわち、R A M 344 の各種フラグ格納エリア 304 に H P フラグがセットされているか否かを判定する。

40

【3994】

H P フラグがセットされており、ヘッドホン 38 の使用状態である場合は、ステップ S k 1902 に進み、スピーカ部 29 からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。具体的には、スピーカ部 29 から音が放出されないようにすべく、スピーカ部 29 からの放出音の音量を 0 に低減させる旨の第 1 音量制御信号 V C 1 を S P 出力制御 I C 88 に出力する。このように本変形例では、スピーカ部 29 の使用状態からヘッドホン 38 の使用状態への切り替えが行われた場合、スピーカ部 29 から音が放出されないように音量の低減処理が実行される。

【3995】

50

その際、切り替え前のスピーカ部 29 の音量は参照されない。すなわち、切り替え前のスピーカ部 29 の音量の大きさとは無関係に、その音量が 0 となるように低減処理が実行される。

**【3996】**

ステップ S k 1903 では、上記低減処理に対応させてスピーカ部 29 用の音量設定カウンタの値を更新する。具体的には、当該音量設定カウンタに「0」を入力する。これにより、MPU 342 において、スピーカ部 29 から音が放出されない状態であることが把握される。

**【3997】**

ステップ S k 1904 では、ヘッドホン 38 からの音量を増大させる処理を実行する。具体的には、ヘッドホン 38 からの放出音の音量を 1 段階増大させる旨の第 2 音量制御信号 V C 2 を H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。本変形例では、スピーカ部 29 の使用状態ではヘッドホン 38 からの音量が 0 となるように構成されており、スピーカ部 29 の使用状態からヘッドホン 38 の使用状態への切り替えを行った時点では、ヘッドホン 38 から音が放出されない状態になっている。ステップ S k 1904 では、そのような状態から、遊技者がヘッドホン 38 用の音量を上げる操作を行わなくても、ヘッドホン 38 から音が放出される状態となるようにすべく、音量を自動的に増大させる。続くステップ S k 1905 では、上記増大処理に対応させるべく、ヘッドホン 38 用の音量設定カウンタに「1」を入力する。

**【3998】**

ステップ S k 1905 の実行後はステップ S k 1906 にて、音量設定画面 411 の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面 411 の表示中である場合は、ステップ S k 1907 に進み、スピーカ部 29 及びヘッドホン 38 用の各音量設定カウンタの値に基づき、第 1 音量表示部 417、第 2 音量表示部 418 の表示内容を更新する。具体的には、図 372 に示すように、第 1 音量表示部 417 において、スピーカ部 29 の音量レベルが「0」であることに対応した表示内容とされるとともに、第 2 音量表示部 418 において、ヘッドホン 38 の音量レベルが「1」であることに対応した表示内容とされる。また、H P ボタン 416 及び第 2 音量表示部 418 にて強調表示が行われるとともに、ヘッドホン 38 の使用状態であることを示す状態報知画像 425 が表示される。

**【3999】**

ステップ S k 1907 の実行後又はステップ S k 1906 で否定判定した場合（音量設定画面 411 の表示中でない場合は、出力切替用処理を終了する。なお、音量設定画面 411 の表示中でない場合は、メニュー画面 405 の表示中に出力切替操作が行われたこと、換言すれば、ステップ S k 1612（図 360）にて出力切替用処理が実行された状態であることを意味する。この場合は、ステップ S k 1613 の音量設定画面の表示用処理が実行されることにより、図 372 に示す表示内容にて音量設定画面 411 の表示が開始されることになる。

**【4000】**

ステップ S k 1901 で否定判定した場合、すなわち、ヘッドホン 38 の使用状態からスピーカ部 29 の使用状態への切り替えである場合は、ステップ S k 1908 に進み、ヘッドホン 38 からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。ステップ S k 1902 の場合と同様に、ヘッドホン 38 から音が放出されないようにすべく、ヘッドホン 38 からの放出音の音量を 0 に低減させる旨の第 2 音量制御信号 V C 2 を H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。その後、ステップ S k 1909 にて、ヘッドホン 38 用の音量設定カウンタに「0」を入力する。

**【4001】**

ステップ S k 1910 では、スピーカ部 29 からの音量を増大させる処理を実行する。ステップ S k 1904 の場合と同様に、スピーカ部 29 から音が放出されるようにすべく、スピーカ部 29 からの音量を 1 段階増大させる旨の第 1 音量制御信号 V C 1 を S P 出力制御 I C 88 に出力する。その後、ステップ S k 1911 にて、スピーカ部 29 用の音量

設定カウンタに「1」を入力する。

【4002】

ステップSk1911の実行後はステップSk1906に進み、音量設定画面411の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面411の表示中である場合は、ステップSk1907の処理を実行し、音量設定画面411の表示中でない場合は、そのまま出力切替用処理を終了する。

【4003】

<音出力設定処理>

ステップSk1409(図358)の音出力設定処理について図364のフローチャートを参照しながら説明する。音出力設定処理は、演出音やエラー音等の各種音声をスピーカ部29やヘッドホン38から出力させるための処理である。

【4004】

音出力設定処理ではまずステップSk2001にて、RAM344の各種フラグ格納エリア304に一時解除フラグがセットされているか否かを判定する。一時解除フラグがセットされていない場合は、ステップSk2002にて、出力対象の音データが存在するか否かを判定する。すなわち、スピーカ部29やヘッドホン38から放出すべき演出音やエラー音等が存在するか否かを判定する。

【4005】

出力対象の音データが存在する場合は、ステップSk2003にて、出力対象の音データを設定する処理を実行する。具体的には、ROM343の音データテーブル記憶エリア85に記憶されている音データテーブル(図347(b))を参照して出力対象の音データが記憶されているアドレスを把握し、その把握したアドレスに基づいてROM343の音データ記憶エリア84から出力対象の音データを読み出し、さらに、その読み出した音データをRAM344の再生音データ記憶エリア86に書き込む。

【4006】

続くステップSk2004では、今回の出力対象の音データがエラー音の音データであるか否かを判定する。すなわち、出力対象音が不正検知音、球無しエラー音、満杯エラー音のいずれかであるかを判定する。出力対象音がエラー音である場合は、ステップSk2005にてエラー音対応処理を実行する。エラー音対応処理の詳細については後述する。

【4007】

ステップSk2005の実行後又はステップSk2004で否定判定した場合(出力対象音がエラー音でない場合)は、ステップSk2006にて、サウンドIC83に対する出力指示を行う。当該処理では、音声を出力すべき旨の出力指示信号とともに、出力対象音の音データが記憶されているアドレス(RAM344のアドレス)のアドレス情報をサウンドIC83に送信する。

【4008】

ステップSk2006の実行後は音出力設定処理を終了する。また、ステップSk2002で否定判定した場合(出力対象の音データが存在しない場合)は、ステップSk2003~ステップSk2006の処理を実行せずに音出力設定処理を終了する。

【4009】

ステップSk2001で肯定判定した場合(一時解除フラグがセットされている場合)は、ステップSk2007にて一時解除中処理を実行し、その後、音出力設定処理を終了する。一時解除中処理の詳細については後述する。

【4010】

<エラー音対応処理>

ステップSk2005のエラー音対応処理について図365のフローチャートを参照しながら説明する。エラー音対応処理は、今回の出力対象音がエラー音である場合に実行されるものである。

【4011】

エラー音対応処理ではまずステップSk2101にて、ヘッドホン38の使用状態であ

10

20

30

40

50

るか、すなわち、RAM 344の各種フラグ格納エリア304にHPフラグがセットされているか否かを判定する。ヘッドホン38の使用状態である場合は、ステップSk2102に進み、ヘッドホン38用の音量設定カウンタの値を把握する。

【4012】

ステップSk2103では、今回の出力対象音であるエラー音をヘッドホン38から放出する際の音量設定を行う。この設定は、ステップSk2102で把握したヘッドホン38用の音量設定カウンタの値と、ROM343の各種テーブル記憶エリア303に記憶されているエラー音量設定テーブルとに基づいて行う。ここで、エラー音量設定テーブルについて図366を参照しながら説明する。

【4013】

エラー音量設定テーブルは、ヘッドホン38からエラー音を放出する場合の音量が規定されるものであり、音量設定カウンタの値、すなわち、演出音を放出する場合の音量レベルに対応付けてエラー音を放出する場合の音量レベルが設定されたものとなっている。この設定は、演出音の音量が大きいほど、エラー音の音量が大きくなるものとされる。また、演出音の場合は5段階で音量を変更可能となっているのに対し、エラー音の場合は3段階とされ、演出音の場合よりも段数が少なくなっている。その上で、エラー音の最小音量は、演出音の最小音量よりも大きくなるように設定されている。

【4014】

ヘッドホン38からエラー音を放出させるにあたり、遊技者がヘッドホン38を装着した状態で大きな音量の音声が放出されると、遊技者が不快に感じて遊技意欲を低下させるおそれがある。このため、ヘッドホン38からエラー音出力される場合の音量変更を可能とし、エラー音の音量を小さくできるようにすることは、遊技者のニーズに応じて利便性を高めることに繋がる。しかしながらその反面、音量変更の自由度を高め、エラー音の音量を小さくできるようにし過ぎると、ヘッドホン38からエラー音が聴こえにくくなり、注意喚起を図るというエラー音本来の役割が適切に果たされなくなるおそれがある。

【4015】

この点、エラー音の音量変更を可能としながらも、音量を低減させる方向への変更については演出音の場合よりも自由度を狭く制限することで、エラー音出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音としての本来の機能が損なわれることを抑制しつつ、遊技者の意思とは無関係にヘッドホン38から大きな音出力されることを抑制可能となる。

【4016】

エラー音量設定テーブルは、例えば、図366に示すように、音量設定カウンタの値＝「1」～「3」（演出音の音量レベル1～3）に対してエラー音の音量レベル3が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「4」（演出音の音量レベル4）に対してエラー音の音量レベル4が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「5」（演出音の音量レベル5）に対してエラー音の音量レベル5が割り当てられるように設定されている。

【4017】

その際、本変形例では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同一レベルである場合、それらは同じ音量となるように演出音及びエラー音の各音量が設定されている。このため、エラー音の音量レベルが3である場合は、演出音の音量レベルが3である場合と同等の音量でエラー音が放出される。演出音の音量レベルの最小値は1であるのに対し、エラー音の音量レベルの最小値は3であるため、エラー音出力される場合の最小音量は、演出音出力される場合の最小音量よりも大きくなっている。

【4018】

ステップSk2103においてMPU342では、エラー音量設定テーブルを参照し、ステップSk2102で把握した音量設定カウンタの値に対応したエラー音の音量（音量レベル）を特定する。そして、特定した音量レベルに対応する音量のエラー音出力されるように、HP出力制御IC94に第2音量制御信号VC2を出力する。

【4019】

10

20

30

40

50

このように本変形例では、エラー音を出力する場合に、エラー音の音量を音量設定カウンタの値に対応した音量に設定するため、遊技者により演出音の音量が変更されるのに連動してエラー音の音量を変化させることができる。これにより、遊技者の好みに応じてエラー音の音量を増減できるようにしながらも、エラー音を対象とした専用の音量変更操作を不要化することができ、操作の煩わしさを解消したり、音量変更のし忘れを抑制したりすることが可能になる。

【4020】

図372に示すように、音量設定画面411の第2音量表示部418（ヘッドホン38用の音量表示部）では、ヘッドホン38からのエラー音の音量を変更できることに対応して、その時点でのエラー音の音量レベルを報知するエラー音レベル画像423が表示される。

10

【4021】

エラー音対応処理（図365）の説明に戻り、ステップSk2103の実行後はステップSk2104にて、ヘッドホン38の使用状態でエラー音を出力する場合のスピーカ部29側の音量設定を行う。本ステップでは、スピーカ部29からの放出音に対して実行している低減処理を解除し、スピーカ部29からエラー音が放出されるように音量設定を行う。この際、スピーカ部29の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量でエラー音が出力されるように、SP出力制御IC88への第1音量制御信号VC1の出力を行う。

【4022】

また、スピーカ部29から放出されるエラー音の音量変更は不可とし、予め定められた所定の音量（例えば演出音の音量レベル5相当）でエラー音が出力されるようにする。これに対応して音量設定画面411の第1音量表示部417（スピーカ部29用の音量表示部）では、エラー音の音量変更ができないことを文字等により報知するエラー音用画像424が表示される（図372）。

20

【4023】

ステップSk2105では、上記各種フラグ格納エリア304に一時解除フラグをセットする。一時解除フラグは、出力対象音がエラー音であることにより、スピーカ部29からの放出音に対する音量低減処理を解除している状態であることをMPU342が把握するためのものである。ステップSk2105の実行後はエラー音対応処理を終了する。

30

【4024】

ステップSk2101で否定判定した場合、すなわち、スピーカ部29の使用状態でエラー音を出力する場合は、ステップSk2106に進み、スピーカ部29からエラー音を放出する場合の音量設定を行う。前述のとおり、この場合のエラー音の音量は、予め定められた所定の音量に設定される。ステップSk2106の実行後はエラー音対応処理を終了する。

【4025】

<一時解除中処理>

ステップSk2007の一時解除中処理について図367のフローチャートを参照しながら説明する。一時解除中処理は、ヘッドホン38の使用状態において、エラー音が出力されることに対応してスピーカ部29からの放出音に対する音量低減処理を解除している場合に実行されるものである。

40

【4026】

一時解除中処理ではまずステップSk2201にて、エラー音の出力が終了したか否かを判定する。エラー音の出力が終了した場合は、ステップSk2202にて、スピーカ部29からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。これにより、再びスピーカ部29から音が放出されない状態となる。続くステップSk2203では、RAM344の各種フラグ格納エリア304にセットされている一時解除フラグをクリアし、その後、一時解除中処理を終了する。

【4027】

50

ステップ S k 2 2 0 1 で否定判定した場合（エラー音の出力が終了していない場合）は、ステップ S k 2 2 0 4 にて、ヘッドホン 3 8 の使用状態からスピーカ部 2 9 の使用状態への切り替え操作が行われているか否かを判定する。当該切り替え操作が行われている場合は、ステップ S k 2 2 0 5 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 0 4 にセットされている一時解除フラグをクリアする。

【 4 0 2 8 】

ステップ S k 2 2 0 5 の実行後は一時解除中処理を終了する。また、ステップ S k 2 2 0 4 で否定判定した場合（上記切り替え操作が行われていない場合）は、ステップ S k 2 2 0 5 の処理を実行せずに一時解除中処理を終了する。

【 4 0 2 9 】

< 立ち上げ時音量設定処理 >

ステップ S k 1 4 0 2（図 3 5 8）の立ち上げ時音量設定処理について図 3 6 8 のフローチャートを参照しながら説明する。立ち上げ時音量設定処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合に実行されるものである。

【 4 0 3 0 】

立ち上げ時音量設定処理では先ずステップ S k 2 3 0 1 にて、スピーカ部 2 9 の使用状態を設定する。具体的には、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 0 4 に H P フラグがセットされていない状態を維持する。

【 4 0 3 1 】

ステップ S k 2 3 0 2 では、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量をスピーカ部 2 9 用の初期音量（第 1 基準音量）に設定する。スピーカ部 2 9 用の初期音量は、音量レベル 1 の音量、換言すれば、ヘッドホン 3 8 の使用状態からスピーカ部 2 9 の使用状態に切り替えられたときの音量よりも高いものであり、例えば音量レベル 3 とされる。本ステップの設定処理では、スピーカ部 2 9 用の音量設定カウンタに「 3 」を入力する。

【 4 0 3 2 】

ステップ S k 2 3 0 3 では、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量をヘッドホン 3 8 用の初期音量（第 2 基準音量）に設定する。ヘッドホン 3 8 用の初期音量は 0 であり、本ステップでは、ヘッドホン 3 8 から音が放出されないようにすべく、ヘッドホン 3 8 用の音量設定カウンタに「 0 」を入力する。

【 4 0 3 3 】

ステップ S k 2 3 0 4 では、スピーカ部 2 9 用及びヘッドホン 3 8 用の各音量設定カウンタの値に対応させて各音量制御信号 V C 1、V C 2 を出力する。具体的には、音量レベル 3 に対応する音量とする旨の第 1 音量制御信号 V C 1 を S P 出力制御 I C 8 8 に出力し、音量を 0 とする旨の第 2 音量制御信号 V C 2 を H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。ステップ S k 2 3 0 4 の実行後は立ち上げ時音量設定処理を終了する。

【 4 0 3 4 】

< 音量制御の流れについて >

メニュー画面 4 0 5 や音量設定画面 4 1 1 を用いて音量設定を行った場合等の音量制御の流れについて図 3 7 3 を参照しながら説明する。ここでは、パチンコ機 1 0 への電源投入後、メニュー画面 4 0 5 や音量設定画面 4 1 1 を用いた音量設定が行われておらず、スピーカ部 2 9 側の使用となっている状態を初期状態として説明を進める。

【 4 0 3 5 】

タイミング t 1 においてスピーカ部 2 9 の使用状態である場合、M P U 3 4 2 は、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量を初期音量（例えば音量レベル 3）とする旨の第 1 音量制御信号 V C 1 を S P 出力制御 I C 8 8 に出力する。これにより、スピーカ部 2 9 から演出音が初期音量で放出される（図 3 7 3（ a ）、（ d ））。

【 4 0 3 6 】

上記の際、M P U 3 4 2 は、ヘッドホン 3 8 の使用状態でないことに対応して、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量を 0 とする旨の第 2 音量制御信号 V C 2 を H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。この場合、H P 出力制御 I C 9 4 からジャック部 3 7 に対して音信号が

10

20

30

40

50

出力されず、この状態でジャック部 37 にヘッドホン 38 (プラグ部 39) を接続しても、ヘッドホン 38 からは演出音が放出されない (図 373 (b)、(e))。

【4037】

スピーカ部 29 の使用状態であるタイミング t2 において、エラー音に対する音信号を出力する状態となった場合、MPU 342 は、スピーカ部 29 からの放出音の音量をエラー音用の所定音量 (例えば音量レベル 5) とする旨の第 1 音量制御信号 VC1 を SP 出力制御 IC88 に出力する。これにより、スピーカ部 29 からエラー音が上記所定音量で放出される (図 373 (c)、(d))。

【4038】

その際、HP 出力制御 IC94 に対しては音量変更を指定する旨の第 2 音量制御信号 VC2 を出力せず、ヘッドホン 38 から音が放出されない状態が維持される (図 373 (e))。すなわち、スピーカ部 29 の使用状態においてエラー音を出力する状態となった場合、当該エラー音はスピーカ部 29 のみから放出され、ヘッドホン 38 からは放出されない。

10

【4039】

エラー音の出力が終了した後のタイミング t3 において、メニュー画面 405 や音量設定画面 411 を用いてスピーカ部 29 の使用状態からヘッドホン 38 の使用状態への切り替え操作が行われると、MPU 342 は、スピーカ部 29 の使用状態を解除すべく、スピーカ部 29 からの放出音の音量を 0 とする旨の第 1 音量制御信号 VC1 を SP 出力制御 IC88 に出力する。これにより、スピーカ部 29 から演出音が放出されない状態となる (図 373 (a)、(d))。

20

【4040】

上記と併せ、MPU 342 は、ヘッドホン 38 からの放出音の音量を増大させる旨の第 2 音量制御信号 VC2 を HP 出力制御 IC94 に出力する。より詳しくは、ヘッドホン 38 からの放出音の音量を音量レベル 1 とする旨の第 2 音量制御信号 VC2 を出力する。これにより、HP 出力制御 IC94 からジャック部 37 への音信号の出力が開始され、ジャック部 37 にヘッドホン 38 を接続した際にヘッドホン 38 から演出音が聴こえる状態となる (図 373 (b)、(e))。

【4041】

このように、スピーカ部 29 からヘッドホン 38 への使用状態の切り替え操作が行われた場合に、遊技者がヘッドホン 38 の音量を上げる操作を行わなくても、自動的に音量を増大させるため、ヘッドホン 38 側に使用状態が切り替わったことを分かりやすくすることができる。

30

【4042】

その際、スピーカ部 29 の音量設定 (音量レベル 3) を引き継ぎ、同一の音量レベルでヘッドホン 38 から音が放出されるように自動設定することも考えられるが、遊技者がヘッドホン 38 を装着した状態で出力の切り替え操作を行った場合、スピーカ部 29 の使用状態としていたときの音量設定によっては、突然、ヘッドホン 38 から大きな音が放出されるおそれがある。特に、スピーカ部 29 の使用状態に設定して音量をある程度上げていた遊技者が遊技をやめて離席した後、次の遊技者がヘッドホン 38 の使用状態で遊技を始めようとした場合にあっては、その遊技者は前の遊技者の音量設定を知らない可能性が高いため、上記の事象が生じやすくなることが想定される。

40

【4043】

この点、ヘッドホン 38 の使用状態への切り替え時における音量を低く抑えるため (本変形例では音量レベル 1 とする)、スピーカ部 29 の使用状態としていたときの音量よりも小さい音量でヘッドホン 38 からの演出音の放出を開始させることができる。これにより、切り替えと同時にヘッドホン 38 から演出音が放出されるようにして出力が切り替わったことを分かりやすくしながらも、突然、ヘッドホン 38 から大きな音が放出される事象の発生を抑制することが可能になる。

【4044】

50

上記のようにヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えが行われた場合、音量設定画面 4 1 1 では、図 3 7 2 に示すように、スピーカ部 2 9 に対応した第 1 音量表示部 4 1 7 において、スピーカ部 2 9 の音量レベルが「0」であることが報知されるとともに、ヘッドホン 3 8 に対応した第 2 音量表示部 4 1 8 において、ヘッドホン 3 8 の音量レベルが「1」であることが報知される。また、ヘッドホン 3 8 の使用状態であることを示すべく、HP ボタン 4 1 6 及び第 2 音量表示部 4 1 8 にて強調表示が行われる。

【4 0 4 5】

その後、入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6 や、第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9 により音量変更の操作が行われると、MPU 3 4 2 は、当該変更操作に対応した指定内容の第 2 音量制御信号 VC 2 を HP 出力制御 IC 9 4 に出力する。これにより、ヘッドホン 3 8 から放出される演出音の音量が増減される。

10

【4 0 4 6】

なお、ヘッドホン 3 8 は遊技者が頭部に装着して使用する分、耳からの距離が近い状態で音が放出されるため、小さめの音であっても聴き取ることができる。このため、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量は、同一の音量レベルであっても、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量よりも低く設定されている。

【4 0 4 7】

上記のように、スピーカ部 2 9 の使用状態からヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えが行われることに伴い、スピーカ部 2 9 からの放出音に対する音量低減が実行された後、例えばそのままの状態では遊技者が放置していた場合は、音量設定画面 4 1 1 の表示継続期間が経過することに基づき、音量設定画面 4 1 1 が消去される。

20

【4 0 4 8】

その後、遊技者が入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 を操作し、音量設定画面 4 1 1 を再表示させると、ヘッドホン 3 8 の使用状態が報知された状態（HP ボタン 4 1 6 が強調表示された状態）で当該音量設定画面 4 1 1 が立ち上がる。この状態で第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9 を操作して音量レベルを増減すると、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量が変更される。但し、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量は変更されず、音量低減（音量 0）がなされたままとなる。すなわち、ヘッドホン 3 8 の使用状態では、第 1 音量スイッチ 3 0 1 が操作されても、スピーカ部 2 9 からは演出音が放出されない状態が維持される。

30

【4 0 4 9】

なお、このことはスピーカ部 2 9 の使用状態で第 1 音量スイッチ 3 0 1 を操作した場合も同様であり、第 1 音量スイッチ 3 0 1 の操作にかかわらず、ヘッドホン 3 8 からは演出音が放出されない状態が維持される。

【4 0 5 0】

ちなみに本変形例では、メニュー画面 4 0 5 にて表示可能な選択項目において、ヘッドホン 3 8 の使用有無を切り替えるためのヘッドホン項目 KP 2（図 3 7 0）が含まれ、メニュー画面 4 0 5 の表示状態からヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えを行うことができる。また、メニュー画面 4 0 5 にて表示可能な選択項目には設定リセット項目 KP 3 が含まれており、設定リセット項目 KP 3 の選択状態にてオン操作を行うことにより各種設定をリセット（初期化）することが可能になっている。

40

【4 0 5 1】

そのような構成の下、本変形例では、上記リセット操作が行われた場合に、その影響がヘッドホン 3 8 の使用有無や音量設定には及ばないようにしている。このため、ヘッドホン 3 8 の使用状態において、演出カスタマイズ項目 KP 1 により変更した期待度等の設定を初期状態に戻すべく、遊技者が上記リセット操作を行った場合でも、勝手にスピーカ部 2 9 への使用状態に切り替わることがなく、ヘッドホン 3 8 の使用状態やその時点での音量設定がそのまま維持されることになる。

【4 0 5 2】

50

ヘッドホン 3 8 の使用状態であるタイミング t 4 において、エラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合、M P U 3 4 2 は、スピーカ部 2 9 からの放出音に対する音量低減を解除すべく、スピーカ部 2 9 からの放出音の音量をエラー音用の所定音量（例えば音量レベル 5）とする旨の第 1 音量制御信号 V C 1 を S P 出力制御 I C 8 8 に出力する。これにより、スピーカ部 2 9 からエラー音が上記所定音量で放出される（図 3 7 3（c）、（d））。

【 4 0 5 3 】

なお、この場合のエラー音の音量は、スピーカ部 2 9 の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量となるように設定される。すなわち、ヘッドホン 3 8 の使用状態でスピーカ部 2 9 から出力されるエラー音は、スピーカ部 2 9 の使用状態で出力されるエラー音と同様の音量設定がなされたものであり、音量変更が不可とされているものである。

【 4 0 5 4 】

上記の際、ヘッドホン 3 8 からエラー音が放出されるため（図 3 7 3（e））、ヘッドホン 3 8 の使用状態でエラー音の出力状態となった場合は、スピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 の両方からエラー音が放出されることになる。

【 4 0 5 5 】

例えば、エラー音として不正検知音が出力される場合において、ヘッドホン 3 8 の使用状態とされていることにより、当該不正検知音がヘッドホン 3 8 のみから放出される構成とした場合には、周囲の遊技者やホール従業員に不正検知音が聞こえないようにすることができるため、ヘッドホン 3 8 の接続を可能とした機能が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、出力対象音が不正検知音である場合にスピーカ部 2 9 に対する音量低減を解除する構成であることにより、不正が検知されたことを周囲の遊技者やホール従業員に速やかに知らせることができ、不正行為の発見に遅れが生じることを好適に抑制できる。

【 4 0 5 6 】

また、他の例として、ヘッドホン 3 8 の使用状態において球無しエラー音が出力される場合に、当該球無しエラー音がヘッドホン 3 8 のみから放出される構成であると、例えば、遊技者がヘッドホン 3 8 を装着していない場合に、球無しエラー音が聞こえない結果、球無し状態の発生に遊技者が気付かず、遊技に支障を来たすおそれがある。この点、上記球無しエラー音がスピーカ部 2 9 から放出されることにより、遊技者がヘッドホン 3 8 を装着していなくてもエラー音が聞こえるものとなり、球無し状態の発生を速やかに認識させることが可能になる。

【 4 0 5 7 】

ヘッドホン 3 8 から放出されるエラー音に関しては、その音量変更を行うことが可能となっている。エラー音の音量変更は、演出音に対する音量変更を行うことに連動して行われる（図 3 6 5 のステップ S k 2 2 0 1 ~ ステップ S k 2 2 0 3、図 3 6 6）。これにより、演出音の音量変更とエラー音の音量変更とを各別に行うことの煩わしさを解消できると同時に、エラー音の音量変更をし忘れを抑制することができる。

【 4 0 5 8 】

その後、タイミング t 5 において、エラー状態の解消等になり、エラー音に対応する音信号の出力が終了すると（図 3 7 3（c））、M P U 3 4 2 は、スピーカ部 2 9 に対する音量低減を再開すべく、音量を 0 とする旨の第 1 音量制御信号 V C 1 を S P 出力制御 I C 8 8 に出力する。これにより、S P 出力制御 I C 8 8 から出力される音信号の音量レベルが低減され、スピーカ部 2 9 から音が放出されなくなる。この際、H P 出力制御 I C 9 4 からは、入力用操作部 3 0 0 や第 1 音量スイッチ 3 0 1 による音量設定に応じた音量レベルの音信号が出力されるため（図 3 7 3（e））、遊技者は、演出音等のパチンコ機 1 0 から発せられる音を、ヘッドホン 3 8 を通じて聴くことができる。

【 4 0 5 9 】

そして、タイミング t 6 において、スピーカ部 2 9 への使用状態への切り替え操作が行われると（図 3 7 3（a））、M P U 3 4 2 は、スピーカ部 2 9 に対する音量低減を解除するとともに、ヘッドホン 3 8 に対する音量低減を開始する（図 3 7 3（d）、（e））

10

20

30

40

50

。これにより、スピーカ部 2 9 から演出音が放出されつつ、ヘッドホン 3 8 からは演出音が放出されない状態となる。

【 4 0 6 0 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 4 0 6 1 】

スピーカ部 2 9 からヘッドホン 3 8 への使用状態の切り替えが行われることに応じて、スピーカ部 2 9 からの音量を低減し、スピーカ部 2 9 から演出音が放出されないように構成した。

【 4 0 6 2 】

この場合、遊技者が使用する側の出力としてヘッドホン 3 8 を選択することにより、スピーカ部 2 9 から演出音が放出されないように自動変更されるため、スピーカ部 2 9 側の音量を低減させるための別途の操作を遊技者に強いることなく、パチンコ機 1 0 から演出音が放出されないようにすることができる。これにより、そのパチンコ機 1 0 を遊技している遊技者に対してはヘッドホン 3 8 を通じて演出音が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、聴こえる態様でパチンコ機 1 0 から音が発せられることを抑制できる。よって、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

10

【 4 0 6 3 】

また、上記のようにスピーカ部 2 9 から音量を低減した後、ヘッドホン 3 8 の使用状態で音量変更の操作を行った場合に、ヘッドホン 3 8 からの音量が変更されるのみで、スピーカ部 2 9 からは演出音が放出されない状態が維持される構成とした。

20

【 4 0 6 4 】

この場合、ヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えによりスピーカ部 2 9 からの音量が低減された後は、スピーカ部 2 9 の使用状態への切り替えが行われるまでスピーカ部 2 9 から演出音が放出されない状態とされる。このため、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。

【 4 0 6 5 】

ヘッドホン 3 8 からスピーカ部 2 9 への使用状態の切り替えが行われることに応じて、ヘッドホン 3 8 からの音量を低減し、ヘッドホン 3 8 から演出音が放出されないように構成した。

30

【 4 0 6 6 】

例えば、スピーカ部 2 9 の使用状態が設定されている状況でスピーカ部 2 9 及びヘッドホン 3 8 から同様に演出音が出力される構成であると、スピーカ部 2 9 の使用状態にしたまま、遊技者がヘッドホン 3 8 を装着して演出音を聴くことが可能になる。このため、そのパチンコ機 1 0 を遊技している遊技者がヘッドホン 3 8 を通じて演出音を聴いている状態で、スピーカ部 2 9 から大きな音量で演出音が放出される懸念がある。

【 4 0 6 7 】

この点、スピーカ部 2 9 の使用状態にてヘッドホン 3 8 から演出音が放出されない構成とすることで、スピーカ部 2 9 の使用状態に設定したままで、遊技者がヘッドホン 3 8 を使用することを抑制できる。これにより、遊技者がヘッドホン 3 8 を通じて演出音を聴いている状態で、スピーカ部 2 9 から大きな音量で演出音が放出されることが抑制され、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができる。

40

【 4 0 6 8 】

スピーカ部 2 9 用の第 1 音量表示部 4 1 7 とヘッドホン 3 8 用の第 2 音量表示部 4 1 8 とを設け、それらが図柄表示装置 7 5 ( 1 の表示画面 ) 内に同時に表示される構成とした。

【 4 0 6 9 】

この場合、スピーカ部 2 9 からの演出音の音量レベルと、ヘッドホン 3 8 からの演出音の音量レベルとを遊技者が同時に把握することができる。このため、使用出力の切替操作により使用状態とは反対側の出力の音量が自動変更される構成であっても、遊技者がそれ

50

を視覚的に認識することができ、上記反対側の出力の音量が勝手に変化する構成であっても遊技者が困惑することを抑制できる。

【 4 0 7 0 】

スピーカ部 2 9 の使用状態からヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えが行われた場合に、遊技者が音量を上げる操作を行わなくても、ヘッドホン 3 8 からの音量を所定レベル（音量レベル 1）に増大させる構成とした。

【 4 0 7 1 】

例えば、スピーカ部 2 9 の使用状態からヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えが行われた場合に、スピーカ部 2 9 からの音量に対しては低減処理が実行されることにより演出音が放出されず、ヘッドホン 3 8 からの音量についてもスピーカ部 2 9 の使用状態にて音量が 0 とされていた状態がそのまま引き継がれる状態であると、切り替え操作の直後ではスピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 の双方から演出音が放出されない状態になり、使用出力の切り替わりが分かりにくくなる懸念がある。この点、切り替え操作が行われるのに伴ってヘッドホン 3 8 からの音量を自動的に増大させることで、スピーカ部 2 9 からヘッドホン 3 8 への使用状態の切り替わりが生じていることを分かりやすくすることが可能になる。

10

【 4 0 7 2 】

その際、ヘッドホン 3 8 からの音量を増大させるにあたり、スピーカ部 2 9 側の音量設定を引き継いだり、スピーカ部 2 9 の使用状態とされる前の過去のヘッドホン 3 8 側の音量設定を適用したりするのではなく、予め定めた所定音量（音量レベル 1）に増大させる構成とした。

20

【 4 0 7 3 】

この場合、遊技者がヘッドホン 3 8 を装着した状態でスピーカ部 2 9 の使用状態からヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替え操作を行ったとしても、ヘッドホン 3 8 において無音状態から突然大きな音量で演出音が放出されることがなく、遊技者に不快感を与えることを抑制できる。

【 4 0 7 4 】

演出カスタマイズ項目 K P 1 を含むメニュー画面 4 0 5 からヘッドホン 3 8 の使用有無を切り替えられる構成とした。

【 4 0 7 5 】

この場合、仮に遊技者がヘッドホン 3 8 を使用する意思がない状態であっても、メニュー画面 4 0 5 を操作することで、ヘッドホン項目 K P 2 が表示されることになり、ヘッドホン 3 8 の接続機能に気付きやすくすることができる。これにより、ヘッドホン 3 8 の積極利用を促すことができ、延いては遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

30

【 4 0 7 6 】

ヘッドホン 3 8 の使用状態でメニュー画面 4 0 5 から設定リセット項目 K P 3 が選択され、リセット操作が行われた場合でも、スピーカ部 2 9 の使用状態への切り替えが行われない構成とした。

【 4 0 7 7 】

例えば、演出カスタムによる期待度変更等の実行状態では、遊技者が気分を変えたい場合等に設定リセット項目 K P 3 の選択状態としてリセット操作を行い、演出の期待度等に関する設定を初期状態に戻すことがある。上記構成では、そのようなリセット操作をヘッドホン 3 8 の使用状態になっている状況で行ったとしても、リセット操作に基づく初期化処理がヘッドホン 3 8 の使用有無に適用されないため、ヘッドホン 3 8 の使用状態を維持することができる。これにより、ヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替え操作のやり直しを強いられることが抑制され、遊技者においてヘッドホン 3 8 の使用状態であるか否かを気にせずに演出カスタムのリセット操作を行うことが可能になる。

40

【 4 0 7 8 】

ヘッドホン 3 8 から放出されるエラー音の音量を遊技者が変更できる構成とした。

50

## 【4079】

ヘッドホン38では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合にスピーカ部29からの場合よりも遊技者がそれを感じやすくなることが想定される。このため、エラー音とはいえ、ヘッドホン38から大きな音量で放出されると、遊技者が不快に感じて遊技意欲を低下させるおそれがある。この点、ヘッドホン38から放出されるエラー音の音量変更を可能としたため、遊技者に不快感を与えて遊技意欲が低下することを抑制できる。

## 【4080】

その際、ヘッドホン38からのエラー音に関する音量変更の段数を、ヘッドホン38からの演出音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

10

## 【4081】

上記のように、ヘッドホン38からエラー音が出力される場合の音量変更を可能とし、エラー音の音量を小さくできるようにすることは、遊技者のニーズに応じて利便性を高めることに繋がる。しかしながらその反面、音量変更の自由度を高め、エラー音の音量を小さくできるようにし過ぎると、ヘッドホン38からエラー音が聴こえにくくなり、注意喚起を図るというエラー音本来の役割が適切に果たされなくなるおそれがある。この点、エラー音に関する音量変更の自由度を演出音の場合よりも狭く制限するため、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音の音量変更を可能としながらも、エラー音が聴こえなくなることが抑制され、エラー音としての本来の機能が損なわれることを抑制可能となる。

20

## 【4082】

ヘッドホン38の使用状態でエラー音が出力される場合に、スピーカ部29に対する音量低減を解除し、スピーカ部29からエラー音が放出される構成とした。

## 【4083】

例えば、ヘッドホン38の使用状態ではスピーカ部29からエラー音が放出されない構成であると、不正行為者がこれを悪用するおそれがある。また、パチンコ機において球無しエラーや満杯エラーが発生した場合において、ヘッドホン38の使用状態が選択されているにもかかわらず、遊技者がヘッドホン38を装着していない場合には、エラー音が聴こえないことで、それらのエラー状態が放置される懸念がある。この点、ヘッドホン38の使用状態であり、スピーカ部29からの音量を低減している状態であっても、エラー音が出力対象となる場合は、スピーカ部29からエラー音を放出させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

30

## 【4084】

ヘッドホン38から放出されるエラー音の音量変更を可能とする一方で、スピーカ部29から放出されるエラー音については音量変更を不可とする構成とした。これにより、音量調整によりスピーカ部29からのエラー音が小さくされて不正利用されることを抑制できる。

## 【4085】

## &lt;変形例3&gt;

上記第6の実施の形態の変形例3について図374～図376を参照しながら説明する。なお、本変形例は、上記第6の実施の形態の変形例2と基本的な構成が共通するため、当該変形例2との相違点についてのみ説明する。また、図374～図376において上記変形例2と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

## 【4086】

上記第6の実施の形態の変形例2では、スピーカ部29から放出されるエラー音の音量を固定する構成としたが、本変形例では、当該エラー音の音量を変更可能なように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

## 【4087】

## &lt;エラー音対応処理&gt;

本変形例に係るエラー音対応処理について図374のフローチャートを参照しながら説

50

明する。この処理は、音出力設定処理（図364）のステップSk2005で実行されるものであり、今回の出力対象音がエラー音である場合に実行されるものである。図374において、図365のエラー音対応処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

**【4088】**

ステップSk2101で否定判定した場合、すなわち、スピーカ部29の使用状態において今回の出力対象音がエラー音である場合は、ステップSk2501に進み、スピーカ部29用の音量設定カウンタの値を把握する。

**【4089】**

ステップSk2502では、今回の出力対象音であるエラー音をスピーカ部29から放出する際の音量設定を行う。この設定は、ステップSk2501で把握したスピーカ部29用の音量設定カウンタの値と、ROM343の各種テーブル記憶エリア303に記憶されているスピーカ用のエラー音量設定テーブルとに基づいて行う。ここで、スピーカ用のエラー音量設定テーブルについて図375（b）を参照しながら説明する。なお、図375（a）はヘッドホン用のエラー音量設定テーブルであり、図366に示すものと同様である。

10

**【4090】**

スピーカ用のエラー音量設定テーブルは、スピーカ部29からエラー音を放出する場合の音量が規定されるものであり、音量設定カウンタの値、すなわち、演出音を放出する場合の音量レベルに対応付けてエラー音を放出する場合の音量レベルが設定されたものとなっている。この設定は、演出音の音量が大きいほど、エラー音の音量が大きくなるものとされる。また、演出音の場合は5段階で音量を変更可能となっているのに対し、エラー音の場合は2段階とされ、演出音の場合よりも段数が少なくなっている。

20

**【4091】**

具体的には、音量設定カウンタの値＝「1」～「3」（演出音の音量レベル1～3）に対してエラー音の音量レベル4が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「4」、「5」（演出音の音量レベル4、5）に対してエラー音の音量レベル5が割り当てられるように設定されている。本変形例では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同一レベルである場合、それらは同じ音量となるように演出音及びエラー音の各音量が設定されている。このため、エラー音の音量レベルが4である場合は、演出音の音量レベルが4である場合と同等の音量でエラー音が放出される。演出音の音量レベルの最小値は1であるのに対し、エラー音の音量レベルの最小値は4であるため、エラー音が出力される場合の最小音量は、演出音が出力される場合の最小音量よりも大きくなっている。

30

**【4092】**

ここで、図375（a）のヘッドホン用のエラー音量設定テーブルでは、エラー音の音量変更の段数が3段階であるのに対し、図375（b）のスピーカ用のエラー音量設定テーブルでは、エラー音の音量変更の段数が2段階となっており、ヘッドホン用のエラー音量設定テーブルの場合より少なくなっている。すなわち、スピーカ部29から放出されるエラー音については、ヘッドホン38から放出されるエラー音よりも音量変更の自由度が狭く制限されている。

40

**【4093】**

スピーカ部29から放出されるエラー音について音量変更の自由度を高め、当該エラー音の音量を演出音と同程度に小さくできるようにすると、エラー音が周囲の者に聴こえにくくなり、音量変更の機能が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、エラー音の音量を低減させる方向への変更に関して、その自由度をヘッドホン38から放出されるエラー音の場合よりも狭く制限することで、スピーカ部29からのエラー音の音量変更を可能としながらも、当該エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制できる。これにより、スピーカ部29からのエラー音の音量変更を可能とする機能が、不正行為に悪用されることを抑制可能となる。

**【4094】**

50

ステップ S k 2 5 0 2 の実行後はエラー音対応処理を終了する。

【 4 0 9 5 】

図 3 7 6 に示すように、本変形例に係る音量設定画面 4 1 1 では、スピーカ部 2 9 からのエラー音の音量変更が可能であることに対応し、第 1 音量表示部 4 1 7 (スピーカ部 2 9 用の音量表示部)において、エラー音の音量レベルを文字等により報知するエラー音レベル画像 4 2 6 が表示される。遊技者は、エラー音レベル画像 4 2 6 を視認することで、スピーカ部 2 9 からのエラー音に関して都度の音量を把握することができる。

【 4 0 9 6 】

なお、MPU 3 4 2 では、ヘッドホン 3 8 の使用状態でエラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合(図 3 7 4 のステップ S k 2 1 0 1 で肯定判定した場合)、スピーカ部 2 9 からの放出音に対する音量低減を解除し、スピーカ部 2 9 からエラー音が放出されるようにする(ステップ S k 2 1 0 4)。この場合のエラー音の音量は、スピーカ部 2 9 の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量となるように設定される。

【 4 0 9 7 】

すなわち、ヘッドホン 3 8 の使用状態でスピーカ部 2 9 から出力されるエラー音は、スピーカ部 2 9 の使用状態で出力されるエラー音と同様の音量設定がなされたものであり、段数を 2 段として音量変更が許容されているものである。その際のエラー音の音量レベルは、ヘッドホン 3 8 の使用状態に切り替えられる前のスピーカ部 2 9 の使用状態での演出音の音量レベル、換言すれば、ヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替え時に設定されていたスピーカ部 2 9 側の音量レベルに基づいて決定される。

【 4 0 9 8 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 4 0 9 9 】

スピーカ部 2 9 からのエラー音に関する音量変更の段数を、スピーカ部 2 9 からの演出音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【 4 1 0 0 】

この場合、エラー音に関する音量変更の自由度を演出音の場合よりも狭く制限し、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音の音量変更を可能としながらも、エラー音が聴こえなくなることが抑制され、注意喚起や不正抑止等のエラー音本来の機能が損なわれることを抑制できる。

【 4 1 0 1 】

ヘッドホン 3 8 から放出されるエラー音とスピーカ部 2 9 から放出されるエラー音とのいずれについても音量変更を可能としつつ、スピーカ部 2 9 からのエラー音に関する音量変更の段数をヘッドホン 3 8 からのエラー音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【 4 1 0 2 】

スピーカ部 2 9 から放出されるエラー音では、当該エラー音を周囲の者に聴かせることにより、不正行為の抑止を図る役割もある。この点、本構成であることにより、スピーカ部 2 9 からのエラー音が過度に小さくされ、エラー音が周囲の者に聴こえなくなることが抑制できる。すなわち、本構成によれば、スピーカ部 2 9 からのエラー音の音量変更を許容しながらも、当該変更機能が不正行為に悪用されることを抑制できる。

【 4 1 0 3 】

< 変形例 4 >

上記第 6 の実施の形態の変形例 4 について図 3 7 7 ~ 図 3 8 8 を参照しながら説明する。なお、本変形例は、上記第 6 の実施の形態の変形例 2 と基本的な構成が共通するため、当該変形例 2 との相違点についてのみ説明する。また、図 3 7 7 ~ 図 3 8 8 において上記変形例 2 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 4 1 0 4 】

本変形例では、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量設定(音量変更)に関する構成が、上記第 6 の実施の形態の変形例 2 と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に

10

20

30

40

50

説明する。なお、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 での出力切替や、出力切替時の音量低減、スピーカ部 29 の音量変更等については、上記変形例 2 の場合と同様であるため、説明や図示を省略する。

【 4 1 0 5 】

まずは、本変形例に係るヘッドホン 38 の音量設定操作について概略的に説明する。

【 4 1 0 6 】

本変形例では、第 1 音量操作による第 1 音量の設定と、第 2 音量操作による第 2 音量の設定との 2 種類の音量設定が組み合わされることにより、ヘッドホン 38 からの放出音の音量が設定されるように構成されている。第 1 音量操作は、入力用操作部 300 の右スイッチ 384、左スイッチ 386 を操作することで実行することが可能であり、第 2 音量操作は、第 1 音量スイッチ 301 のアップスイッチ 388、ダウンスイッチ 389 を操作することで実行することが可能になっている。すなわち、第 1 音量操作及び第 2 音量操作は、相互に異なる操作部によって実現されるものとなっている。

10

【 4 1 0 7 】

第 1 音量操作により設定される第 1 音量は、例えば、「大」、「中」、「小」の 3 段階で変更し得るものとなっている。これらの各段階の第 1 音量は、第 2 音量操作により設定される第 2 音量の選択範囲を規定するものとなっており、「大」「中」「小」の順で第 2 音量の選択範囲が狭くなっていく。

【 4 1 0 8 】

具体的には、第 1 音量が「大」の場合は、第 2 音量として音量レベル 1 ~ 5 の範囲で音量レベルを選択可能になり、第 1 音量が「中」の場合は、第 2 音量として音量レベル 1 ~ 4 の範囲で音量レベルを選択可能になり、第 1 音量が「小」の場合は、第 2 音量として音量レベル 1 ~ 3 の範囲で音量レベルを選択可能になる。そして、そのような選択範囲の中で設定される第 2 音量が、ヘッドホン 38 からの放出音の音量（音量レベル）となる。

20

【 4 1 0 9 】

上記では、第 1 音量が「中」の場合は第 2 音量操作で音量レベル 5 を選択できず、第 1 音量が「中」の場合は第 2 音量操作で音量レベル 4、5 を選択できなくなる。つまり、第 1 音量が「中」又は「小」である場合は、「大」である場合よりも第 2 音量操作により選択可能な音量レベルの上限値が低く制限されるものとなる。そのような意味において第 1 音量は、第 2 音量操作により設定される第 2 音量（ヘッドホン 38 からの放出音の音量レベル）の上限値を規定するものともいえる。

30

【 4 1 1 0 】

ヘッドホン 38 では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合に遊技者がそれを感じやすくなり、スピーカ部 29 からの放出音の場合よりも大きな音に対して強い不快感を抱く懸念がある。このような場合において第 1 音量操作により第 1 音量を「小」に設定することで、音量レベル 4、5 での音声出力を制限することができ、大きめの音量でヘッドホン 38 から演出音等が放出されることを未然に回避しておくことが可能になる。

【 4 1 1 1 】

次に、演出制御装置 143 の MPU 342 にて実行される各制御処理について説明する。なお、下記の説明において、上記第 6 の実施の形態の変形例 2 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【 4 1 1 2 】

< 操作対応処理 >

本変形例に係る操作対応処理について図 377 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 1 1 3 】

操作対応処理では先ずステップ S k 3001 にて、第 1 音量設定画面 430 の表示中であるか否かを判定する。第 1 音量設定画面 430 の詳細については後述する。第 1 音量設定画面 430 の表示中でない場合は、ステップ S k 3002 にて第 2 音量設定画面 431

50

の表示中であるか否かを判定する。第2音量設定画面431の詳細については後述する。

【4114】

第2音量設定画面431の表示中でない場合は、ステップSk3003に進み、メニュー画面405の表示中であるか否かを判定する。メニュー画面405の表示中でない場合は、ステップSk3004にて、メニュー画面405を表示するための操作（メニュー表示の操作）が行われたか否かを判定する。

【4115】

メニュー表示の操作が行われている場合は、ステップSk1504に進み、メニュー画面405を表示させるためのメニュー画面の表示用処理を実行する。一方、メニュー表示の操作が行われていない場合は、ステップSk3005にて、ヘッドホン38の使用状態

10

【4116】

ヘッドホン38の使用状態でない場合は、そのまま操作対応処理を終了する。一方、ヘッドホン38の使用状態である場合は、ステップSk3006に進み、第1音量操作が行われているか否かを判定する。第1音量操作は、ヘッドホン38の使用状態において入力用操作部300の右スイッチ384、左スイッチ386を操作することで実現されるものである。第1音量操作が行われている場合は、ステップSk3007にて第1音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、第1音量設定画面430を表示するためのもの

20

【4117】

ステップSk3006で否定判定した場合（第1音量操作が行われていない場合）は、ステップSk3008に進み、第2音量操作が行われているか否かを判定する。第2音量操作は、ヘッドホン38の使用状態において第1音量スイッチ301のアップスイッチ388、ダウンスイッチ389を操作することで実現されるものである。

【4118】

第2音量操作が行われている場合は、ステップSk3009にて第2音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、第2音量設定画面431を表示するためのものであるが、その詳細については後述する。ステップSk3009の実行後は操作対応処理を終了する。また、ステップSk3008で否定判定した場合（第2音量操作が行われていない場合）は、ステップSk3009の処理を実行せずに操作対応処理を終了する。

30

【4119】

ステップSk3001で肯定判定した場合（第1音量設定画面430の表示中である場合）は、ステップSk3010に進み、第1音量設定表示中の操作対応処理を実行する。また、ステップSk3002で肯定判定した場合（第2音量設定画面431の表示中である場合）は、ステップSk3011に進み、第2音量設定表示中の操作対応処理を実行する。ステップSk3010、ステップSk3011の実行後は操作対応処理を終了する。なお、それら各ステップの操作対応処理の詳細については後述する。

【4120】

ステップSk3003で肯定判定した場合（メニュー画面405の表示中である場合）は、ステップSk3012にてメニュー表示中の操作対応処理を実行し、その後、操作対応処理を終了する。メニュー表示中の操作対応処理の詳細については後述する。

40

【4121】

< 第1音量設定画面の表示用処理 >

ステップSk3007の第1音量設定画面の表示用処理について説明する。第1音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置75の表示画面Gに第1音量設定画面430を表示するための処理である。ここで、第1音量設定画面430について図385(a)を参照しながら説明する。

【4122】

50

第1音量設定画面430は、第1音量の設定を確認したり、第1音量の設定を変更したりするための操作画面である。第1音量設定画面430には、SPボタン415(図371)や第1音量表示部417(図371)、HPボタン416のほか、第1音量用の音量表示部435が設けられている。

#### 【4123】

第1音量用の音量表示部435には、現在の第1音量を表すものとして、「小」、「中」、「大」の各設定値にそれぞれ対応する3つの第1音量用アイコン436a~436cが表示されるようになっている。これら第1音量用アイコン436a~436cは、強調表示により、第1音量における現在の設定値を示すものとなっている。例えば、第1音量が「大」に設定されている場合は、「大」に対応する第1音量用アイコン436cが明るく表示され、「小」、「中」に対応する第1音量用アイコン436a、436bが暗く表示される。

10

#### 【4124】

また、第1音量用の音量表示部435には、第1音量の変更操作の実行が規制されている場合に、それを報知する規制中画像437が表示されるようになっている。詳細は後述するが、本変形例では、第1音量を変更するための操作である第1音量操作が行われても、その操作結果が第1音量の設定に反映されず、第1音量の変更を規制することが可能となっている。規制中画像437は、そのような規制状態であることを遊技者に報知するものとなっている。

#### 【4125】

なお、上記のような規制状態でない場合には、図385(b)に示すように、第1音量用の音量表示部435において規制中画像437が表示されない。このような状況下では、第1音量操作を行うことで、第1音量の設定値を変更することが可能となっている。

20

#### 【4126】

次に、第1音量設定画面の表示用処理について図378のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【4127】

第1音量設定画面の表示用処理では先ずステップSk3101にて、第1音量の変更が規制される規制状態の有無を把握する。続くステップSk3102では、第1音量設定カウンタの値を把握する。

30

#### 【4128】

本変形例では、RAM344の各種カウンタエリア305に第1音量設定カウンタエリア(以下、単に「第1音量設定カウンタ」という)が設けられている。第1音量設定カウンタは、第1音量の現在の設定値を示すカウンタであり、「1」~「3」のうちのいずれかが入力されるようになっている。具体的には、図379に示すように、現在の第1音量が「小」の場合は第1音量設定カウンタの値が「1」とされ、第1音量が「中」の場合は第1音量設定カウンタの値が「2」とされ、第1音量が「大」の場合は第1音量設定カウンタの値が「3」とされる。

#### 【4129】

ステップSk3103では、第1音量設定画面430が表示されるように設定する。その際、ステップSk3101及びステップSk3102の把握結果が第1音量設定画面430に反映されるようにする。例えば、ステップSk3101にて上記規制状態であることを把握した場合は、第1音量設定画面430(第1音量用の音量表示部435)にて規制中画像437が表示されるように設定し、ステップSk3102にて第1音量設定カウンタの値が「3」であることを把握した場合は、「大」に対応する第1音量アイコン436cが強調表示されるように設定する(図385(a))。ステップSk3103の処理が実行されることにより、第1音量設定画面430の表示が開始される。

40

#### 【4130】

ステップSk3104では、音量表示タイマに第1音量設定画面430の表示継続期間に対応する値(例えば20sec相当)を入力する。ステップSk3104の実行後は第

50

1 音量設定画面の表示用処理を終了する。

【 4 1 3 1 】

< 第 2 音量設定画面の表示用処理 >

ステップ S k 3 0 0 9 の第 2 音量設定画面の表示用処理について説明する。第 2 音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に第 2 音量設定画面 4 3 1 を表示するための処理である。ここで、第 2 音量設定画面 4 3 1 について図 3 8 6 を参照しながら説明する。

【 4 1 3 2 】

第 2 音量設定画面 4 3 1 は、第 2 音量（ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量レベル）の設定を確認したり、第 2 音量の設定を変更したりするための操作画面である。第 2 音量設定画面 4 3 1 には、S P ボタン 4 1 5 や第 1 音量表示部 4 1 7、H P ボタン 4 1 6 のほか、第 2 音量用の音量表示部 4 3 9 が設けられている。

10

【 4 1 3 3 】

第 2 音量用の音量表示部 4 3 9 には、現在の第 2 音量を表すものとして、音量レベル画像 O P を表示可能な複数のレベル表示領域 M 1 ~ M 5 が設定される。これら音量レベル画像 O P 及びレベル表示領域 M 1 ~ M 5 については、上記変形例 2 に係るものと同様であるため、説明を省略する。また、第 2 音量用の音量表示部 4 3 9 には、現在の第 1 音量の設定値を報知する第 1 音量報知画像 4 4 0 が表示される。

【 4 1 3 4 】

次に、第 2 音量設定画面の表示用処理について図 3 8 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【 4 1 3 5 】

第 2 音量設定画面の表示用処理では先ずステップ S k 3 2 0 1 にて、第 1 音量設定カウンタの値を把握する。この処理は、第 1 音量設定画面の表示用処理（図 3 7 8 ）におけるステップ S k 3 1 0 2 と同様のものである。

【 4 1 3 6 】

ステップ S k 3 2 0 2 では、第 2 音量設定カウンタの値を把握する。本変形例では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 0 5 に第 2 音量設定カウンタエリア（以下、単に「第 2 音量設定カウンタ」という）が設けられている。第 2 音量設定カウンタは、第 2 音量の現在の設定値を示すカウンタであり、「0」～「5」のうちのいずれかが入力されるようになっている。音量設定カウンタの値が「0」である場合とは放出音の音量が 0 であること、すなわち、音が出力されない状態であることを意味する。また、音量設定カウンタの値が「1」～「5」のいずれかである場合は、5 段階の音量レベルのうちのいずれかのレベルに設定されている状態であることを意味する。

30

【 4 1 3 7 】

また、本変形例では、第 1 音量により第 2 音量の選択範囲が規定されるため、第 1 音量がいずれに設定されているかにより、第 2 音量設定カウンタに入力される値の範囲が変動するようになっている。具体的には、図 3 7 9 に示すように、第 1 音量が「小」の場合は第 2 音量設定カウンタに「1」～「3」のいずれかが入力され、第 2 音量が「中」の場合は第 2 音量設定カウンタに「1」～「4」のいずれかが入力され、第 2 音量が「大」の場合は第 2 音量設定カウンタに「1」～「5」のいずれかが入力される。

40

【 4 1 3 8 】

ステップ S k 3 2 0 3 では、第 2 音量設定画面 4 3 1 が表示されるように設定する。その際、ステップ S k 3 2 0 1、ステップ S k 3 2 0 2 の把握結果が第 2 音量設定画面 4 3 1 にて反映されるようにする。

【 4 1 3 9 】

例えば、ステップ S k 3 2 0 1 で第 1 音量設定カウンタの値が「3」であることを把握し、ステップ S k 3 2 0 2 で第 2 音量設定カウンタの値が「4」であることを把握した場合は、第 2 音量設定画面 4 3 1（第 2 音量用の音量表示部 4 3 9）にて 5 本のレベル表示領域 M 1 ~ M 5 を設定した上で、レベル表示領域 M 1 ~ M 4 に音量レベル画像 O P が表示

50

されるように設定する（図386（a））。また、第1音量が「大」であることを報知する第1音量報知画像440が表示されるように設定する。なお、ステップSk3201で把握した第1音量設定カウンタの値が「2」や「1」である場合は、図386（b）、（c）に示すように、第2音量用の音量表示部439にて、第1音量値の設定値に対応した本数のレベル表示領域が設定されるようにする。ステップSk3203の処理が実行されることにより、第2音量設定画面431の表示が開始される。

#### 【4140】

ステップSk3204では、音量表示タイマに第2音量設定画面431の表示継続期間に対応する値（例えば20sec相当）を入力する。ステップSk3204の実行後は第2音量設定画面の表示用処理を終了する。

#### 【4141】

< 第1音量設定表示中の操作対応処理 >

ステップSk3010の第1音量設定表示中の操作対応処理について図381のフローチャートを参照しながら説明する。第1音量設定表示中の操作対応処理は、第1音量設定画面430の表示中において入力用操作部300や第1音量スイッチ301により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

#### 【4142】

第1音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップSk3301にて、決定操作が行われているか否かを判定する。本ステップの「決定操作」には、第1音量の変更後に入力用操作部300の中スイッチ382を操作して設定音量を確定させる音量の決定操作や、第1音量設定画面430の表示中において第1音量の変更を行わず、単に中スイッチ382を押し下げするだけの操作が含まれる。決定操作が行われていない場合は、ステップSk3302にて音量表示タイマが「0」になったか否かを判定する。

#### 【4143】

音量表示タイマが「0」になっていない場合、すなわち、第1音量設定画面430の表示継続期間中である場合は、ステップSk3303に進み、第1音量操作が行われているか否かを判定する。具体的には、入力用操作部300の右スイッチ384、左スイッチ386が操作されているか否かを判定する。

#### 【4144】

第1音量操作が行われている場合は、ステップSk3304にてRAM344の各種フラグ格納エリア304に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグは、第1音量の変更が規制されていることをMPU342が把握するためのものである。

#### 【4145】

本変形例では、パチンコ機10の電源が投入された場合に、上記各種フラグ格納エリア304に変更規制フラグがセットされるように構成されており、電源投入後、遊技者が遊技を開始する前の初期段階にて、既に第1音量の変更が規制された状態になっている。このため、遊技に際して遊技者が第1音量を変更するには、規制状態を解除するための規制解除操作を行い、変更規制フラグがクリアされた状態に切り替える必要がある。規制解除操作の詳細については後述する。

#### 【4146】

変更規制フラグがセットされておらず、第1音量の変更が規制されていない場合は、ステップSk3305にて第1音量設定カウンタの値を更新する。例えば、行われた第1音量操作が左スイッチ386を操作するものであり、第1音量を小さい側の音量に変更することに対応した操作である場合は、第1音量設定カウンタの値を1減算する。例えば、それまでの第1音量の設定値が「大」であり、左スイッチ386による第1音量操作が行われた場合であれば、更新後の第1音量設定カウンタの値が「2」とされる。

#### 【4147】

ステップSk3306では、ステップSk3305の第1音量設定カウンタの更新結果に基づいて第1音量用の音量表示部435の表示内容を更新する。例えば、上記のように

10

20

30

40

50

第1音量設定カウンタの値が「3」から「2」に更新された場合は、第1音量用の音量表示部435において、「大」に対応する第1音量用アイコン436cが強調表示されている状態(図385(a))から「中」に対応する第1音量用アイコン436bが強調表示されている状態に変更されるように、その表示内容を更新する。

【4148】

ステップSk3307では、第2音量設定カウンタの値を把握する。第2音量設定カウンタは、第2音量の現在の設定値を示すカウンタである。

【4149】

ステップSk3308では、現在の第2音量の設定値が、変更後の第1音量に対して割り当てられている第2音量の選択範囲外のものであるか否かを判定する。例えば、ステップSk3307で把握した第2音量設定カウンタの値が「5」であり、ステップSk3305での更新による更新後の第1音量設定カウンタの値が「2」である場合は、現在の第2音量が音量レベル5であり、変更後の第1音量が「中」であることを意味する。第1音量が「中」である場合の第2音量の選択範囲は音量レベル1~4となっているため、上記の場合は現在の第2音量が選択範囲外のものであると判定する。

10

【4150】

現在の第2音量が選択範囲外のものである場合は、ステップSk3309に進み、第2音量の設定値が選択範囲内のものとなるように第2音量設定カウンタの値を更新する。具体的には、第2音量設定カウンタの値を1減算する。続くステップSk3310では、ステップSk3309の第2音量設定カウンタの更新結果に基づき、第2音量制御信号VC2をHP出力制御IC94に出力する。すなわち、ヘッドホン38からの放出音の音量を1段階低減させる旨の第2音量制御信号VC2を出力する。

20

【4151】

ここで、ステップSk3304で肯定判定した場合、すなわち、変更規制フラグがセットされている場合は、上記ステップSk3305~ステップSk3310の処理をスキップしてこれらを実行しないものとなっている。このため、規制状態では、第1音量操作を行っても第1音量を変更することが不可となる。

【4152】

ステップSk3310の実行後、ステップSk3303で否定判定した場合(第1音量操作が行われていない場合)又はステップSk3304で肯定判定した場合は、ステップSk3311にて第2音量操作が行われているか否かを判定する。すなわち、第1音量スイッチ301のアップスイッチ388、ダウンスイッチ389が操作されているか否かを判定する。

30

【4153】

第2音量操作が行われている場合は、ステップSk3312に進み、第2音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、ステップSk3009(図377)の第2音量設定画面の表示用処理と同様のものである。ステップSk3312の実行後又はステップSk3311で否定判定した場合は、第1音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

【4154】

ステップSk3301で肯定判定した場合(決定操作が行われている場合)又はステップSk3302で肯定判定した場合は、音量表示タイマの値が「0」になった場合は、ステップSk3313に進み、上記各種フラグ格納エリア304に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされておらず、規制状態になっていない場合は、ステップSk3314にて上記各種フラグ格納エリア304に変更規制フラグをセットし、規制状態への切り替えを行う。

40

【4155】

ステップSk3314の実行後又はステップSk3313で肯定判定した場合は、変更規制フラグがセットされている場合は、ステップSk3315に進み、第1音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、第1音量設定画面430が消去される。ステップ

50

S k 3 3 1 5 の実行後は第 1 音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

【 4 1 5 6 】

< 第 2 音量設定表示中の操作対応処理 >

ステップ S k 3 0 0 9 の第 2 音量設定表示中の操作対応処理について図 3 8 2 のフローチャートを参照しながら説明する。第 2 音量設定表示中の操作対応処理は、第 2 音量設定画面 4 3 1 の表示中において第 1 音量スイッチ 3 0 1 や入力用操作部 3 0 0 により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【 4 1 5 7 】

第 2 音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップ S k 3 4 0 1 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 0 4 に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされておらず、規制状態になっていない場合は、ステップ S k 3 4 0 2 にて上記各種フラグ格納エリア 3 0 4 に変更規制フラグをセットし、規制状態への切り替えを行う。すなわち、第 1 音量の変更が規制されていない状態で第 2 音量設定画面 4 3 1 の表示状態（第 2 音量操作による第 2 音量の変更を行い得る状態）となった場合は、第 1 音量の変更を規制する状態に切り替えてから以降の処理（第 2 音量を変更するための処理）を実行する。

【 4 1 5 8 】

ステップ S k 3 4 0 2 の実行後又はステップ S k 3 4 0 1 で肯定判定した場合（変更規制フラグがセットされている場合は、ステップ S k 3 4 0 3 にて決定操作が行われているか否かを判定する。本ステップの「決定操作」には、第 2 音量の変更後に入力用操作部 3 0 0 の中スイッチ 3 8 2 を操作して設定音量を確定させる音量の決定操作や、第 2 音量設定画面 4 3 1 の表示中において第 2 音量の変更を行わず、単に中スイッチ 3 8 2 を押し下げするだけの操作が含まれる。

【 4 1 5 9 】

決定操作が行われていない場合は、ステップ S k 3 4 0 4 にて音量表示タイマが「 0 」になったか否かを判定する。音量表示タイマが「 0 」になっていない場合、すなわち、第 2 音量設定画面 4 3 1 の表示継続期間中である場合は、ステップ S k 3 4 0 5 に進み、第 2 音量操作が行われているか否かを判定する。具体的には、第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9 が操作されているか否かを判定する。

【 4 1 6 0 】

第 2 音量操作が行われている場合は、ステップ S k 3 4 0 6 にて第 2 音量設定カウンタの値を更新する。その際、行われた第 2 音量操作がアップスイッチ 3 8 8 を操作するものであり、第 2 音量の音量レベルを増大させることに対応した操作である場合は、第 2 音量設定カウンタの値を 1 加算する。例えば、第 2 音量が音量レベル 3 に設定されている状況で上記第 2 音量操作が行われた場合であれば、更新後の第 2 音量設定カウンタの値が「 4 」とされる。

【 4 1 6 1 】

上記の際、例えば、第 1 音量が「小」に設定され、第 2 音量の選択範囲が音量レベル 1 ~ 3 となっている状況で、今回の第 2 音量操作が第 2 音量を音量レベル 3 から音量レベル 4 に上げることに対応するものであった場合は、当該第 2 音量操作を無効なものとし、第 2 音量設定カウンタの更新を実行しない。すなわち、第 1 音量により規定される第 2 音量の選択範囲において、現在の第 2 音量がその上限レベルに達している状況では、音量レベルを増大させる側の操作が行われても音量レベルが変更されず、操作時点での音量レベルがそのまま維持される。

【 4 1 6 2 】

ステップ S k 3 4 0 7 では、ステップ S k 3 4 0 6 の第 2 音量設定カウンタの更新結果に基づいて第 2 音量用の音量表示部 4 3 9 の表示内容を更新する。すなわち、更新後の第 2 音量設定カウンタの値に対応する音量レベルが上記音量表示部 4 3 9 にて報知されるように、音量レベル画像 O P の表示制御が行われる。この処理は、上記変形例 2 に係るステップ S k 1 8 0 5（図 3 6 2）の処理と同様であるため、説明を省略する。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 6 3 】

ステップ S k 3 4 0 8 では、ステップ S k 3 4 0 6 の第 2 音量設定カウンタの更新結果に基づき、第 2 音量制御信号 V C 2 を H P 出力制御 I C 9 4 に出力する。例えば、上記のように第 2 音量操作として音量レベルを増大させる操作が行われた場合は、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量を 1 段階増大させる旨の第 2 音量制御信号 V C 2 を出力する。

## 【 4 1 6 4 】

ステップ S k 3 4 0 8 の実行後又はステップ S k 3 4 0 5 で否定判定した場合（第 2 音量操作が行われていない場合）は、ステップ S k 3 4 0 9 にて第 1 音量操作が行われているか否かを判定する。すなわち、入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6 が操作されているか否かを判定する。

10

## 【 4 1 6 5 】

第 1 音量操作が行われている場合は、ステップ S k 3 4 1 0 に進み、第 1 音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、ステップ S k 3 0 0 7（図 3 7 7）の第 1 音量設定画面の表示用処理と同様のものである。ステップ S k 3 4 1 0 の実行後又はステップ S k 3 4 0 9 で否定判定した場合（第 1 音量操作が行われていない場合）は、第 2 音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

## 【 4 1 6 6 】

ステップ S k 3 4 0 3 で肯定判定した場合（決定操作が行われている場合）又はステップ S k 3 4 0 4 で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「0」になった場合）は、ステップ S k 3 4 1 1 にて第 2 音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、第 2 音量設定画面 4 3 1 が消去される。ステップ S k 3 4 1 1 の実行後は第 2 音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

20

## 【 4 1 6 7 】

< メニュー表示中の操作対応処理 >

本変形例に係るメニュー表示中の操作対応処理について図 3 8 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は図 3 6 0 のメニュー表示中の操作対応処理に代えて実行されるものである。

## 【 4 1 6 8 】

ステップ S k 1 6 0 4 で否定判定した場合（カスタム項目の選択状態でない場合）は、ステップ S k 1 6 0 7 に進み、ヘッドホン設定の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー 4 0 6 にヘッドホン項目 K P 2 が表示されている状態（図 3 7 0（b））であるか否かを判定する。

30

## 【 4 1 6 9 】

ヘッドホン設定の選択状態でない場合は、ステップ S k 3 6 0 1 に進み、変更規制項目の選択状態であるか否かを判定する。本変形例では、図 3 8 7（a）に示すように、メニュー画面 4 0 5 のメニューバー 4 0 6 に表示可能な選択項目として、演出カスタマイズ項目 K P 1 やヘッドホン項目 K P 2、設定リセット項目 K P 3 のほか、変更規制項目 K P 4 が含まれるように構成されている。変更規制項目 K P 4 は、第 1 音量の変更規制の有無を確認したり、切り替えたりするための項目である。本ステップでは、メニューバー 4 0 6 に変更規制項目 K P 4 が表示されている状態（図 3 8 7（b））であるか否かを判定する。

40

## 【 4 1 7 0 】

ステップ S k 3 6 0 1 で肯定判定した場合（変更規制項目の選択状態である場合）は、ステップ S k 3 6 0 2 にて規制切替用処理を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。規制切替用処理の詳細については後述する。

## 【 4 1 7 1 】

一方、ステップ S k 3 6 0 1 で否定判定した場合（変更規制項目の選択状態でない場合）は、リセット設定の選択状態（設定リセット項目 K P 3 の表示状態）であることを意味する。この場合は、ステップ S k 1 6 1 4 に進み、リセット操作が行われているか否かを判定する。

50

## 【 4 1 7 2 】

## &lt; 規制切替用処理 &gt;

ステップ S k 3 6 0 2 の規制切替用処理について図 3 8 4 のフローチャートを参照しながら説明する。規制切替用処理は、変更規制項目の選択状態（変更規制項目 K P 4 の表示状態）である場合に実行されるものであり、第 1 音量の変更規制の有無を切り替えるための処理である。

## 【 4 1 7 3 】

規制切替用処理ではまずステップ S k 3 7 0 1 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 0 4 に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされており、現在の状態が規制状態（第 1 音量の変更が規制される状態）である場合は、ステップ S k 3 7 0 2 に進み、オフ状態への切替操作が行われたか否かを判定する。オフ状態への切替操作は、図 3 8 7（c）に示すように、メニューバー 4 0 6 に変更規制項目 K P 4 が表示されている状況で入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6 を操作してオフボタン 4 0 8 を選択し、その状態で中スイッチ 3 8 2 を操作することで実現される。

10

## 【 4 1 7 4 】

オフ状態への切替操作が行われている場合は、ステップ S k 3 7 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 0 4 にセットされている変更規制フラグをクリアする。これにより、上記規制状態が解除され、第 1 音量の変更が許容される状態となる。

## 【 4 1 7 5 】

ステップ S k 3 7 0 4 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて規制解除報知が実行されるように設定する。規制解除報知は、例えば「第 1 音量の変更が可能になりました」などの文字画像等が表示されることにより行われる。ステップ S k 3 7 0 4 の実行後又はステップ S k 3 7 0 2 で否定判定した場合（オフ状態への切替操作が行われていない場合）は、規制切替用処理を終了する。

20

## 【 4 1 7 6 】

ステップ S k 3 7 0 1 で否定判定した場合（変更規制フラグがセットされていない場合）は、ステップ S k 3 7 0 5 に進み、オン状態への切替操作が行われたか否かを判定する。オン状態への切替操作は、図 3 8 7（b）に示すように、変更規制項目 K P 4 の表示状態でオンボタン 4 0 7 を選択し、その状態で中スイッチ 3 8 2 を操作することで実現される。

30

## 【 4 1 7 7 】

オン状態への切替操作が行われている場合は、ステップ S k 3 7 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 0 4 に変更規制フラグをセットする。続くステップ S k 3 7 0 7 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて規制設定報知が実行されるように設定する。規制設定報知は、例えば「第 1 音量の変更が規制されました」などの文字画像等が表示されることにより行われる。ステップ S k 3 7 0 7 の実行後又はステップ S k 3 7 0 5 で否定判定した場合（オン状態への切替操作が行われていない場合）は、規制切替用処理を終了する。

## 【 4 1 7 8 】

## &lt; 音量設定の流れについて &gt;

第 1 音量の設定と第 2 音量の設定との組み合わせによるヘッドホン 3 8 の音量設定の流れについて図 3 8 5 ~ 図 3 8 8 を参照しながら説明する。ここでは、第 1 音量の変更が規制され且つ第 1 音量が「大」に設定されている状態を初期状態として説明を進める。

40

## 【 4 1 7 9 】

上記初期状態の下で、遊技者が入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4 又は左スイッチ 3 8 6 を操作すると、図 3 8 5（a）に示すように、第 1 音量が「大」に設定されていることを報知する態様の第 1 音量設定画面 4 3 0 が表示される。この第 1 音量設定画面 4 3 0 では、第 1 音量の変更が規制されていることを示す規制中画像 4 3 7 が表示される。

## 【 4 1 8 0 】

50

この状態で遊技者が上記右スイッチ384又は左スイッチ386を再び操作して第1音量操作を行ったとしても、それらの操作は無効化され、第1音量は変更されない。すなわち、第1音量の設定が「大」に固定される。

#### 【4181】

また、上記初期状態の下で、遊技者が第1音量スイッチ301のアップスイッチ388又はダウンスイッチ389を操作すると、図386(a)に示すように、第1音量が「大」の場合に対応した態様の第2音量設定画面431が表示される。第1音量が「大」になっている場合、第2音量の選択範囲が音量レベル1から音量レベル5までの5段階となるため(図379)、第2音量設定画面431では、音量レベル画像OPを表示可能な領域としてレベル表示領域M1~M5が設定される。

10

#### 【4182】

上記の際、第2音量の変更は規制されていないため、上記アップスイッチ388又はダウンスイッチ389を操作して第2音量操作を行うことにより、第2音量を音量レベル1から音量レベル5までの範囲で変更することが可能になる。そして、第2音量の音量レベルが変更された場合、それに応じた内容の第2音量制御信号VC2がHP出力制御IC94に出力される。これにより、HP出力制御IC94からジャック部37に出力される音信号の出力レベルが増減され、ヘッドホン38からの放出音の音量が変更される。すなわち、第2音量の音量レベルに対応した大きさの演出音がヘッドホン38から放出されることになる。ここでは、例えば、第2音量が音量レベル4に設定されたとする。

#### 【4183】

上記のように第2音量設定画面431の表示状態とすることで、第2音量の変更操作を行うことができるが、その場合でも第1音量に対する変更は規制されたままの状態が維持される。このため、第2音量設定画面431の表示中に遊技者が右スイッチ384や左スイッチ38を操作しても、第1音量を変更することはできない。但し、現状の第1音量の設定を視認できるようにすべく、第1音量設定画面430を表示させることは可能となっている。

20

#### 【4184】

かかる状態において、遊技者が入力用操作部300の上スイッチ383、下スイッチ385又は中スイッチ382を操作してメニュー画面405を表示させるとともに、上記上スイッチ383又は下スイッチ385を操作して選択項目を切り替えていくと、図387(b)に示すように、メニューバー406に変更規制項目KP4を表示させ、変更規制項目KP4の選択状態とすることが可能になる。そして、その状態で右スイッチ384を操作してオフボタン408を選択し、中スイッチ382を操作すると、第1音量の変更規制が解除される。

30

#### 【4185】

このように第1音量の変更規制が解除された状態で遊技者が右スイッチ384や左スイッチ38を操作すると、第1音量が「大」であることに対応した第1音量設定画面430が表示されるが、この第1音量設定画面430では、図385(b)に示すように、規制中画像437が表示されず、第1音量の変更が許容されている状態であることが示唆される。この状態で遊技者が右スイッチ384又は左スイッチ386を操作して第1音量操作を行うことで、第1音量を変更することが可能になる。

40

#### 【4186】

そして、遊技者が所望の音量を選択した状態で中スイッチ382を操作すると、第1音量の変更が適用される。このようにして第1音量が変更されると、第1音量の変更規制が解除された状態から当該変更が規制される状態に復帰する。

#### 【4187】

ここでは、第1音量が「小」に変更されたとする。第1音量が「小」である場合の第2音量の選択範囲は音量レベル1~3であるところ(図379)、例えば、その時点での第2音量が音量レベル4であったとすると、その音量レベルは変更後の第1音量に対応する第2音量の選択範囲に属さないものとなる。この場合は、変更後の選択範囲の上限値まで

50

第 2 音量の音量レベルを低減させるべく、音信号の出力レベルを低減させる旨の第 2 音量制御信号 V C 2 が H P 出力制御 I C 9 4 に出力される。これにより、第 1 音量の変更に応じてヘッドホン 3 8 からの放出音の音量が自動調整される。

【 4 1 8 8 】

かかる状態の下、遊技者がアップスイッチ 3 8 8 又はダウンスイッチ 3 8 9 を操作すると、図 3 8 8 ( a ) に示すように、第 1 音量が「小」の場合に対応した態様の第 2 音量設定画面 4 3 1 が表示される。上記のように、第 2 音量の音量レベルは、第 1 音量が「小」である場合の選択範囲に自動調整されているため、この場合の第 2 音量設定画面 4 3 1 では、第 2 音量（ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量）が音量レベル 3 であるように報知される。

10

【 4 1 8 9 】

そして、上記のような第 2 音量設定画面 4 3 1 が表示されている状態で、遊技者がアップスイッチ 3 8 8 又はダウンスイッチ 3 8 9 を操作すると、図 3 8 8 ( a ) ~ ( c ) に示すように、音量レベル 1 ~ 3 の範囲で第 2 音量を変更することができる。その際、第 2 音量が音量レベル 3 となっている状態でアップスイッチ 3 8 8 を操作しても有効化されず、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量は増大されない。このため、事前に第 1 音量を「小」に設定することで、音量レベル 4 以上の大きさの演出音がヘッドホン 3 8 から放出されないように音量制限をかけておくことが可能になる。

【 4 1 9 0 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

20

【 4 1 9 1 】

音量レベルを選択可能な範囲を規定する第 1 音量の設定状態と、その規定された範囲内で音量レベルを選択する第 2 音量の設定状態との組み合わせにより、ヘッドホン 3 8 からの放出音の音量が設定される構成とし、その上で、第 2 音量を変更可能な状況では第 1 音量の変更が規制される構成とした。

【 4 1 9 2 】

ヘッドホン 3 8 では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合にスピーカ部 2 9 からの場合よりも遊技者がそれを感じやすく、不快な印象を与えて遊技意欲を低下させる懸念がある。この点、上記構成では、第 1 音量の設定状態により第 2 音量の操作で選択可能な音量レベルの範囲が規定されるため、第 1 音量操作により第 1 音量を下

30

げておくことで、ヘッドホン 3 8 から大きな音量で演出音等が放出されることを未然に回避しておくことが可能になる。

【 4 1 9 3 】

しかも、第 2 音量の設定状態を変更する第 2 音量操作が実行可能な状況では、仮に第 1 音量の設定状態を変更する第 1 音量操作を行ったとしても、当該操作が無効化されて第 1 音量の変更が規制される。このため、第 2 音量を変更するための第 2 音量設定画面 4 3 1 を表示させている状況で、誤解や操作ミス等により第 1 音量操作を行った場合でも、第 1 音量の設定状態が変更されて音量レベルの選択範囲が広がってしまうことが抑制される。これにより、第 2 音量操作によるヘッドホン 3 8 の音量調整時に演出音等の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

40

【 4 1 9 4 】

なお、本変形例では、ヘッドホン 3 8 から放出されるエラー音について触れていないが、上記変形例 2 や変形例 3 のようにヘッドホン 3 8 から放出されるエラー音の音量変更を可能とする場合は、当該音量変更のための構成として本変形例の構成を適用してもよい。すなわち、エラー音の音量変更を行う場合の選択範囲（上限値）が第 1 音量の設定値によって規定されるとともに、規制解除操作が行われていない状況では、当該設定値の変更が規制される構成とすることができる。

【 4 1 9 5 】

入力用操作部 3 0 0 を操作することで、第 1 音量の設定状態を変更する第 1 音量操作を実施することができ、第 1 音量スイッチ 3 0 1 を操作することで、第 2 音量の設定状態を

50

変更する第 2 音量操作を実施することができる構成とした。

【 4 1 9 6 】

この場合、第 1 音量操作及び第 2 音量操作の各操作で用いる操作部が異なるため、第 2 音量の変更中に誤って第 1 音量の設定を変更する操作を行ってしまう事象が生じにくくなり、そもそもの構成として、第 2 音量操作によるヘッドホン 3 8 の音量調整時に演出音等の音量が過大となりにくい構成とすることができる。そして、そのような構成において仮に上記のような事象が発生した場合でも、第 1 音量の設定状態の変更が規制されていることにより、ヘッドホン 3 8 からの音量が過大となることが回避される。すなわち、音量調整時に出力音量が過度に大きくなることへの抑止機能を強化することが可能になる。

【 4 1 9 7 】

メニュー画面 4 0 5 から変更規制項目 K P 4 を選択し、その状態でオフ操作を行うことで、第 1 音量の変更規制を解除できる構成とした。これにより、遊技者が現状の上限レベルを超えてヘッドホン 3 8 からの音量を上げたい場合には、メニュー画面 4 0 5 の表示操作、変更規制項目 K P 4 の選択操作、オフ操作を順に行うことで、ヘッドホン 3 8 からの音量を大きくすることが可能になる。

【 4 1 9 8 】

その際、規制状態を解除するための規制解錠操作において、第 2 音量の設定変更に用いる第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9 の操作が含まれない構成とした。これにより、上記各スイッチ 3 8 8、3 8 9 を操作して第 2 音量の設定を変更している際に、意図せず規制解除操作が実施されてしまうことを抑制できる。

【 4 1 9 9 】

第 1 音量の設定状態を変更した場合に、その時点での第 2 音量の設定状態（音量レベル）が変更後の第 1 音量が対応する選択範囲外である場合は、第 2 音量の設定状態を自動変更する構成とした。

【 4 2 0 0 】

この場合、遊技者が第 1 音量の設定を下げたことに追従して第 2 音量の設定も下がるため、手で逐一第 2 音量を設定し直さなくても足りる。すなわち、第 1 音量及び第 2 音量の両方の変更操作を行う必要がないため、操作の煩わしさを軽減して利便性を高めることが可能になる。

【 4 2 0 1 】

第 1 音量の設定状態を変更した場合に、当該変更操作の終了後、自動的に規制状態に復帰する構成とした。

【 4 2 0 2 】

この場合、変更操作の終了後も規制解除状態が継続されることが抑制され、延いては意図せず第 1 音量の設定状態が変更されることを抑制できる。これにより、ヘッドホン 3 8 からの音量が過大となることがより好適に抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【 4 2 0 3 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 6 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 6 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 6 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 6 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【 4 2 0 4 】

また、理解の容易のため、例えば「第 6 の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 0 5 】

( 1 ) 上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、ミュート処理において音信号の音量レベルを 0 レベルとし、スピーカ部 2 9 から音が放出されない構成としたが、ミュート処理が実行されない場合の音量レベルよりも低く且つ 0 レベルよりも高い所定レベルに低減されるものであってもよい。すなわち、ミュート処理の不実行時よりもスピーカ部 2 9 からの放出音の音量が低下するものであれば、スピーカ部 2 9 から音が放出されるものであってもよい。

## 【 4 2 0 6 】

スピーカ部 2 9 から音が放出されない構成では、その分、そのパチンコ機にて発生する発射音（遊技球発射機構 1 1 0 にて遊技球を発射するときに発生する打球音）や弾球音（遊技領域 P E を流下する遊技球が遊技釘に接触することで発生する衝突音）が際立つようになり、ヘッドホン 3 8 を装着せずに遊技している周囲の遊技者からすると、それらの音が耳障りになるおそれがある。そのような場合に、スピーカ部 2 9 から比較的小さな音で演出音等を放出し、それによって発射音や弾球音を目立ちにくくするようにすることで、周囲の遊技者が遊技しにくくなることを抑制できる。

10

## 【 4 2 0 7 】

この場合、遊技ホール内の騒音レベルを低減する上では、ミュート処理の実行状態にてスピーカ部 2 9 から放出する演出音等の音量は、通常音量（遊技者が操作可能な第 2 音量スイッチ 9 0 が操作されていない場合の初期音量（基準音量））よりも低く、当該通常音量で放出される場合よりも演出音等の内容を遊技者が聴き取りにくいもの（認識困難なもの）とすることが好ましい。例えば、音が放出される範囲での音量調整として 5 段階が設定されている場合であれば、ミュート処理の実行状態での音量は、そのうち 1 段階目（最小音量）や 2 段階目（その次の音量）と同程度の音量とすることができる。ミュート処理の実行に際しては、そのような予め定められたミュート用の専用音量に自動変更される構成とするとよい。

20

## 【 4 2 0 8 】

( 2 ) 上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、第 1 音信号経路 8 7 を伝送されるスピーカ部 2 9 用の音信号のみを対象としてミュート処理を実行するが、第 2 音信号経路 9 3 を伝送されるジャック部 3 7（ヘッドホン 3 8）用の音信号についてもミュート処理を実行する構成としてもよい。この場合におけるジャック部 3 7 用の音信号へのミュート処理は、スピーカ部 2 9 が使用される場合（カバー部 2 7 1 の開状態が検知されない場合）を対象として行うとよい。このような構成とすることで、スピーカ部 2 9 とヘッドホン 3 8 との間でハウリングが発生することを抑制できる。

30

## 【 4 2 0 9 】

なお、ハウリングの発生を抑止する観点では、スピーカ部 2 9 の使用時において所定の音量レベル以上の音が出力される場合を対象として、ジャック部 3 7 用の音信号へのミュート処理（レベル低減処理）を行う構成としてもよい。

## 【 4 2 1 0 】

( 3 ) 上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9（ヘッドホン 3 8）の接続状態においてスピーカ部 2 9 から音が放出されないようにする場合に、第 1 音信号経路 8 7 を伝送される音信号の音量レベル（出力レベル）を低減させるようにしたが、第 1 音信号経路 8 7 における音信号の伝送経路を遮断し、音信号がスピーカ部 2 9 まで伝送されないようにすることで、スピーカ部 2 9 から音が放出されないようにしてもよい。例えば、上記伝送経路上に当該伝送経路の導通 / 非導通を切り替え可能なスイッチ回路を設け、当該スイッチ回路について、カバー部 2 7 1 の開状態が検知されない状況では導通状態で動作させ、上記開状態が検知される状況では非導通状態で動作させる構成としたりすることが考えられる。

40

## 【 4 2 1 1 】

( 4 ) 上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、カバー部 2 7 1 の開状態が検知される場合にスピーカ部 2 9 用の音信号へのミュート処理を実行するが、カバー部 2 7 1 の

50

開状態が検知され且つジャック部 37 用の音信号が出力される場合（ヘッドホン 38 から音を放出させる場合）にスピーカ部 29 用の音信号へのミュート処理を実行する構成としてもよい。

【 4 2 1 2 】

（ 5 ）上記第 6 の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部 37 にプラグ部 39 が接続されている場合にパチンコ機 10 にてヘッドホン 38 用の出力（外部出力）の使用有無を遊技者が選択できる構成としてもよい。この場合、外部出力の使用が選択（設定）されている場合を対象としてスピーカ部 29 用の音信号へのミュート処理を実行する構成としてもよい。なお、外部出力の使用有無の選択は演出用操作部 36 や他の操作部（遊技者が操作可能な位置に設けられるもの）を用いて実行できる構成とするとよい。

10

【 4 2 1 3 】

上記の際、カバー部 271 が開状態から閉状態に切り替えられたことや、ジャック部 37 からプラグ部 39 が引き抜かれたことに応じて、ミュート処理の実行状態を解除する構成としてもよいし、遊技者が出力の切り替え操作（外部出力からスピーカ出力に戻す操作）を行うことに応じてミュート処理の実行状態を解除する構成としてもよい。但し、出力の戻し忘れを抑制する観点では、前者のようにカバー部 271 の閉状態への切り替え等に応じて自動解除される構成とするのが好ましい。

【 4 2 1 4 】

（ 6 ）上記第 6 の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部 37 へのプラグ部 39 の接続状況にかかわらず、スピーカ部 29 用の音信号に対するミュート処理が実行されない構成としてもよい。すなわち、ジャック部 37 へのプラグ部 39 の接続に応じてミュート処理を実行する機能を備えず、常にスピーカ部 29 とヘッドホン 38 との両方から音が放出され得る構成としてもよい。

20

【 4 2 1 5 】

（ 7 ）上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、カバー部 271 の開状態が検知された場合や、プラグ部 39 がジャック部 37 に挿入されたことが検知された場合に、ジャック部 37 への接続がなされたとして、第 1 音信号経路 87 を伝送される音信号へのミュート処理を実行したが、上記とは異なる条件でミュート処理が実行されてもよい。例えば、遊技者が操作可能な操作手段（演出用操作部 36 や他の操作部）にて所定操作が行われたことを条件として、ミュート処理が実行される構成としてもよい。すなわち、遊技者の意思によってミュート処理が実行されてもよく、このような構成であっても、遊技ホール内の騒音レベルの低減に貢献することが可能となる。

30

【 4 2 1 6 】

（ 8 ）上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、エラー音に対応する音信号が出力される場合にミュート処理を解除する構成としたが、エラー音以外の音に対応する音信号が出力される場合にミュート処理を解除する構成としてもよい。例えば、パチンコ機の返却ボタン（カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める場合に操作される操作部）が操作された場合の返却音が出力される際にミュート処理を解除する構成としてもよい。この場合、他者によって返却ボタンが操作された場合に、返却音が聴こえないことによりカード等の抜き取りに気付きにくくなることを抑制できる。

40

【 4 2 1 7 】

なお、上記カード等は、カードユニットに挿入された状態で所定の投入口に現金が投入された場合に残額情報が記録されたりする記録媒体であり、遊技者は、パチンコ機の貸出ボタンを操作することで、カード等に記録された残額の範囲内で貸し球の提供を受けることができる。貸し球の提供（遊技球の貸し出し）は、既に説明したように払出装置 222 を介して行われる。

【 4 2 1 8 】

（ 9 ）上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、エラー音に対応する音信号が出力される場合に、その種類にかかわらず、画一的にミュート処理を解除する構成としたが、エラー音の種類に応じて解除の有無を異ならせる構成としてもよい。例えば、不正検知音

50

のように周囲の遊技者やホール従業員にも聴こえる方が好ましいもの（不正に関するもの）については、当該検知音の出力に応じてミュート処理を解除する一方、満杯エラー音のように、そのパチンコ機を遊技している遊技者にさえ報知がなされれば足りるようなもの（正規に遊技している中で生じる事象に関するもの）については、かかるエラー音が出力される状態になってもミュート処理を解除しない構成としてもよい。ミュート処理の解除時においては、パチンコ機10からの音が聞こえない状態から突然に音が放出されるため、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなる懸念があるところ、そのような機会が低減されることで、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

#### 【4219】

また、エラー音の種類に応じて解除の度合い（音量レベルの低減度合い）を異ならせるようにしてもよい。例えば、不正検知音の場合はミュート処理を完全に解除し、ミュート処理の不実行時と同じ音量で不正検知音がスピーカ部29から放出されるようにする一方、満杯エラー音の場合は、例えば解除の度合いを半分程度とし、ミュート処理の不実行時の半分の音量で満杯エラー音が放出されるようにしてもよい。このような構成とすることで、周囲の遊技者を驚かせるのを抑制しつつ、そのパチンコ機10を遊技している遊技者がヘッドホン38を未装着の場合でも満杯エラーの発生を知らせることが可能になる。

10

#### 【4220】

なお、返却音の場合は重要性が高いため、不正検知音の場合と同様にミュート処理を完全に解除し、ミュート処理の不実行時と同じ音量でスピーカ部29から放出されるようにすることが好ましい。

20

#### 【4221】

（10）上記第6の実施の形態及びその各変形例において、エラー音の出力に合わせてミュート処理を解除する場合、すなわち、ミュート処理の実行状態でエラー音を出力する場合に、当該エラー音として、演出音に対するミュート処理の実行状態でないときとは異なる音声が出力される構成としてもよい。例えば、満杯エラーが発生したときのエラー音として、ミュート処理の実行状態でないときは、スピーカ部29から「球を抜いて下さい」という音声が放出される一方で、ミュート処理の解除時には、「ピッピッ」などの上記の場合よりも目立ちにくい音声が放出される構成としてもよい。満杯エラーの発生時には図柄表示装置75にその旨の表示がなされるのが一般的であるため、そのような目立ちにくい音声であっても、注意喚起して図柄表示装置75への視線移動を促すことができれば、満杯エラーの発生を知らせることが可能になる。このため、上記のような構成とすることで、周囲の遊技者を驚かせることを抑制しながら、そのパチンコ機10を遊技している遊技者に対してエラーの発生を知らせることができる。

30

#### 【4222】

（11）上記第6の実施の形態及びその各変形例では、カバー部271の開状態から閉状態への切り替えやジャック部37からのプラグ部39の引き抜きに基づいてミュート処理を解除する構成としたが、これに代えて又は加えて、遊技者による出力の切り替え操作が実行されたことに基づいてミュート処理を解除する構成としてもよい。なお、出力の切り替え操作は、遊技者が手動で出力を切り替えることができれば特に限定されるものではないが、例えば、演出用操作部36又は遊技者が操作可能な他の操作部により所定操作が行われることにより、外部出力状態（ミュート処理の実行状態）からスピーカ出力状態（スピーカ部29から音を放出させる状態）への設定変更が行われるものとして行うことができる。

40

#### 【4223】

（12）上記第6の実施の形態及びその各変形例において、カバー部271の開状態から閉状態への切り替えやジャック部37からのプラグ部39の引き抜きに基づいてミュート処理を解除する場合に、ミュート処理を実行する前の音量レベルをそのまま適用するのではなく、音量レベルを下げてスピーカ部29から放出させるようにしてもよい。例えば、ミュート処理を実行する前の音量レベル（又は音量設定）を参照し、所定の基準レベルよりも高い場合は、当該基準レベルまで低下させた状態で放出させるようにしてもよい。

50

このような構成とすることで、突然、スピーカ部 29 から大きな音が放出されることが抑制され、周囲の遊技者を驚かせて遊技に集中しにくくなることを抑制できる。本構成は上記(11)の構成にも適用することができる。

【4224】

なお、ミュート処理を実行する前の音量レベルが基準レベルより低い場合はそのまま出力するようにしてもよいし、基準レベルまで上げてから出力するようにしてもよい。ちなみに後者の場合は、実質的に「ミュート処理を実行する前の音量レベルにかかわらず、解除後の音量レベルを基準レベルに設定してスピーカ部 29 から音を放出させるもの」になる。

【4225】

(13) 上記第6の実施の形態及びその各変形例において、エラー音に対応する音信号が出力される場合であってもミュート処理を実行する(ミュート処理を解除しない)構成としてもよい。

【4226】

(14) 上記第6の実施の形態及びその各変形例において、第2音量スイッチ90が操作された場合に、図柄表示装置75の表示画面Gにて音量調整用表示を行う構成としてもよい。音量調整用表示としては、現在の音量レベルや音量の上げ下げなどを遊技者が認識できるようにするものであればよい。その場合において、図389(a)に示すように、スピーカ部29用の音量調整用表示295と、外部出力(ヘッドホン38)用の音量調整用表示296とが各別に行われるとともに、それら音量調整用表示295、296が、スピーカ部29と外部出力とのどちらの使用中被用しているかを遊技者が認識できる態様で表示される構成としてもよい。例えば、外部出力の使用状態であれば、音量調整用表示296が明るく表示され、音量調整用表示295が暗く表示される構成とすることができる。

【4227】

上記第6の実施の形態及びその各変形例のように、ジャック部37へのプラグ部39の接続時においてスピーカ部29用の音信号へのミュート処理を実行する構成の場合、それまで遊技していた遊技者がそのままの状態での遊技をやめて離席した場合、次の遊技者はスピーカ部29から音が放出されない状態で遊技を行うことになる。この場合、その遊技者は、音を放出させようとして第2音量スイッチ90を操作すると想定されるところ、上記のように、外部出力の使用状態であることを認識できる表示が行われることで、音が放出されない要因を速やかに察知することができ、遊技者が困惑することを抑制できる。

【4228】

また、図389(b)に示すように、スピーカ部29用と外部出力用とで兼用される1の音量調整用表示297を行い、それとは別に、スピーカ部29と外部出力とのどちらの使用中被用しているかを示す使用デバイス表示298を行うようにしてもよい。このような構成によっても上記と同様の効果を期待することができる。なお、使用デバイス表示298は、外部出力の使用状態でのみ行われてもよいし、スピーカ部29の使用状態と外部出力の使用状態とのそれぞれにおいてどちらが使用状態であることを報知する態様で行われてもよい。

【4229】

(15) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、スピーカ部29からのエラー音とヘッドホン38からのエラー音との双方について固定音量とし、音量調整できない構成としたが、スピーカ部29からのエラー音については固定音量とする一方で、ヘッドホン38からのエラー音については音量調整できる構成としてもよい。ヘッドホン38の場合、放出される音が直接、耳に入る構造であり、大きな音が発せられた際の遊技者への影響が大きいと考えられるところ、上記の構成とすることで、ヘッドホン38から過剰に大きな音が発せられることを抑制できる。

【4230】

その場合、演出音用の音量調整とエラー音用の音量調整とを各別に行えるようにしてもよいし、演出音用の音量調整に連動して自動的にエラー音用の音量調整が行われる構成と

10

20

30

40

50

してもよい。調整操作の煩わしさを解消したり、エラー音に対する音量調整のし忘れを抑制したりする上では、後者の連動タイプの構成とすることが好ましい。

【 4 2 3 1 】

その際、エラー音の音量調整の段数は、演出音用の音量調整の段数と同じにしてもよいし、異なるものとしてもよい。エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制する上では、エラー音の音量調整の段数を演出音用の音量調整の段数よりも少なくすることが好ましい。例えば、図 3 9 0 に示すように、演出音用の音量調整の段数として 5 段階が設定され、1 段階目から 5 段階目にかけて順に音量レベルが大きくなっていく場合であれば、エラー音の音量調整の段数を 3 段階とする。その上で、第 2 音量スイッチ 9 0 により演出音用の音量レベルが 1 段階目から 3 段階目の範囲で設定される場合にはエラー音の音量レベルが 1 段階目で設定される構成とする。

10

【 4 2 3 2 】

この場合、演出音用の音量レベルを 1 段階目から 3 段階目の範囲で変えても、エラー音の音量レベルを 1 段階目の音量レベルで固定することができる。この 1 段階目の音量レベルにエラー音の音量レベルとして最低限必要な基準レベルを割り当てることで、第 2 音量スイッチ 9 0 により演出音用の音量レベルが 3 段階目から 1 段階目に向けて低減される中でも、エラー音の音量レベルとして一定以上のレベルを確保することができ、エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制できる。

【 4 2 3 3 】

その際のエラー音の音量レベル（1 段階目の音量レベル）は、演出音用の音量レベルの 1 段階目から 3 段階目のうちのいずれかと同じレベルであってもよいし、それらのいずれとも異なり、独自に設定されるレベルであってもよい。エラー音の特性上、注意喚起を果たす必要があるため、そのような意味では、大きめの音であることが好ましく、このような観点からすると、後者の構成とすることが好ましい。すなわち、エラー音における 1 段階目の音量レベルは、演出音における 3 段階目の音量レベルよりも大きいものであることが好ましい。

20

【 4 2 3 4 】

なお、演出音用の音量調整の段数とエラー音の音量調整の段数とを等しくする場合においても、各段階における両者の音量レベルを同じにしてもよいし、異なるものとしてもよい。但し、上で述べたエラー音の役割を考慮すると、演出音よりも大きな音量でエラー音が発せられる方が好ましく、そのような観点では、エラー音の音量レベルが独自に設定されるものであることが好ましい。

30

【 4 2 3 5 】

また、エラー音の音量調整を可能とする場合において、エラー音の種類によって音量調整の可否を異ならせる構成としてもよい。例えば、球無しエラー音や満杯エラー音については音量調整を可能とする一方で、不正検知音については音量調整を不可として固定音量で出力する構成としてもよい。すなわち、不正に関するエラー音については固定音量とし、不正行為者が当該検知音の音量を小さくできない構成とする一方で、そうではないエラー音については、遊技者が好みに応じて音量を変えられる構成としてもよい。

【 4 2 3 6 】

なお、音量調整を不可とするエラー音としては、不正検知音のほか、前扉枠 1 4 が開放された場合に発せられる扉開放音や、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合（電源スイッチがオン状態とされた場合）に発せられる電源投入音が考えられる。前扉枠 1 4 の開放操作や電源スイッチの投入操作は、それら自体が不正行為ではなくても、不正行為が行われる際に併せて実施されるおそれがあるためである。

40

【 4 2 3 7 】

また、スピーカ部 2 9 からのエラー音についての音量調整を可能とする構成としてもよい。この場合、ヘッドホン 3 8 からのエラー音についても音量調整できる構成としてもよいし、ヘッドホン 3 8 からのエラー音については固定音量とする構成としてもよい。

【 4 2 3 8 】

50

(16) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、音信号出力線91から分岐線92を分岐させることで、サウンドIC83からの音信号を第2音信号経路93に出力する構成としたが、サウンドIC83の出力部において、音信号を第1音信号経路87に出力する経路と、音信号を第2音信号経路93に出力する経路とが各別に設けられる構成としてもよい。例えば、サウンドIC83の出力チャンネルとして6チャンネルを設定し、そのうちの4チャンネルを第1音信号経路87への出力経路として用い、残りの2チャンネルを第2音信号経路93への出力経路として用いる構成としてもよい。

【4239】

この場合、第1音信号経路87と第2音信号経路93とのいずれに音信号を出力するかをサウンドIC83にて切り替えることが可能になり、それによって、スピーカ部29から音が放出されないようにできるため、ミュート処理の実行機能を省略することができる。但し、サウンドIC83にて確保すべき出力チャンネル数が多くなるため、そのような意味では、上記第6の実施の形態及びその各変形例のように分岐させる構成の方が好ましい。

10

【4240】

(17) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、スピーカ部29とジャック部37とに同じ内容の音信号を出力する構成としたが、異なる内容の音信号を出力する構成としてもよい。例えば、ヘッドホン38を使用する場合、遊技球の発射音や遊技球の釘への衝突音が聴こえにくくなり、遊技している実感が得にくくなることが想定されるため、ジャック部37への音信号に対して上記発射音や衝突音に対応する音を合成してもよい。この場合、「対応する音」は、実際の発射音等を録音したものであってもよいし、人為的に作成した音であってもよい。

20

【4241】

(18) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、サウンドIC83にて音信号を基準音量まで増幅した後、SP出力制御IC88やHP出力制御IC94にて音量調整に応じて再び増幅する構成としたが、サウンドIC83にて増幅せず、各出力制御IC88、94でのみ増幅する構成としてもよい。

【4242】

(19) 上記第6の実施の形態及びその各変形例において、第2音信号経路93に配置した絶縁トランス96を省略してもよい。すなわち、HP出力制御IC94の出力側とジャック部37の入力側とを結線する構成としてもよい。

30

【4243】

(20) 上記第6の実施の形態及びその各変形例において、絶縁トランス96に代えて、一对の発光素子と受光素子とが対向するフォトカプラを配置する構成としてもよい。この場合、発光素子がHP出力制御IC94の出力部側に位置し、受光素子がジャック部37の入力部側に位置するようにフォトカプラを配置する。HP出力制御IC94の出力部側とジャック部37の入力部側とが結線的に分離されつつ、HP出力制御IC94の出力部側からジャック部37の入力部側への信号の流れが許容されるようにすることができる。同時に、HP出力制御IC94の出力部側からジャック部37の入力部側への信号の流れが許容されつつ、それとは逆方向への信号の流れが規制されるようにすることができる。

40

【4244】

なお、フォトカプラの配置位置は、HP出力制御IC94の出力部とジャック部37の入力部との間に限らず、サウンドIC83の出力部とHP出力制御IC94の入力部との間であってもよい。また、絶縁トランス96と併せてフォトカプラを用いてもよい。この場合、フォトカプラは、絶縁トランス96の1次側に配置してもよいし、2次側に配置してもよい。

【4245】

その他、フォトカプラに代えてダイオードを用いるようにしてもよい。但し、ダイオードよりもフォトカプラの方が逆方向への信号の流れをより強く規制できるため、そのよう

50

な意味ではフォトカプラを用いる方が好ましい。なお、ダイオードを絶縁トランス 96 やフォトカプラと併用してもよい。

【4246】

(21) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、ジャック部37にプラグ部39が差し込まれていない場合に、接触端子253～255の全てについて、その電位が接地電位に固定されるが、それら接触端子253～255のうちの一部について、その電位が接地電位に固定される構成としてもよい。このような場合でも、それら接触端子253～255の全てが不定状態である場合よりは不正な信号を流しにくくなり、一定の不正抑止効果を見込めるものとなる。

【4247】

また、固定される電位は、必ずしも接地電位である必要はなく、例えば5V等の他の電位であってもよい。

【4248】

(22) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、プラグ部39を差し込んだときの押圧力が第2接触端子254、第3接触端子255に付与されることにより、第1接地端子257、第2接地端子258との離間が果たされる構成としたが、上記押圧力が各接地端子257、258に直接的又は間接的に付与されることにより、それら各接地端子257、258が各接触端子254、255から離れる方向に押されるなどして、各接触端子254、255との離間が果たされる構成としてもよい。また、上記押圧力が各接触端子254、255及び各接地端子257、258とは異なる箇所に付与されることにより、それらの離間が果たされる構成としてもよい。

【4249】

(23) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、プラグ部39の引き抜きに機械的に連動して各接触端子253～255を接地化する構成としたが、制御によりそれら各接触端子253～255の接地化を図る構成としてもよい。

【4250】

例えば、パチンコ機10のアース部に繋がる配線と各接触端子253～255とをスイッチ部(例えば接点スイッチ)を介して接続し、当該スイッチ部に対してMPU342等からスイッチ制御信号を出力し、スイッチ部の動作を切り替え可能とする。このような構成の下、カバー部271の開状態やプラグ部39の差し込み状態が検知部273、291により検知されている場合は、MPU342等からのスイッチ制御信号をオフ状態として上記スイッチ部を非導通状態とする一方で、上記開状態や差し込み状態が検知されない場合は、スイッチ制御信号をオン状態として上記スイッチ部を導出状態とし、各接触端子253～255をアース接続して接地化する。このような構成においても、ジャック部37にプラグ部39が取り付けられていない場合に各接触端子253～255の電位を接地電位に固定する構成を実現することが可能になる。

【4251】

なお、上記スイッチ部を用いた構成において、プラグ部39を差し込んだときの押圧力がスイッチ部により付与されることにより、プラグ部39の引き抜きに機械的に連動して各接触端子253～255を接地化する構成としてもよい。すなわち、プラグ部39の差し込み時における押圧力がスイッチ部に直接的又は間接的に付与されることで、当該スイッチ部が非導通状態に切り替わる一方、プラグ部39の引き抜きに応じて上記押圧力が解除されることにより上記スイッチ部が導通状態に切り替わって各接触端子253～255の電位が接地電位に固定される構成としてもよい。

【4252】

(24) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、パチンコ機10にジャック部37を設け、パチンコ機10とヘッドホン38とを有線接続する構成としたが、パチンコ機10に無線通信装置を設け、パチンコ機10とヘッドホン38とを無線接続する構成としてもよい。

【4253】

10

20

30

40

50

(25) 上記第6の実施の形態及びその各変形例において、スマートフォンなどの表示端末(外部機器)を接続するための接続部をパチンコ機10に設け、遊技演出表示等の画像を上記表示端末の画面上に表示させながら遊技可能とする構成としてもよい。この際、表示端末との接続状態又は当該表示端末の画面上に遊技演出表示等の画像を表示している状態では、図柄表示装置75での表示を行わないようにしたり、図柄表示装置75での表示が暗くなるようにして行われたりする構成としてもよい。なお、遊技演出表示等の画像が図柄表示装置75以外の表示部でも表示され得るパチンコ機にあっては、図柄表示装置75に代えて、当該表示部での表示を行わないようにしたりする構成としてもよい。

【4254】

(26) 上記第6の実施の形態では、ジャック部37からプラグ部39が取り外された場合に、付勢部材275の付勢力によりカバー部271が開状態から閉状態に切り替わる構成としたが、付勢部材275を省略し、カバー部271の自重により閉状態への切り替えが行われる構成としてもよい。

【4255】

また、カバー部271の開状態から閉状態への切り替わりに遊技者の閉操作を要する構成としてもよい。但し、この場合、遊技者が閉操作を行わず、遊技の終了後もカバー部271の開状態が維持されるおそれがあり、特に、カバー部271が開状態であることに応じてミュート処理を実行する構成にあっては、遊技の終了後もミュート状態が維持され続ける懸念がある。これを踏まえ、カバー部271が開状態とされている状況で、既に遊技者が遊技をやめていると推認できる場合(例えば、遊技球の発射操作や作動口62、63への遊技球の入賞が所定期間に亘ってなされていない場合)に、ミュート状態を解除する構成とすることが好ましい。

【4256】

(27) 上記第6の実施の形態では、カバー部271がスライド移動するが、回転する構成であってもよい。また、カバー部271の移動方向についても上下に限らず、左右であってもよい。要は、ジャック部37を開閉することができ、且つ、開状態と閉状態の少なくとも一方を検知部によって検知できるものであれば、その具体的な構成は任意である。

【4257】

(28) 上記第6の実施の形態では、カバー部271の閉状態(図351(a))において、ジャック部37の開口部252の全体がカバー部271により覆われるが、ジャック部37へのプラグ部39の接続が規制される範囲で、開口部252の一部がカバー部271により覆われる構成としてもよい。

【4258】

また、カバー部271の開状態(図351(b))において、カバー部271が開口部252と全く重ならず、開口部252の全体が露出する構成としたが、ジャック部37へのプラグ部39の接続が許容される範囲で、カバー部271と開口部252の一部とが重なる構成としてもよい。

【4259】

(29) 上記第6の実施の形態では、カバー部271の開状態を検知する構成としたが、カバー部271の閉状態を検知する構成(検知部273がカバー部271の閉位置に合わせて配置される構成)としてもよい。また、カバー部271の開位置、閉位置のそれぞれに合わせて各別の検知部が配置され、開状態と閉状態の両方を検知可能な構成としてもよい。

【4260】

また、上記第6の実施の形態では、検知部273としてフォトセンサを用いたが、カバー部271の位置を検知できるものであれば、センサの種類は特に限定されるものではなく、他のセンサを用いてもよい。このことは、上記第6の実施の形態の変形例1においても同様であり、プラグ部39の抜き差しを検知する検知部291として分離型フォトセンサ以外のセンサを用いてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 6 1 】

( 3 0 ) 上記第 6 の実施の形態では、ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9 への接続を規制する接続規制部をカバー部 2 7 1 ( 開口部 2 5 2 を覆うもの ) により構成したが、上記接続を規制できるものであれば、他の構成であってもよい。例えば、棒状の突き出し部がプラグ挿入孔 2 5 1 の奥側から前方に向けて延びており、それによって、プラグ挿入孔 2 5 1 へのプラグ部 3 9 の挿入 ( ジャック部 3 7 へのプラグ部 3 9 への接続 ) が阻害される構成としてもよい。

## 【 4 2 6 2 】

この場合、例えば、遊技者が操作可能な所定操作部をパチンコ機 1 0 の前面部に設け、当該操作部にて所定操作が行われている状態では、上記突き出し部が奥側に収容可能となり、プラグ部 3 9 とともに突き出し部を押し込むことで、ジャック部 3 7 への接続が許容される構成とすることができる。かかる構成では、上記所定操作が行われていない場合、上記突き出し部の位置がロック ( 固定 ) され、突き出し部を押し込めないことにより、ジャック部 3 7 への接続が規制されることになる。

10

## 【 4 2 6 3 】

( 3 1 ) 上記第 6 の実施の形態では、カバー部 2 7 1 を透明又は半透明なものとしたが、不透明なものとし、カバー部 2 7 1 の閉状態においてジャック部 3 7 を視認できない又は視認しにくい構成としてもよい。これにより、プラグ部 3 9 ( ヘッドホン 3 8 ) の未接続時においてジャック部 3 7 ( 開口部 2 5 2 ) が目立つことを抑制し、ジャック部 3 7 の存在によりパチンコ機 1 0 ( 前扉枠 1 4 ) の見映えが損なわれることを抑制できる。

20

## 【 4 2 6 4 】

( 3 2 ) 上記第 6 の実施の形態においてカバー部 2 7 1 が開状態とされたことを検知した場合や、上記第 6 の実施の形態の変形例 1 においてプラグ部 3 9 の差し込みを検知した場合に、所定報知を行う構成としてもよい。例えば、カバー部 2 7 1 の開状態の検知に応じて行う場合の報知は、カバー部 2 7 1 が開状態とされたことを示唆するものであってもよいし、プラグ部 3 9 ( ヘッドホン 3 8 ) が接続されたことを示唆するものであってもよい。また、外部出力の使用状態になったことを示唆するものであってもよい。

## 【 4 2 6 5 】

( 3 3 ) 上記第 6 の実施の形態では、カバー部 2 7 1 の開閉を検知するための検知部 2 7 3 に対し、その電源 ( 動作電力 ) を第 2 音信号経路 9 3 とは別の経路により供給するが、当該電力供給用の別経路を備えず、検知部 2 7 3 の動作電力を第 2 音信号経路 9 3 にて得る構成としてもよい。例えば、絶縁トランス 9 6 の 2 次側を流れる音信号 ( 音信号としての電流 ) を検知部 2 7 3 の動作電力に利用することが考えられる。上記第 6 の実施の形態の変形例 1 において、プラグ部 3 9 がジャック部 3 7 に差し込まれたことを検知する検知部 2 9 1 についても同様であり、絶縁トランス 9 6 の 2 次側を流れる音信号 ( 音信号としての電流 ) を検知部 2 9 1 の電源 ( 動作電力 ) に利用する構成としてもよい。

30

## 【 4 2 6 6 】

その他、検知部 2 7 3 からの検知信号を 1 次側 ( 上流側 ) に返す構成とした場合において、当該信号経路に逆流防止用のフォトカプラ ( 発光素子側を 2 次側、受光素子を 1 次側 ) を配置することが考えられるが、このフォトカプラの電源 ( 動作電力 ) として上記 2 次側の電流 ( 音信号 ) を利用する構成としてもよい。

40

## 【 4 2 6 7 】

( 3 4 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 1 では、カバー部 2 7 1 を省略する構成としたが、これを設ける構成としてもよい。この場合、カバー部 2 7 1 は検知部 2 9 1 よりも手前側に配置するものとし、このような構成とすることで、プラグ部 3 9 が取り付けられていない場合において、外部の光が検知部 2 9 1 ( 受光部 2 9 1 b ) に入射することを抑制できる。

## 【 4 2 6 8 】

( 3 5 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 1 では、プラグ部 3 9 の取り付けを光学的に検知する構成としたが、電気的に検知する構成としてもよい。プラグ部 3 9 の引き抜きに応

50

じて第2接触端子254、第3接触端子255の電位が接地電位とされるところ、例えば、それら各接触端子254、255の少なくとも1つの電位変化を検知する検知信号を出力する検知部を設けてもよい。この検知部からの検知信号は、上記電位変化に応じて出力レベルが変化するものとし、MPU342等では当該検知信号の出力レベルを参照することで、プラグ部39の接続有無を把握することができる。

【4269】

(36)上記第6の実施の形態の変形例2~4では、スピーカ部29の使用状態からヘッドホン38の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部29からの放出音について音量低減が行われ、ヘッドホン38の使用状態からスピーカ部29の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン38からの放出音について音量低減が行われる構成としたが、それらのうちの一方のみが行われる構成としてもよい。例えば、ヘッドホン38の使用状態からスピーカ部29の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン38からの放出音に対する音量低減が行われない構成では、スピーカ部29の使用状態においてジャック部37にプラグ部39を差し込んだ場合にヘッドホン38から演出音等が放出される状態になる。

【4270】

(37)上記第6の実施の形態の変形例2~4では、スピーカ部29の使用状態からヘッドホン38の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部29からの音量を低減したが、ヘッドホン38の使用状態への切り替え後、ヘッドホン38からの放出音の音量変更が行われた場合にスピーカ部29からの音量を低減してもよい。この場合、変更後の音量にかかわらず、音量変更操作の実行に応じて音量低減を行う構成としてもよいし、変更後の音量が所定音量(所定音量レベル)未満の状況では音量低減を行わず、所定音量以上となった場合に音量低減を行う構成としてもよい。

【4271】

(38)上記第6の実施の形態の変形例2~4では、スピーカ部29とヘッドホン38のいずれが使用状態であるかや、スピーカ部29やヘッドホン38の音量レベル等を画像表示により報知する構成としたが、LED等の発光手段を用いて報知する構成としてもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、音声による聴覚的な報知であってもよい。

【4272】

(39)上記第6の実施の形態の変形例2~4では、音量変更操作を行う際に表示される画面において、スピーカ部29用の第1音量表示部417とヘッドホン38用の第2音量表示部418との両方を表示するが、使用状態となっている側の音量表示部だけが表示される構成としてもよい。この場合、当該表示される画面において、スピーカ部29とヘッドホン38のいずれが使用状態であることを遊技者が認識できる表示(状態報知画像425)を行うとよい。このような表示態様としては、例えば図389(b)のものを用いることができる。

【4273】

(40)上記第6の実施の形態の変形例2~4では、スピーカ部29の使用状態からヘッドホン38の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン38の音量レベルを音量レベル1に増大するが、音量レベルを増大することなく、0のままとする構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン38の使用状態への切り替え後、ヘッドホン38の音量レベルを増大させる音量変更操作が遊技者によって行われない限り、音量レベル0の状態が継続される構成としてもよい。また、音量レベルを自動的に増大させる場合において、音量レベル1以外のレベル(例えば音量レベル2)に増大させてもよい。

【4274】

これらのことは、ヘッドホン38の使用状態からスピーカ部29の使用状態への切り替えが行われた場合についても同様であり、ヘッドホン38の音量レベルを音量レベル1以外のレベルに増大させてもよいし、増大自体を行わない構成としてもよい。

【4275】

10

20

30

40

50

なお、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 の双方について音量レベルの増大を行う場合、ヘッドホン 38 の使用状態への切り替えが行われた場合とスピーカ部 29 の使用状態への切り替えが行われた場合とで増大後の音量レベルが異なる構成としてもよい。例えば、スピーカ部 29 の使用状態への切り替えが行われた場合は音量レベル 3 に増大される一方で、ヘッドホン 38 の使用状態への切り替えが行われた場合は音量レベル 1 に増大されるなど、前者の方が後者の場合よりも高い音量レベルに増大される構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技ホール内の騒音が大きい場合でも、スピーカ部 29 から音が発せられていることが分かりやすくなり、スピーカ部 29 への使用状態の切り替えを遊技者が認識しやすい構成とすることができる。

【 4 2 7 6 】

また、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 の増大後の音量レベルを設定するための操作部を設け、使用状態の切り替え時において、使用状態とされた側の出力の音量レベルをいずれとするかをホール従業員や遊技者が設定し得る構成としてもよい。この場合、スピーカ部 29 とヘッドホン 38 のそれぞれについて各別の音量レベルを設定し得るようにしてもよいし、それらをまとめて 1 の音量レベルを設定し得るようにしてもよい。

【 4 2 7 7 】

( 4 1 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 2 ~ 4 では、スピーカ部 29 の使用状態からヘッドホン 38 の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部 29 からの音量を低減したが、上記切り替え以外を条件としてスピーカ部 29 からの音量低減を実行する構成としてもよい。

【 4 2 7 8 】

例えば、音量を小さくするための小音量スイッチをパチンコ機 10 の前面部等に設けて遊技者が操作可能な態様で配置し、上記小音量スイッチが操作された場合にスピーカ部 29 からの音量を低減する構成としてもよい。この場合、ヘッドホン 38 の接続機能を備えない構成であってもよい。

【 4 2 7 9 】

また、図柄表示装置 75 にデモ画面（遊技の進行を待機する待機用画面）が表示される場合に、スピーカ部 29 からの音量低減を実行する構成としてもよい。なお、デモ画面の表示状態への移行は、遊技回の実行状況や発射操作の実行状況を参照して行うことができる。例えば、遊技回の実行状況を参照する場合であれば、遊技回の終了後に開閉実行モードに移行しない状況で、当該遊技回の終了から次の遊技回が開始されるまでの経過期間（遊技回が実行されない期間）が予め定められた所定期間に達した場合（例えば、次の遊技回に対応する保留記憶がない状況で作動口 62、63 への始動入賞が発生せず、その状態が継続している場合）に、遊技が行われていないと認識し、デモ画面の表示状態に移行させることができる。この場合、ヘッドホン 38 の接続機能を備えない構成であってもよい。

【 4 2 8 0 】

( 4 2 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 2 ~ 4 では、スピーカ部 29 側の音量変更操作とヘッドホン 38 側の音量変更操作とが共通の操作部（入力用操作部 300、第 1 音量スイッチ 301）にて行われる構成としたが、スピーカ部 29 側の音量変更操作を行うための操作部と、ヘッドホン 38 側の音量変更操作を行うための操作部とが各別に設けられる構成としてもよい。この場合、一方の操作部の操作中に誤って他方の操作部を操作してしまうことを抑制するため、上記両操作部は距離を離して配置するとよい。具体的には、遊技者が片手で上記両操作部を操作できない距離、すなわち、一方の操作部に遊技者の手（片手）が触れている状況でその手の指が他方の操作部には届かない距離以上に上記両操作部を離間させるとよい。

【 4 2 8 1 】

( 4 4 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 2 ~ 4 では、ヘッドホン 38 の使用状態においてリセット操作（変更規制項目 K P 4 の選択し、オン操作を行う操作）が行われた場合にヘッドホン 38 の使用状態が維持されるが、スピーカ部 29 の使用状態（デフォルト状態

10

20

30

40

50

)に切り替えられる構成としてもよい。

【4282】

また、上記リセット操作が遊技者により手動で行われる場合と、時間経過により自動で行われる場合とがある構成とした上で、手動リセットの場合と自動リセットの場合とで使用状態の切り替えに関する取り扱いが異なる構成としてもよい。例えば、手動リセットの場合はヘッドホン38の使用状態が維持され、自動リセットの場合はスピーカ部29の使用状態に切り替えられる構成としてもよい。この構成では、手動リセット時にヘッドホン38の使用状態が維持されることで、遊技者によりリセット(演出カスタム設定の初期化)が行われた場合に、その後ヘッドホン38の使用状態に戻す操作が強いられることを抑制できる。一方、自動リセット時にスピーカ部29の使用状態への切り替えが行われることで、前の遊技者がヘッドホン38の使用状態で遊技をやめた後、次の遊技者が遊技を行う場合において、スピーカ部29から演出音等が発せられる状態で遊技が開始されるようにすることができる。

10

【4283】

なお、時間経過による自動リセットは、遊技回の実行状況や発射操作の実行状況を参照して行うことができる。例えば、遊技回の実行状況を参照する場合であれば、遊技回の終了後に開閉実行モードに移行しない状況で、当該遊技回の終了から次の遊技回が開始されるまでの経過期間が予め定められた所定期間に達した場合に、遊技が行われていないと認識し、リセット処理を行う構成とすることができる。また、発射操作の実行状況を参照する場合であれば、遊技球の発射操作が行われていない期間が予め定められた所定期間に達した場合に、遊技が行われていないと認識し、リセット処理を行う構成とすることができる。その他、いずれの入球部にも入球が生じていない期間が所定期間に達した場合や、所定入球部への入球が所定期間に亘って生じていない場合など、遊技者が遊技をやめていると推認できる状況でリセット処理を行う構成とすることができる。

20

【4284】

(45)上記第6の実施の形態の変形例2~4では、スピーカ部29とヘッドホン38との一方を使用状態にすると、それらの他方の音量が自動的に低減される構成としたが、自動的な音量低減が実行されない構成としてもよい。この場合、一方の使用状態にて他方の音量(音量レベル)を変更できる構成としてもよいし、他方の音量を変更できない構成としてもよい。前者の場合は、一方の音量変更と独立して他方の音量変更を実行できる構成とするとよい。

30

【4285】

(46)上記第6の実施の形態の変形例2~4において、遊技中の遊技者が視認可能な箇所にてヘッドホン38の使用設定を促す表示を行う構成としてもよい。例えば、「メニュー画面等からヘッドホン使用を選択してください」などの文字が記載されたシール等をジャック部37の周辺部に貼付するとよい。

【4286】

また、図柄表示装置75の表示画面Gにて「ヘッドホンを使用したい場合はメニュー画面等からヘッドホン使用を選択してください」などの文字表示が行われてもよい。その際、そのような表示が常に行われていると、ヘッドホン使用の意思がない遊技者にとっては煩わしくなるおそれがあるため、例えばデモ画面の表示状態等の遊技が行われていない所定状況にて上記文字表示が行われる構成とするとよい。

40

【4287】

(47)上記第6の実施の形態の変形例2~4において、ヘッドホン38の使用状態であることによりスピーカ部29から音が放出されない場合に、その旨を遊技者が認識できる所定報知を実行する構成としてもよい。例えば、「ヘッドホン使用中であるため、スピーカから音が出ていません」などの文字表示が図柄表示装置75にて行われる構成とするとよい。その場合、そのような報知がヘッドホン38の使用状態において常に行われる構成としてもよいし、上記使用状態における一部の期間にて行われる構成としてもよい。後者の場合は、例えば、スピーカ部29の使用状態からヘッドホン38の使用状態への切り

50

替えが行われた場合に所定期間（例えば1分間）に亘って上記所定報知が行われたり、デモ画面の表示状態等の遊技が行われていない所定状況で上記所定報知が行われたりする構成とする。とよい。

【4288】

また、上記第6の実施の形態や変形例1の場合は、上記所定報知がカバー部271の開放状態で行われたり、プラグ部39がジャック部37に差し込まれている状態で行われたりする構成とする。とよい。

【4289】

(48) 上記第6の実施の形態の変形例2~4では、スピーカ部29とヘッドホン38との一方の音量レベルを増大させると（使用状態とすると）、他方の音量レベルが低減させる構成としたが、一方の音量レベルを増大させると他方の音量レベルが増大されたり、一方の音量レベルを低減させると他方の音量レベルが低減されたりする構成としてもよい。例えば、スピーカ部29の使用状態においてジャック部37にプラグ部39を接続すると、ヘッドホン38から演出音等が放出される構成とした上で、スピーカ部29の音量を上げると、それに対応してヘッドホン38の音量が上がる構成とすることができる。この場合、スピーカ部29を通じて演出音等を聴いていた遊技者がヘッドホン38を装着した場合に、スピーカ部29の使用時に行った音量変更が反映された状態でヘッドホン38からの演出音等を聴くことが可能になる。

10

【4290】

(49) 上記第6の実施の形態の変形例2~4では、第1出力手段及び第2出力手段としてヘッドホン38（ジャック部37）とスピーカ部29との組み合わせを例示したが、他の組み合わせであってもよい。例えば、遊技者の耳の位置に対して相対的に近い側のスピーカ（例えば上側スピーカ）と、遊技者の耳の位置に対して相対的に遠い側のスピーカ（例えば下側スピーカ）との組み合わせとしてもよいし、ヘッドホンとイヤホンをそれぞれ接続できるようにした上でヘッドホンとイヤホンの組み合わせとしてもよい。

20

【4291】

(50) 上記第6の実施の形態の変形例2、3では、ヘッドホン38からのエラー音の音量について、ヘッドホン38からの演出音の音量レベルを変更すると、それに連動して当該エラー音の音量レベルが変更される構成としたが、ヘッドホン38からのエラー音の音量レベルをヘッドホン38からの演出音の音量レベルと独立して変更し得る構成としてもよい。

30

【4292】

(51) 上記第6の実施の形態の変形例2、3では、ヘッドホン38からのエラー音の音量変更の段数をヘッドホン38からの演出音の音量変更の段数よりも少なくしたが、それらが同じである構成としてもよい。その際、エラー音の最小音量を演出音の最小音量よりも大きくするとよい。

【4293】

(52) 上記第6の実施の形態の変形例2、3では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同じである場合に、それらの音量が同じになるように構成したが、異なる音量であってもよい。例えば、演出音の音量を音量レベル1~5で設定可能であり、エラー音の音量を音量レベル1~3で設定可能である場合は、音量レベル1~3の少なくとも1つにおいて演出音の音量とエラー音の音量とが異なる構成とすることができる。この場合、エラー音における音量レベル1の音量が演出音における音量レベル1の音量よりも大きいことが好ましい。また、エラー音における音量レベル3の音量が演出音における音量レベル5の音量よりも大きいことが好ましい。

40

【4294】

(53) 上記第6の実施の形態の変形例2、3において、ヘッドホン38からのエラー音の音量変更を不可とする構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン38からの演出音の音量設定にかかわらず、ヘッドホン38からのエラー音が予め定められた所定音量で出力される構成としてもよい。

50

## 【 4 2 9 5 】

( 5 4 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 2、3 では、ヘッドホン 3 8 の使用状態でスピーカ部 2 9 から放出されるエラー音の音量をスピーカ部 2 9 の使用状態でスピーカ部 2 9 から放出されるエラー音の音量と同じにしたが、これらが異なる構成としてもよい。例えば、ヘッドホン 3 8 の使用状態での音量がスピーカ部 2 9 の使用状態での音量よりも小さい構成としてもよい。ヘッドホン 3 8 の使用状態でスピーカ部 2 9 からエラー音が出力される場合、それまでスピーカ部 2 9 から演出音が放出されていなかった状態から突然エラー音が鳴り出すため、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなるおそれがある。この点、ヘッドホン 3 8 の使用状態でスピーカ部 2 9 からエラー音が放出される場合の音量を小さめに設定することで、エラー音が周囲の遊技者に聴こえるようにしながらも、いたずらにそれらの遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

10

## 【 4 2 9 6 】

( 5 5 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 2、3 において、ヘッドホン 3 8 の使用状態においてエラー音が出力対象となった場合に、スピーカ部 2 9 からエラー音を放出しない(スピーカ部 2 9 側の音量低減を解除しない)構成としてもよい。

## 【 4 2 9 7 】

( 5 6 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 2、3 では、エラー音出力される第 1 出力手段及び第 2 出力手段としてヘッドホン 3 8 (ジャック部 3 7) とスピーカ部 2 9 との組み合わせを例示したが、他の組み合わせであってもよい。

## 【 4 2 9 8 】

例えば、遊技者の耳の位置に対して相対的に近い側のスピーカ(例えば上側スピーカ)と、遊技者の耳の位置に対して相対的に遠い側のスピーカ(例えば下側スピーカ)との組み合わせとしてもよい。この場合、上側スピーカから出力されるエラー音の音量(音量レベル)を変更可能とし、下側スピーカから出力されるエラー音の音量の変更を不可としてもよい。つまり、近い側のスピーカからのエラー音の音量変更を許容することで、エラー音がうるさくて遊技者が不快感を抱くことを抑制しつつ、遠い側のスピーカについてはエラー音の音量変更を不可とすることで、エラー音の音量として一定以上の音量を確保し、注意喚起等の機能が適切に果たされなくなることを抑制できる。

20

## 【 4 2 9 9 】

また、ヘッドホンとイヤホンをそれぞれ接続できるようにした上でヘッドホンとイヤホンの組み合わせとしてもよい。この場合、ヘッドホンから出力されるエラー音の音量を変更可能とし、イヤホンから出力されるエラー音の音量の変更を不可としてもよい。ヘッドホンの場合、装着状態からの取り外しがイヤホンの場合よりも行いにくいことが想定されるが、そのような場合において、ヘッドホンからのエラー音の音量が変更可能であることで、大きな音量でエラー音出力されないようにエラー音の音量を低減させておくことができる。

30

## 【 4 3 0 0 】

( 5 7 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 4 では、第 1 音量の変更についてその内容にかかわらず一切を規制する構成としたが、音量(設定値)を低減させる側への変更については許容されてもよい。すなわち、第 1 音量の変更が規制される規制状態において、音量を増大させる側への変更だけが規制対象となる構成としてもよい。

40

## 【 4 3 0 1 】

( 5 8 ) 上記第 6 の実施の形態の変形例 4 では、パチンコ機 1 0 の電源投入に応じて変更規制フラグがセットされ、その後、規制解除操作が行われるまで変更規制フラグのセット状態が継続されることで、第 1 音量の変更が常に規制されるが、少なくとも第 2 音量設定画面 4 3 1 の表示状態(第 2 音量の変更操作を行い得る状況)で第 1 音量の変更が規制されればよい。この場合でも、第 2 音量の変更による音量調整時に誤って第 1 音量を変更してしまい、意図せずヘッドホン 3 8 から大きな音量で演出音等が放出され得る状態になることを抑制できる。

## 【 4 3 0 2 】

50

(59) 上記第6の実施の形態の変形例4では、パチンコ機10の電源投入に応じて変更規制フラグがセットされ、パチンコ機10の起動時から第1音量の変更が規制される構成としたが、パチンコ機10の電源投入後、第1音量の変更を規制するための規制変更操作や第1音量の設定を変更する変更操作が行われた場合に変更規制フラグがセットされ、第1音量の変更が規制される構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者が遊技の開始前に第1音量について自らが好む設定値に設定し、その状態で遊技に臨むことができる。その際、設定変更が行われたこと、設定変更後に遊技が開始されたこと(遊技球の発射開始や遊技回の開始等)、設定変更の完了から所定期間が経過したことなどに応じて、変更規制フラグのセット状態(規制状態)に移行する構成とするとよい。

【4303】

10

(60) 上記第6の実施の形態の変形例4では、第1音量の変更が制御処理によってソフト的に規制される構成としたが、機械的(物理的)に規制される構成としてもよい。例えば、第1音量を変更するための操作部を上方から覆うようにして開閉可能なカバー部を設け、第1音量の変更を規制する場合には、当該カバー部を閉鎖状態にて開放不能にロックする。これにより、遊技者が上記操作部に触れないようにし、第1音量を変更するための操作自体を規制する。なお、第1音量の変更を許容する場合は、カバー部に対する上記ロックを解除することで、遊技者がカバー部を開放して上記操作部を露出させることを可能にする。

【4304】

(61) 上記第6の実施の形態の変形例4において、遊技回の実行中(変動表示中)である状況では、第1音量の変更が規制されつつ第2音量の変更が許容され、遊技回の実行中でない状況(例えばデモ画面の表示状態等)では、第1音量の変更が許容される構成としてもよい。遊技回の実行中に第2音量の変更を許容し、ヘッドホン38からの演出音を遊技者が実際に聴きながらその大きさを変えられようようにすることで、利便性を高めることができる。しかしながらその反面、遊技回の実行中は遊技者が遊技に気を取られやすく、あまり手元を見ないで操作を行っている可能性が高いことが想定される。そのような場合において第1音量の変更が規制されていることで、意図せず第1音量を変更してヘッドホン38からの演出音等が過大になることを抑制できる。

20

【4305】

なお、遊技回の実行中でない状況で第1音量の変更を許容する場合に、併せて第2音量の変更を許容してもよいし、第2音量の変更を規制してもよい。但し、遊技回の実行中でない状況で第1音量の設定を変えて第2音量の選択範囲を変更した場合に、引き続き第2音量の変更操作を行って細かい音量調整をできるようにする上では、前者の構成とすることが好ましい。

30

【4306】

また、遊技回の実行中でない状況で第1音量の変更を許容する場合に、遊技回が実行されていない状態で常に当該変更を許容するのではなく、遊技回の終了後、所定期間に亘って次の遊技回が開始されていないなどの特定の状況を対象として第1音量の変更を許容する構成としてもよい。

【4307】

40

(62) 上記第6の実施の形態の変形例4では、第1音量の設定値によって第2音量操作にて選択可能な音量レベルの上限値が規定される構成としたが、上限値と下限値の両方が規定される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、パチンコ機10の性能として音量レベル1~7の範囲で音量レベルを選択可能としておき、第1音量の設定値が「小」の場合は音量レベル1~5の範囲で選択可能となり、第1音量の設定値が「中」の場合は音量レベル2~6の範囲で選択可能となり、第1音量の設定値が「大」の場合は音量レベル3~7の範囲で選択可能となる構成とすることが考えられる。

【4308】

(63) 上記第6の実施の形態の変形例4では、第1音量操作と第2音量操作が異なる操作部により実行されるが、第1音量操作のための操作部と第2音量操作のための操作部

50

とを共通化して部品点数の低減を図り、その上で第1音量操作の操作方法と第2音量操作の操作方法とが異なる構成としてもよい。但し、第2音量操作の実行中に誤って第1音量操作を行ってしまう事態の発生を抑制する上では、第1音量操作と第2音量操作が異なる操作部により実行される構成とすることが好ましい。

【4309】

(64) 上記第6の実施の形態の変形例4では、変更規制項目KP4を選択状態としてオン操作を行うことにより規制状態が解除される構成としたが、他の条件により規制状態が解除される構成としてもよい。例えば、解除ボタン等の規制解除用の操作部がパチンコ機10に設けられ、当該規制解除用の操作部により所定操作が行われることに応じて規制状態が解除される構成としてもよい。また、前述のように、遊技回の実行中でない状況に移行すること(遊技回が終了すること)に応じて規制状態が解除される構成としてもよい。

10

【4310】

(65) 上記第6の実施の形態の変形例4では、ヘッドホン38から放出されるエラー音について、演出音の場合と同様に、音量レベルの選択範囲(上限値)が第1音量の設定値により規定される構成としたが、エラー音については第1音量の設定値の影響を受けない構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン38からのエラー音について、第1音量の設定値にかかわらず、予め定められた所定音量で出力される構成としてもよい。このことは、返却ボタンが操作された場合の返却音についても同様である。

【4311】

(66) 上記第6の実施の形態の変形例4において、パチンコ機10の電源が遮断された場合に、RAM344にバックアップ電力が供給されることにより、少なくとも第1音量の設定結果が記憶保持され、パチンコ機10の電源投入後の第1音量の設定として電源遮断時の設定が適用される構成としてもよい。例えば、パチンコ機10の電源が遮断され、その後、電源が投入された場合に第1音量等の設定が初期状態に戻る構成であると、遊技中に何らかの不具合が生じてパチンコ機10の再起動が必要になった場合に、その再起動後に第1音量等の設定し直しを遊技者に強いることになるが、上記構成とすることで、そのようなやり直しを不要化することができる。本構成において記憶保持の対象は第1音量の設定結果だけであってもよいし、第1音量の設定結果と第2音量の設定結果との両方であってもよい。

20

30

【4312】

(67) 上記第6の実施の形態の変形例4において、第1音量操作で設定できる設定値の中に、第2音量操作を規制(無効化)するものが含まれる構成としてもよい。具体的には、第1音量操作の設定値として「小」、「中」、「大」とは別に「固定小」、「固定中」、「固定大」を設け、第1音量操作が「固定小」~「固定大」のいずれかに設定されている状態では、第2音量操作を行っても第2音量レベルが変更されない構成としてもよい。このような設定値を、設定可能な第1音量の設定値として含むことで、ヘッドホン38からの演出音等の音量が過大となることをより好適に抑制できる。

【4313】

(68) 上記第6の実施の形態の変形例4の構成をスピーカ部29から放出される演出音等に適用してもよい。すなわち、スピーカ部29からの演出音等の音量変更を行う場合の選択範囲(上限値)が第1音量の設定値によって規定されるとともに、規制解除操作が行われていない状況では、当該設定値の変更が規制される構成とすることができる。ヘッドホン38の場合のほど顕著ではなくても、スピーカ部29から大きな音量で演出音等が放出されると不快感を抱く遊技者がいることも想定されるため、本構成とすることで、そのような遊技者のニーズに応えることが可能になる。なお、本構成において、ヘッドホン38の接続機能は備えてもよいし、備えなくてもよい。

40

【4314】

(69) 上記第6の実施の形態及びその各変形例では、予め定められた音量(例えば0)とするように音量低減を実行したが、低減後の音量にかかわらず、予め定められた低減

50

量だけ音量を低減させるようにしてもよい。すなわち、音量低減に際し、低減後の音量が定められているものに限らず、低減量が定められているものであってもよい。

【 4 3 1 5 】

( 7 0 ) 上記第 6 の実施の形態及びその各変形例では、音量レベルが 0 となり、音が放出されないように音量低減を実行したが、1 以上の所定レベルとなるように音量低減を実行してもよい。例えば、音量レベル 4 となるように音量低減を実行してもよい。この場合、音量低減が実施された出力側では、音量レベル 5 (音量変更が可能な範囲における上限値、換言すれば、パチンコ機 1 0 にて出力可能な最大音量) での出力が不可となる。この際、音量低減前の音量レベルが音量レベル 4 未満である場合は、その音量レベルをそのまま維持する構成とするとよい。

10

【 4 3 1 6 】

なお、上記のように低減後の音量レベルを 0 以外とする場合における低減後の音量レベル (低減時レベル) は、音量変更が可能な範囲 (音量レベル 1 ~ 5) における中間レベル (音量レベル 3) よりも低いレベル (例えば音量レベル 2) とすることが好ましい。この場合、例えば、ヘッドホン 3 8 の使用状態への切り替えが行われた場合においてスピーカ部 2 9 からの放出音の音量を小さく抑えることができ、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。その際、それまでのスピーカ部 2 9 の音量設定によっては切り替え時のレベルが低減時レベル (例えば音量レベル 2) よりも低い場合があり得るが、この場合は、その時点での音量レベルを維持してもよいし、低減時レベルまで音量レベルを増大させてもよい。

20

【 4 3 1 7 】

( 7 1 ) 上記第 6 の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部 3 7 が設けられず、ヘッドホン 3 8 の接続機能を備えない構成としてもよい。

【 4 3 1 8 】

( 7 2 ) 上記第 6 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報が 4 個を上限として記憶される構成としたが、4 個未満であってもよいし (1 個であってもよい)、5 個以上であってもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4 個未満であってもよいし (1 個であってもよい)、5 個以上であってもよい。また、各作動口 6 2 , 6 3 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

30

【 4 3 1 9 】

( 7 3 ) 上記第 6 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報のほうが、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【 4 3 2 0 】

( 7 4 ) 上記第 6 の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート 6 4、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート 6 4、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

40

【 4 3 2 1 】

( 7 5 ) 上記第 6 の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技 (開閉実行モード) に移行する構成としたが、いわゆる 1 種 2 種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技 (内部に V 入賞口を有する又は V 入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態) において V 入賞口 (V 入賞センサ) を遊技球が通過した場合 (付与判定の結果が所定結果となり、

50

所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【4322】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【4323】

(76)上記第6の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

10

【4324】

(77)上記第6の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値(クレジット等の仮想遊技媒体)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【4325】

(78)上記第6の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後、当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置162では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後、当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミ

20

30

【4326】

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

【4327】

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

40

【4328】

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

【4329】

<第7の実施の形態>

50

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第 1 の実施の形態において図 1 ~ 図 6 を参照して説明した遊技盤 6 0 等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【 4 3 3 0 】

< 遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成 >

遊技領域 P E を流下した遊技球の排出に関する構成について図 3 9 1 を参照しながら説明する。

【 4 3 3 1 】

一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びアウト口 6 8 のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤 6 0 の背面側に導かれて遊技領域 P E から排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域 P E に流入した遊技球は一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びアウト口 6 8 のいずれかに入球することにより遊技領域 P E から排出されることとなる。

10

【 4 3 3 2 】

遊技盤 6 0 の背面には、一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びアウト口 6 8 のそれぞれに対応させて排出通路部 9 1 ~ 9 6 が形成されている。排出通路部 9 1 ~ 9 6 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 9 1 ~ 9 6 を流下することにより、遊技盤 6 0 の背面側において遊技盤 6 0 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

20

【 4 3 3 3 】

各排出通路部 9 1 ~ 9 6 には遊技球を検知するための各種検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a が設けられている。これら排出通路部 9 1 ~ 9 6 及び検知センサ 9 1 a ~ 9 6 a について以下に説明する。

【 4 3 3 4 】

一般入賞口 6 1 は 3 個設けられており、それら 3 個のそれぞれに対応させて 2 個の排出通路部 9 1, 9 2 が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口 6 1 に対応する第 1 排出通路部 9 1 には 1 個の検知センサ 9 1 a が設けられている。具体的には、第 1 排出通路部 9 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 9 1 a が設けられており、最も左の一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 1 排出通路部 9 1 を通過する途中で第 1 入賞口検知センサ 9 1 a にて検知される。

30

【 4 3 3 5 】

また、右側 2 個の一般入賞口 6 1 に対しては途中位置で合流するように形成された第 2 排出通路部 9 2 が設けられている。当該第 2 排出通路部 9 2 は、2 個の一般入賞口 6 1 のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで 1 個の出口側領域を有している。第 2 排出通路部 9 2 における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 入賞口検知センサ 9 2 a が設けられている。右側 2 個のいずれかの一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 2 排出通路部 9 2 を通過する途中で第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて検知される。

【 4 3 3 6 】

第 1 作動口 6 2 に対応させて第 3 排出通路部 9 3 が設けられている。第 3 排出通路部 9 3 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 9 3 a が設けられており、第 1 作動口 6 2 に入球した遊技球は第 3 排出通路部 9 3 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて検知される。第 2 作動口 6 3 に対応させて第 4 排出通路部 9 4 が設けられている。第 4 排出通路部 9 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 9 4 a が設けられており、第 2 作動口 6 3 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 9 4 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 9 4 a にて検知される。

40

【 4 3 3 7 】

可変入賞装置 6 5 に対応させて第 5 排出通路部 9 5 が設けられている。第 5 排出通路部 9 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ 9 5 a が設けられて

50

おり、可変入賞装置 65 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 95 を通過する途中で大入賞口検知センサ 95a にて検知される。アウト口 68 に対応させて第 6 排出通路部 96 が設けられている。第 6 排出通路部 96 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 96a が設けられており、アウト口 68 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 96 を通過する途中でアウト口検知センサ 96a にて検知される。

#### 【4338】

なお、各種検知センサ 91a ~ 96a のうちいずれか 1 個の検知センサ 91a ~ 96a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 91a ~ 96a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 64 に対してもゲート検知センサ 97a が設けられており、遊技領域 PE を流下する途中でスルーゲート 64 を通過する遊技球はゲート検知センサ 97a

10

#### 【4339】

各種検知センサ 91a ~ 97a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 91a ~ 97a は後述する主制御装置 162 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 91a ~ 97a の検知結果は主制御装置 162 に出力される。具体的には、各種検知センサ 91a ~ 97a は、遊技球を検知していない状況では LOW レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では HI レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく HI 及び LOW の関係が逆であってもよい。

#### 【4340】

< 主制御装置 162 の構成 >

次に主制御装置 162 の構成について図 392 を参照しながら説明する。図 392 は主制御装置 162 の正面図である。

20

#### 【4341】

主制御装置 162 は、図 392 に示すように、主制御基板 311 が基板ボックス 163a に收容されてなる。主制御基板 311 の一方の板面である素子搭載面には、MPU 312 が搭載されている。基板ボックス 163a は当該基板ボックス 163a の外部から当該基板ボックス 163a 内に收容された MPU 312 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 163a は無色透明に形成されているが、基板ボックス 163a の外部から当該基板ボックス 163a 内に收容された MPU 312 を目

30

#### 【4342】

主制御装置 162 は基板ボックス 163a において主制御基板 311 の素子搭載面と対向する対向壁部 163b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 50 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 50 の背面を露出させることにより、基板ボックス 163a の対向壁部 163b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 163b を通じて MPU 312 を目視することが可能となる。

#### 【4343】

基板ボックス 163a は複数のケース体 163c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 163c には、これらケース体 163c の分離を阻止するとともにこれらケース体 163c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 163e が設けられている。結合部 163e は、略直方体形状の基板ボックス 163a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 163e を利用してケース体 163c の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 163e を破壊してケース体 163c を分離したとしても、その後別の結合部 163e を結合状態とすることでケース体 163c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 163c の分離に際して結合部 163e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 163e を目視確認することでケース体 163c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

40

50

## 【 4 3 4 4 】

また、基板ボックス 1 6 3 a において結合部 1 6 3 e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 1 6 3 c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 1 6 3 f が貼り付けられている。封印シール 1 6 3 f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 1 6 3 c に残る。これにより、ケース体 1 6 3 c の分離に際して封印シール 1 6 3 f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

## 【 4 3 4 5 】

上記構成の主制御装置 1 6 2 において主制御基板 3 1 1 には、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた主側 R A M 3 1 4 ( 図 3 9 3 ) のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 1 6 6 c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e とが設けられている。また、主制御基板 3 1 1 に搭載された M P U 3 1 2 には、遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報 ( プログラム及びデータ ) を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。

10

## 【 4 3 4 6 】

これらリセットボタン 1 6 6 c 、読み取り用端子 1 6 6 d 及び第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d はいずれも主制御基板 3 1 1 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 3 1 1 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 1 6 3 a の対向壁部 1 6 3 b と対向しているが、リセットボタン 1 6 6 c 及び読み取り用端子 1 6 6 d は対向壁部 1 6 3 b により覆われていない。つまり、対向壁部 1 6 3 b にはリセットボタン 1 6 6 c 及び読み取り用端子 1 6 6 d のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 1 6 3 a の開放を要することなく、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作することが可能であり、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子を接続することが可能である。

20

## 【 4 3 4 7 】

リセットボタン 1 6 6 c は上記のとおり主側 R A M 3 1 4 のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン 1 6 6 c を押圧操作した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させる必要がある ( すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給を開始させる必要がある ) 。リセットボタン 1 6 6 c に対する O N 操作はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時 ( すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給開始時 ) のみ有効とされる。したがって、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にはリセットボタン 1 6 6 c を押圧操作したとしても主側 R A M 3 1 4 のデータをクリアすることはできない。

30

## 【 4 3 4 8 】

読み取り用端子 1 6 6 d は、遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報 ( プログラム及びデータ ) を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させる必要がある ( すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給を開始させる必要がある ) 。読み取り用端子 1 6 6 d に対する外部装置の接続はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時 ( すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給開始時 ) のみ有効とされる。したがって、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

40

## 【 4 3 4 9 】

第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e はいずれも、 L E D による表示用セグメントが 7 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機 E L ディスプレイであってもよい。第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e はいずれもその表示

50

面が主制御基板 3 1 1 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 1 6 3 a の対向壁部 1 6 3 b により覆われている。

【 4 3 5 0 】

この場合に、基板ボックス 1 6 3 a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 1 6 3 a の外部から当該基板ボックス 1 6 3 a 内に収容された第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置 1 6 2 は基板ボックス 1 6 3 a において主制御基板 3 1 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 1 6 3 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 5 0 の背面に搭載されているため、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 5 0 の背面をパチンコ機 1 0 前方に露出させた場合には、対向壁部 1 6 3 b を通

10

【 4 3 5 1 】

第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の表示面においては「 0 」 ~ 「 9 」 の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e を利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

【 4 3 5 2 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 3 9 3 のブロック図に基づいて説明する。

20

【 4 3 5 3 】

主制御装置 1 6 2 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 3 1 1 を具備しており、主制御基板 3 1 1 には M P U 3 1 2 が搭載されている。M P U 3 1 2 には、主側 R O M 3 1 3 及び主側 R A M 3 1 4 のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【 4 3 5 4 】

主側 R O M 3 1 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 R O M 3 1 3 は、M P U 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

30

【 4 3 5 5 】

主側 R A M 3 1 4 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 R A M 3 1 4 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 R O M 3 1 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 R A M 3 1 4 は、主側 R O M 3 1 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【 4 3 5 6 】

M P U 3 1 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 1 2 の入力側には、払出制御装置 1 8 1 と、電源及び発射制御装置 1 9 1 とが接続されている。また、M P U 3 1 2 の入力側には、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a といった各種センサが接続されている。各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a には、既に説明したとおり、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 、第 2 入賞口検知センサ 9 2 a 、第 1 作動口検知センサ 9 3 a 、第 2 作動口検知センサ 9 4 a 、大入賞口検知センサ 9 5 a 、アウト口検知センサ 9 6 a 及びゲート検知センサ 9 7 a が含まれる。これら入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果に基づいて、M P U 3 1 2 にて各入球部への入球判定が行われる。また、M P U 3 1 2 では、第 1 作動口 6 2 、第 2 作動口 6 3 、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

40

【 4 3 5 7 】

50

また、MPU312の入力側には、主制御基板311に設けられたリセットボタン166cが設けられている。リセットボタン166cには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン166cが押圧操作されているか否かが検知される。そして、MPU312はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン166cが押圧操作されているか否かを特定する。

【4358】

MPU312の出力側には、払出制御装置181及び演出制御装置143等が接続されている。払出制御装置181には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基いて賞球コマンドが出力される。演出制御装置143には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

10

【4359】

MPU312の出力側には、可変入賞装置65の開閉扉65bを開閉動作させる特電用の駆動部65d、第2作動口63の普電役物63aを開閉動作させる普電用の駆動部63b、特図用表示部43及び普図用表示部44が接続されている。主制御基板311には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU312は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【4360】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置65が開閉されるように、MPU312において特電用の駆動部65dの駆動制御が実行される。また、普電役物63aの開放状態当選となった場合には、普電役物63aが開閉されるように、MPU312において普電用の駆動部63bの駆動制御が実行される。

20

【4361】

各遊技回に際しては、MPU312において特図用表示部43の表示制御が実行される。普電役物63aを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU312において普図用表示部44の表示制御が実行される。第1作動口62若しくは第2作動口63への入賞が発生した場合、又は特図用表示部43において変動表示が開始される場合に、MPU312において特図保留数表示部AMの表示制御が実行される。スルーゲート64への入賞が発生した場合、又は普図用表示部44において変動表示が開始される場合に、MPU312において普図保留数表示部FMの表示制御が実行される。

30

【4362】

MPU312の出力側には、外部出力端子213が接続されている。この外部出力端子213を通じてホールコンピュータHCに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

【4363】

MPU312の出力側には、第1～第5報知用表示装置169a～169eが接続されている。これら第1～第5報知用表示装置169a～169eを通じて遊技履歴の管理結果等の情報が報知される。

【4364】

40

MPU312には読み取り用端子166dが設けられている。読み取り用端子166dには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子166dに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、MPU312はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子166dに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子166dに外部装置が接続されている場合、MPU312における遊技履歴の管理結果や主側ROM313に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【4365】

電源及び発射制御装置191は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板31

50

1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【 4 3 6 6 】

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 1 9 1 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合には当該電断時電源部から主側 R A M 3 1 4 にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 は遊技球発射機構 1 1 0 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 1 1 0 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 2 0 2 には電源スイッチが設けられており、電源スイッチが O N 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが O F F 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される。

10

【 4 3 6 7 】

払出制御装置 1 8 1 は、主制御装置 1 6 2 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 2 2 2 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

20

【 4 3 6 8 】

演出制御装置 1 4 3 は、主制御装置 1 6 2 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御したり、表示制御装置 3 5 0 を制御したりするものである。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【 4 3 6 9 】

ここで、図柄表示装置 7 5 の表示内容について図 3 9 4 ~ 図 3 9 6 に基づいて説明する。

30

【 4 3 7 0 】

図 3 9 4 ( a ) ~ ( j ) に示すように、図柄表示装置 7 5 に表示される図柄（演出用の装飾図柄）は、「 1 」 ~ 「 9 」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「 1 」 ~ 「 9 」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【 4 3 7 1 】

図 3 9 5 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が設定されている。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z 1 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、 1 0 個の主図柄が配されて 2 0 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 3

40

50

95 (b) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

【4372】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L1、中ライン L2、右ライン L3、右下がりライン L4、右上がりライン L5 が設定されている。そして、上図柄列 Z1 下図柄列 Z3 中図柄列 Z2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z1 ~ Z3 の変動表示が終了すれば、後述する通常 4 R 大当たり結果又は 10 R 確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【4373】

本パチンコ機 10 では、奇数番号 (1, 3, 5, 7, 9) が付された主図柄は「確変図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の確変図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号 (2, 4, 6, 8) が付された主図柄は「非確変図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非確変図柄の組み合わせが停止表示される。

【4374】

ここで、各図柄列の変動表示について図 396 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列 Z1 ~ Z3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 396 (a) に示すように、上図柄列 Z1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。

【4375】

次いで、図 396 (b) に示すように、上図柄列 Z1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図 396 (c) に示すように、下図柄列 Z3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z1 ~ Z3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【4376】

ところで、遊技機では、図柄表示装置 75 において図柄を停止表示させる際、最終停止列 (本実施の形態では中図柄列 Z2) の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 43 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z2 (最終停止列) の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置 75 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【4377】

そこで、特図用表示部 43 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z1 ~ Z3 を停止 (仮停止) させておき、その後、特図用表示部 43 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止 (確定表示) させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z1 ~ Z3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z1 ~ Z3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ (図 394) の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる (停留表示)。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【4378】

なお、図柄列 Z1 ~ Z3 の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列 Z1 ~ Z3 の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

10

20

30

40

50

## 【 4 3 7 9 】

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

## 【 4 3 8 0 】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

10

## 【 4 3 8 1 】

図 3 9 5 ( b ) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a と、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b とが設定されている。

## 【 4 3 8 2 】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

20

## 【 4 3 8 3 】

例えば、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

## 【 4 3 8 4 】

また、第 2 保留表示領域 G b では、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1 ~ G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2、第 3 単位保留表示領域 G b 3、第 4 単位保留表示領域 G b 4 が設定されている。

30

## 【 4 3 8 5 】

例えば、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G b 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

40

## 【 4 3 8 6 】

また、第 1 保留表示領域 G a と第 2 保留表示領域 G b とに挟まれるようにして実行表示領域 D が設定されている。実行表示領域 D には、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 又は第 2 保留表示領域 G b の第 1 単位保留表示領域 G b 1 に表示されていた保留用画像が実行表示領域 D に移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

## 【 4 3 8 7 】

保留表示部 2 0 0 の表示サイズは、主表示ユニット 8 1 に設けられた保留数表示部 A M

50

よりも大きく、保留数表示部 A M よりも保留表示部 2 0 0 の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部 A M において複数の発光部 ( L E D 等 ) を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ ( 表示面積 ) よりも各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4、G b 1 ~ G b 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ ( 表示面積 ) の方が大きくなっている。なお、実行表示領域 D 又は当該領域 D に表示される保留用画像の表示サイズは各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4、G b 1 ~ G b 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

#### 【 4 3 8 8 】

保留表示部 2 0 0 は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部 A M においては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

10

#### 【 4 3 8 9 】

< 主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 3 9 7 を用いて説明する。

#### 【 4 3 9 0 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 3 9 7 に示すように、当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 7 5 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 及び図柄表示装置 7 5 における表示継続時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 は、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 b に設けられている。

20

#### 【 4 3 9 1 】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が主側 R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

30

#### 【 4 3 9 2 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a、R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

40

#### 【 4 3 9 3 】

この場合、第 1 エリア ~ 第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には

50

総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【4394】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【4395】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり199)に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである(値=0～199)。大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

10

【4396】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ROM313に当否テーブルとして記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図398を参照しながら説明する。

20

【4397】

当否テーブルには、2進数の情報からなるアドレス情報と、同じく2進数の情報からなる大当たり数値情報とが1対1で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は10進数で表して「1」～「5」の5種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は10進数で表して「7」、「17」、「27」、「37」、「47」の5種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが1対1で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタC1において更新され得る乱数情報の数値範囲である「0」～「199」に含まれている。

【4398】

ここで、本パチンコ機10では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード(低確率状態)と高確率モード(高確率状態)とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「1」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が1個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い5個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が1/200であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が1/40であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

30

40

【4399】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで主側RAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球

50

が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

【 4 4 0 0 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、主側 R O M 3 1 3 に大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図 3 9 9 を参照しながら説明する。

【 4 4 0 1 】

大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 3 9 9 ( a ) ）と第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 3 9 9 ( b ) ）とが設定されている。第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 1 特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 2 特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

10

【 4 4 0 2 】

図 3 9 9 ( a ) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも 1 回実行されるものである。本実施の形態では、1 のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が 1 回実行されるように構成されている。

【 4 4 0 3 】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第 1 上限回数（例えば 3 5 回）に達するまで継続される。第 1 上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

20

【 4 4 0 4 】

また、4 R 確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数と同数の第 2 上限回数（例えば 3 5 回）に達するまで継続される。第 2 上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

30

【 4 4 0 5 】

すなわち、大当たり種別が 4 R 確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数（第 2 上限回数）に達するまでは高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第 1 上限回数（第 2 上限回数）に達した後は低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態（通常遊技状態）に移行する。なお、第 2 上限回数は、第 1 上限回数と同数に限定されるものではなく、第 1 上限回数よりも多い回数であってもよいし、第 1 上限回数よりも少ない回数であってもよい。

【 4 4 0 6 】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物 6 3 a の開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには 1 回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

40

【 4 4 0 7 】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口

50

63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球（遊技価値としての遊技者の持ち分）をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【4408】

ちなみに、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて持ち球の減りを少なく抑えることができるものの、高頻度サポートモードの全体で見た場合、第2作動口63への入賞に基づく賞球の付与による持ち球の増加分が発射球数（消化球数）よりも多くなることはなく、持ち球が増えない又はほぼ増えない状態となる。換言すれば、高頻度サポートモードは、当該モード中での遊技球の合計払出個数を、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PEに供給された遊技球の合計個数）で除算した出玉率（ベース値）が1以下となる状態である。なお、低頻度サポートモードの出玉率は、高頻度サポートモードの出玉率よりも小さい値となる。

10

【4409】

高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

20

【4410】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第3上限回数に達するまでは低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となり、第3上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

30

【4411】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が4R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は15%に設定されている。

【4412】

図399(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。

40

【4413】

なお、第2特図用の大当たり種別テーブルで設定される4R通常大当たり結果は、第1特図用の大当たり種別テーブルで設定される4R通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として4R通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短遊技状態となり、この時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。

【4414】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84

50

」が10R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は15%に設定されている。

#### 【4415】

このように、第1特図用の大当たり種別テーブルと第2特図用の大当たり種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図用の大当たり種別テーブルでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図用の大当たり種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

10

#### 【4416】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

#### 【4417】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される図柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ROM313に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり図柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり図柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

20

30

#### 【4418】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置75における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

40

#### 【4419】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

#### 【4420】

リーチ表示には、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした

50

上で、表示画面 G の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【 4 4 2 1 】

予告表示には、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

10

【 4 4 2 2 】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側 ROM 3 1 3 に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【 4 4 2 3 】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置 1 6 2 において行うのではなく、演出制御装置 1 4 3 において行われる。この場合、演出制御装置 1 4 3 は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置 7 5 にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

20

【 4 4 2 4 】

変動種別カウンタ C 5 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C 5 は、特図用表示部 4 3 における表示継続時間と、図柄表示装置 7 5 における図柄の表示継続時間とを MPU 3 1 2 において決定する上で用いられる。

30

変動種別カウンタ C 5 は、後述するタイマ割込み処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部 4 3 における変動表示の開始時及び図柄表示装置 7 5 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C 5 のバッファ値が取得される。

【 4 4 2 5 】

普図当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタ C 4 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ~ 1 9 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御し、C 4 = 1 9 1 ~ 2 5 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御しない。

40

【 4 4 2 6 】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P E に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

50

## 【 4 4 2 7 】

ベース値に関する処理では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域 P E からの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば 6 0 0 0 0 個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測区間におけるベース値とを第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e に表示する。

## 【 4 4 2 8 】

図 4 0 0 ( a ) に示すように、ベース値の表示に際しては、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e のうち第 1 報知用表示装置 1 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 1 6 9 b を識別用表示部として使用し、第 3 報知用表示装置 1 6 9 c 及び第 4 報知用表示装置 1 6 9 d を比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第 5 報知用表示装置 1 6 9 e は使用しない。

10

## 【 4 4 2 9 】

図 4 0 0 ( b ) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d におけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d には、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば 5 s e c ）ごとに切り換えて表示される。

20

## 【 4 4 3 0 】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第 1 報知用表示装置 1 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 1 6 9 b ）に「 b L . 」を表示し、比率用表示部（第 3 報知用表示装置 1 6 9 c 及び第 4 報知用表示装置 1 6 9 d ）に現状ベース値を 2 桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「 b 1 . 」、「 b 2 . 」、「 b 3 . 」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

30

## 【 4 4 3 1 】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、1 台のパチンコ機 1 0 に対して 1 日約 1 0 0 0 0 ~ 2 0 0 0 0 個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個ごとのベース値は、3 ~ 6 日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第 1 作動口 6 2 や一般入賞口 6 1 への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

40

## 【 4 4 3 2 】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

## 【 4 4 3 3 】

なお、上記構成では、過去 3 回分の計測区間についてベース値を表示するが、2 回分のベース値を表示してもよいし、4 回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の

50

回数は任意に定めることができる。

【 4 4 3 4 】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）から減算する。そして、その減算結果が所定数（例えば 0 個）となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e に表示する。これらの処理については、後

10

【 4 4 3 5 】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

【 4 4 3 6 】

図 4 0 1 は、主側 R O M 3 1 3 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。M P U 3 1 2 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 4 0 1 に示すように、主側 R O M 3 1 3 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

20

【 4 4 3 7 】

具体的には、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  に連続するアドレス  $X(k+3) \sim X(k+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して

30

【 4 4 3 8 】

また、アドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  に連続するアドレス  $X(m+3) \sim X(m+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  に連続するアドレス  $X(n+3) \sim X(n+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(n+6) \sim X(p+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

40

【 4 4 3 9 】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 R O M 3 1 3 における物理アドレス及び M P U 3 1 2 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【 4 4 4 0 】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェック

50

すればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【 4 4 4 1 】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

10

【 4 4 4 2 】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

20

【 4 4 4 3 】

図 4 0 2 は、主側 R A M 3 1 4 における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。M P U 3 1 2 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 4 0 2 に示すように、主側 R A M 3 1 4 においても特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【 4 4 4 4 】

具体的には、アドレス  $Y(1) \sim Y(r+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア 3 9 1 として設定されている。また、アドレス  $Y(1) \sim Y(r+2)$  に連続するアドレス  $Y(r+3) \sim Y(r+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(r+6) \sim Y(s+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 3 9 2 として設定されている。

30

【 4 4 4 5 】

また、アドレス  $Y(r+6) \sim Y(s+2)$  に連続するアドレス  $Y(s+3) \sim Y(s+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(s+6) \sim Y(t+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 3 9 3 として設定されている。また、アドレス  $Y(s+6) \sim Y(t+2)$  に連続するアドレス  $Y(t+3) \sim Y(t+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(t+6) \sim Y(u+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 として設定されている。

40

【 4 4 4 6 】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 R A M 3 1 4 における物理アドレス及び M P U 3 1 2 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【 4 4 4 7 】

上記のように特定制御用のワークエリア 3 9 1 と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 とが区別して設定されていることにより、M P U 3 1 2 において特定制御を実行する場合

50

と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM314の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア391, 393への情報の書き込み及び各ワークエリア391, 393からの情報の読み出しに際してはMPU312にてロード命令が行われる。

#### 【4448】

特定制御用のスタックエリア392と、非特定制御用のスタックエリア394とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、MPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてMPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア392, 394への情報の書き込みの際にはMPU312にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しの際にはMPU312にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア392, 394への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

#### 【4449】

ここで、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【4450】

一方、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【4451】

なお、主側RAM314にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

10

20

30

40

50

## 【 4 4 5 2 】

< M P U 3 1 2 の処理構成について >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 3 1 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば 4 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

## 【 4 4 5 3 】

< メイン処理 >

まず、図 4 0 3 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップ S n 1 1 2 ）については非特定制御用のプログラムにより実行される。

10

## 【 4 4 5 4 】

まずステップ S n 1 0 1 では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 s e c ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 7 5 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 3 1 4 のアクセスを許可する。

## 【 4 4 5 5 】

ステップ S n 1 0 2 では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図 4 0 4 ）の割込み周期を所定周期（例えば 4 m s e c ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば大当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

20

## 【 4 4 5 6 】

ステップ S n 1 0 3 では、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている状態でパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われ、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

## 【 4 4 5 7 】

リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている場合は、ステップ S n 1 0 4 に進み、特定制御用のエリアについて第 1 初期化処理を実行する。当該第 1 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 を「 0 」クリアする。すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に記憶されている情報を全消去する。

30

## 【 4 4 5 8 】

なお、上記第 1 初期化処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 を「 0 」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 4 4 5 9 】

ステップ S n 1 0 5 では、第 2 部分クリア用処理を実行する。この処理は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された一部の情報を消去するものであるが、その詳細については後述する。

40

## 【 4 4 6 0 】

ステップ S n 1 0 3 で否定判定した場合（リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されていない場合）は、ステップ S n 1 0 6 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図 4 0 4 ）の停電情報記憶処理（ステップ S n 4 0 1 ）にて停電時処理が実行された場合に「 1 」がセットされるものであり、電源遮断（電断状態）が発生したことや、電源遮断時において停電時処理が適切に行われたことを M P U 3 1 2 が把握する

50

ためのものである。

【 4 4 6 1 】

停電フラグに「 1 」がセットされている場合は、ステップ S n 1 0 7 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出する。続くステップ S n 1 0 8 では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【 4 4 6 2 】

ステップ S n 1 0 6 又はステップ S n 1 0 8 のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップ S n 1 0 9 ）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップ S n 1 0 4 の第 1 初期化処理が実行されることにより解除される。

10

【 4 4 6 3 】

ステップ S n 1 0 8 で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップ S n 1 1 0 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 にセットされている停電フラグを「 0 」クリアする。ステップ S n 1 1 0 又はステップ S n 1 0 5 の実行後はステップ S n 1 1 1 にて超過時立ち上げ用処理を実行し、その後、ステップ S n 1 1 2 にて第 1 部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。続くステップ S n 1 1 3 では、電断状態から復電した際に演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 に送信するコマンドを設定するための復電時のコマンド設定処理を実行する。復電時のコマンド設定処理の詳細については後述する。

20

【 4 4 6 4 】

ステップ S n 1 1 4 では、第 1 ～ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e の動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第 1 ～ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e における全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば 5 s e c ）に亘って継続する。第 1 ～ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e において断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等に於いて支障を来すおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機 1 0 の電源 ON 操作の都度、第 1 ～ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e が正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

30

【 4 4 6 5 】

ステップ S n 1 1 5 では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップ S n 1 1 6 ～ステップ S n 1 1 9 の残余処理に進む。つまり、M P U 3 1 2 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S n 1 1 6 ～ステップ S n 1 1 9 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S n 1 1 6 ～ステップ S n 1 1 9 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

40

【 4 4 6 6 】

残余処理では、まずステップ S n 1 1 6 にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S n 1 1 7 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S n 1 1 8 にて変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「 0 」にクリアする。その後、ステップ S n 1 1 9 にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップ S n 1 1 9 の処理を実

50

行した場合、ステップ S n 1 1 6 に戻り、ステップ S n 1 1 6 ~ ステップ S n 1 1 9 の処理を繰り返す。

【 4 4 6 7 】

< タイマ割込み処理 >

次に、図 4 0 4 のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば 4 m s e c 周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【 4 4 6 8 】

先ずステップ S n 2 0 1 では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部 3 1 5 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

10

【 4 4 6 9 】

ステップ S n 2 0 2 では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普図当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普図当たり乱数カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「 0 」にクリアする。その後、ステップ S n 2 0 3 ではステップ S n 1 1 6 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S n 2 0 4 にてステップ S n 1 1 7 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

20

【 4 4 7 0 】

ステップ S n 2 0 5 では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機 1 0 には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【 4 4 7 1 】

ステップ S n 2 0 6 では報知用表示処理を実行する。報知用表示処理では、主制御装置 1 6 2 に設けられた第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の表示制御を行う。ステップ S n 2 0 7 では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。遊技停止判定用処理の詳細については後述する。

30

【 4 4 7 2 】

ステップ S n 2 0 8 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップ S n 2 0 9 に進み、ポート出力処理を実行する。

【 4 4 7 3 】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 6 3 b , 6 5 d に行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置 6 5 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 6 5 d への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 6 3 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

40

【 4 4 7 4 】

ステップ S n 2 1 0 では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入

50

賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【 4 4 7 5 】

ステップ S n 2 1 1 では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a から受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口 6 8、一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 及びスルーゲート 6 4 への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【 4 4 7 6 】

ステップ S n 2 1 2 では、主側 R A M 3 1 4 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【 4 4 7 7 】

ステップ S n 2 1 3 では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル 4 1 への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が発射される。続くステップ S n 2 1 4 では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【 4 4 7 8 】

ステップ S n 2 1 5 では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート 6 4 への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【 4 4 7 9 】

ステップ S n 2 1 6 では、直前のステップ S n 2 1 4 及びステップ S n 2 1 5 の処理結果に基づいて、特図用表示部 4 3 に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部 A M に反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部 4 4 に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部 F M に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S n 2 1 6 では、直前のステップ S n 2 1 4 及びステップ S n 2 1 5 の処理結果に基づいて、特図用表示部 4 3 の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部 4 4 の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【 4 4 8 0 】

ステップ S n 2 1 7 では、払出制御装置 1 8 1 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップ S n 2 1 8 では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップ S n 2 1 9 では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【 4 4 8 1 】

ステップ S n 2 2 0 では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップ S n 2 0 8 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップ S n 2 2 1 にて超過フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「 1 」にセッ

10

20

30

40

50

トされている場合は、ステップ S n 2 0 9 からステップ S n 2 1 6 までの各種処理を実行することなくステップ S n 2 1 7 の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ S n 2 0 9 からステップ S n 2 1 9 までの各種処理を実行することなくステップ S n 2 2 0 のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細は後述する。

#### 【4482】

<特図特電制御処理>

ステップ S n 2 1 3 の特図特電制御処理について図 4 0 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【4483】

特図特電制御処理では先ずステップ S n 3 0 1 にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第1作動口 6 2 又は第2作動口 6 3 への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留球格納エリア 3 1 4 a における保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を1加算するとともに、タイマ割込み処理のステップ S n 2 0 2 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を、保留球格納エリア 3 1 4 b の空き保留エリアのうち最初の保留エリアに格納する。

#### 【4484】

なお、第1作動口 6 2 及び第2作動口 6 3 への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を1回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 7 5 における保留情報の個数を示す画像（保留用画像）の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

#### 【4485】

ステップ S n 3 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップ S n 3 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップ S n 3 0 4 では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップ S n 3 0 5 では、ステップ S n 3 0 6 ~ステップ S n 3 1 2 の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップ S n 3 0 6 ~ステップ S n 3 1 2 の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを M P U 3 1 2 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S n 3 0 6 ~ステップ S n 3 1 2 の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

#### 【4486】

具体的には、特図特電カウンタは「0」~「6」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に1対1に対応させて開始アドレスの情報（「S A 0」~「S A 6」）が設定されている。この場合、開始アドレス S A 0 は、ステップ S n 3 0 6 の特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 1 は、ステップ S n 3 0 7 の特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 2 は、ステップ S n 3 0 8 の特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 3 は、ステップ S n 3 0 9 の特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 4 は、ステップ S n 3 1 0 の特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 5 は、ステップ S n 3 1 1 の特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス S A 6 は、ステップ S n 3 1 2 の特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

10

20

30

40

50

## 【 4 4 8 7 】

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

## 【 4 4 8 8 】

< 特図変動開始処理 >

ステップ S n 3 0 6 の特図変動開始処理について図 4 0 5 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「0」である場合に実行されるものである。

10

## 【 4 4 8 9 】

特図変動開始処理では先ずステップ S n 4 0 1 にて、保留球格納エリア 3 1 4 b に格納されている保留情報の個数（保留数）N が 1 以上であるか否かを判定する。保留数 N が 1 以上でない場合、すなわち、0 である場合はそのまま特図変動開始処理を終了する。

## 【 4 4 9 0 】

一方、保留数 N が 1 以上である場合は、ステップ S n 4 0 2 にてデータ設定処理を実行する。データ設定処理では、第 2 特図の保留数 R b N が 1 以上である場合は、当該保留数 R b N を 1 減算するとともに、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納された実行エリア A E に移動する。その後、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 エリア～第 4 エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。第 2 特図の保留数 R b N が 0 である場合は、第 1 特図の保留数 R a N を 1 減算するとともに、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納された実行エリア A E に移動する。その後、第 1 特図用保留エリア R a の第 2 エリア～第 4 エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。

20

## 【 4 4 9 1 】

上記シフト処理は、第 1 エリア～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第 4 エリアを「0」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、保留表示部 2 0 0 における保留用画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

30

## 【 4 4 9 2 】

ステップ S n 4 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

## 【 4 4 9 3 】

ステップ S n 4 0 4 では、ステップ S n 4 0 3 にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタ C 1 に係る数値情報が、ステップ S n 4 0 3 にて読み出した当否テーブル（図 3 9 8 ）に設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

40

## 【 4 4 9 4 】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップ S n 4 0 5 : Y E S ）、ステップ S n 4 0 6 にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報を読み出す。そして、主側 R O M 3 1 3 に設けられた大当たり種別テーブル（図 3 9 9 ）を参照し、上記読み出した大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

50

## 【 4 4 9 5 】

この際、今回の当否判定処理が第 1 作動口 6 2 への入賞に基づくものである場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 3 9 9 ( a )）を参照し、4 R 確変大当たり結果及び 4 R 通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。一方、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づくものである場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 3 9 9 ( b )）を参照し、1 0 R 確変大当たり結果及び 4 R 通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

## 【 4 4 9 6 】

ステップ S n 4 0 7 では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理では、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を上記停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 に書き込む。

10

## 【 4 4 9 7 】

ステップ S n 4 0 8 では、種別判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。特定制御用のワークエリア 3 9 1 には各大当たり結果の種類に対応した種別フラグが設けられており、ステップ S n 4 0 8 では、それら各大当たり結果の種類に対応した種別フラグのうち、ステップ S n 4 0 6 の種別判定処理の結果に対応するものに「 1 」をセットする。例えば、特定された大当たり種別が 1 0 R 確変大当たりである場合は、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 R 確変大当たりフラグに「 1 」をセットする。

20

## 【 4 4 9 8 】

一方、ステップ S n 4 0 4 の当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップ S n 4 0 5 : N O）は、ステップ S n 4 0 9 にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部 4 3 に最終的に停止表示させる図柄の態様の情報を、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている外れ用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に書き込む。この場合に選択される図柄の態様の情報は、大当たり当選の場合に選択される図柄の態様の情報とは異なっている。

## 【 4 4 9 9 】

ステップ S n 4 0 8 及びステップ S n 4 0 9 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S n 4 1 0 にて高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を実行する。高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理では、高確率モード及び高頻度サポートモードにて実行される遊技回の回数を更新する。ステップ S n 4 1 0 の詳細については後述する。

30

## 【 4 5 0 0 】

ステップ S n 4 1 1 では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、変動種別カウンタ C S の数値情報を取得する。また、今回の特図遊技回において図柄表示装置 7 5 にてリーチ表示が発生するかどうかを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、大当たり結果でなく、さらに実行エリア A E に格納されているリーチ乱数カウンタ C 3 に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

40

## 【 4 5 0 1 】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側 R O M 3 1 3 に記憶されているリーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した変動表示時間の情報（変動パターン情報）を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側 R O M 3 1 3 に記憶されているリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した変動表示時間の情報を取得する。ちなみに、リーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る

50

変動表示時間と異なっている。

【 4 5 0 2 】

なお、リーチ非発生時における変動表示時間は、第1特図用保留エリア R a 又は第2特図用保留エリア R b の保留数 R a N , R b N が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留数 R a N , R b N が同一である場合と比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用の変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留数 R a N , R b N やサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に変動表示時間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた変動表示時間の振分が行われることとなる。

10

【 4 5 0 3 】

また、ステップ S n 4 1 1 では、取得した変動表示時間の情報を、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップ S n 4 1 2 ）にて実行される。

【 4 5 0 4 】

ステップ S n 4 1 2 では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。変動用コマンドには、変動表示時間（変動パターン）の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置 1 4 3 では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

20

【 4 5 0 5 】

演出制御装置 1 4 3 は変動用コマンド及び種別コマンドを M P U 3 1 2 から受信した場合、ランプ部 2 6 ~ 2 8 、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 7 5 において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置 7 5 では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

30

【 4 5 0 6 】

ステップ S n 4 1 3 では、特図用表示部 4 3 における図柄の変動表示を開始させる。続くステップ S n 4 1 4 では特図特電カウンタを 1 加算する。特図変動開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「 0 」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「 1 」となる。

40

【 4 5 0 7 】

< 特図変動中処理 >

ステップ S n 3 0 7 （図 4 0 5 ）の特図変動中処理について図 4 0 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 1 」である場合に実行されるものである。

【 4 5 0 8 】

特図変動中処理ではまずステップ S n 5 0 1 にて、ステップ S n 4 1 1 で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S n 5 0 2 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、特図用表示部 4 3 の図柄の変動表示が継続されるように各表示用セグメントの発光制御を行う。具体的には

50

各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように制御する。

【 4 5 0 9 】

変動表示時間が経過した場合（ステップ S n 5 0 1 : Y E S ）は、ステップ S n 5 0 3 にて、高確率モード及び高頻度サポートモードを終了させるための高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップ S n 5 0 3 の詳細については後述する。

【 4 5 1 0 】

ステップ S n 5 0 4 では、今回の特図遊技回の確定表示時間（最終停止時間）の設定処理を実行する。確定表示時間の設定処理では、特図用表示部 4 3 にて図柄を停止表示させる際の継続時間として確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）の情報を主側 R O M 3 1 3 から取得し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

10

【 4 5 1 1 】

ステップ S n 5 0 5 では、確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている図柄がステップ S n 4 0 7（図 4 0 6）又はステップ S n 4 0 9 で設定した停止結果で停止表示されるように特図用表示部 4 3 を制御する。

【 4 5 1 2 】

ステップ S n 5 0 6 では特図特電カウンタを 1 加算する。特図変動中処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「 1 」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「 2 」となる。

【 4 5 1 3 】

20

< 特図確定中処理 >

ステップ S n 3 0 8（図 4 0 5）の特図確定中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 2 」である場合、換言すれば、特図用表示部 4 3 における図柄の停止表示が開始された後に実行されるものである。特図確定中処理では、ステップ S n 5 0 4 で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「 0 」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を「 3 」に更新する。

【 4 5 1 4 】

30

< 特電開始処理 >

ステップ S n 3 0 9（図 4 0 5）の特電開始処理について図 4 0 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 3 」である場合に実行されるものである。

【 4 5 1 5 】

特電開始処理では先ずステップ S n 6 0 1 にてオープニングコマンドを送信済みであるか否かを判定する。オープニングコマンドは、演出制御装置 1 4 3 に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。

【 4 5 1 6 】

オープニングコマンドの送信前である場合は、ステップ S n 6 0 2 にて、開閉実行モードの開始処理を実行する。開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた開閉実行モードフラグに「 1 」をセットする。開閉実行モードフラグは、開閉実行モード中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【 4 5 1 7 】

また、開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた高確フラグ及びサポートフラグに「 1 」がセットされている場合は「 0 」クリアする。高確フラグは、現在の当否抽選モードが高確率モードであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 5 1 8 】

50

ステップ S n 6 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 に記憶されているオープニング時間（例えば 4 s e c）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。ステップ S n 6 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象としてオープニングコマンドを設定する。演出制御装置 1 4 3 はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部 2 6 ~ 2 8、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 7 5 にてオープニング演出が実行されるように制御する。

【 4 5 1 9 】

ステップ S n 6 0 4 の実行後又はステップ S n 6 0 1 でオープニングコマンドを送信済みであると判定した場合（ステップ S n 6 0 1 : Y E S）は、ステップ S n 6 0 5 に進み、オープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過している場合は、ステップ S n 6 0 6 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられたラウンドカウンタに今回の大当たり結果に対応したラウンド数をセットする。具体的には、今回の大当たり結果が 1 0 R 大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「 1 0 」をセットし、4 R 大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「 4 」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を M P U 3 1 2 にて特定するためのカウンタである。

10

【 4 5 2 0 】

ステップ S n 6 0 7 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた入賞カウンタに対し、一のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「 1 0 」）をセットする。入賞カウンタは、上限入賞個数までの残り個数を M P U 3 1 2 が特定するためのカウンタである。

20

【 4 5 2 1 】

ステップ S n 6 0 8 では、初回目のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 の上限開放時間を設定する。具体的には、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている上記上限開放時間（例えば 3 0 s e c）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【 4 5 2 2 】

ステップ S n 6 0 9 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく可変入賞装置 6 5 用の駆動部 6 5 d を駆動状態とする。また、ステップ S n 6 0 9 では、開放コマンドを演出制御装置 1 4 3 への出力対象として設定する。開放コマンドは、大入賞口 6 5 a（可変入賞装置 6 5）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

30

【 4 5 2 3 】

ステップ S n 6 1 0 では、特図特電カウンタを 1 加算する。特電開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「 3 」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「 4 」となる。

【 4 5 2 4 】

ステップ S n 6 1 0 の実行後は特電開始処理を終了する。また、ステップ S n 6 0 5 で肯定した場合（オープニング時間が経過していない場合）は、オープニングを継続すべく、ステップ S n 6 0 6 ~ ステップ S n 6 1 0 の処理を実行することなく特電開始処理を終了する。

40

【 4 5 2 5 】

< 特電開放中処理 >

ステップ S n 3 1 0（図 4 0 5）の特電開放中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 4 」である場合に実行されるものである。特電開放中処理では、可変入賞装置 6 5 への入賞個数が上限入賞個数に達するか、可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過するかのいずれかが成立した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立したとして可変入賞装置 6 5 を開放状態から閉鎖状態に切り換えるとともに、ラウンドカウンタの数値情報を 1 減算して更新する。また、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている閉鎖時間（例えば 2 s e c）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。そして、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数

50

値情報を「5」に更新する。

【4526】

上記の通り、開閉実行モードでは、可変入賞装置65が開放されるため、可変入賞装置65への入賞が見込めるものとなる。開閉実行モード中の可変入賞装置65への入賞に基づく遊技球の合計払出個数は、開閉実行モード中の消化球数（遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数）を上回るため、遊技者は、大当たりで当選して開閉実行モードに移行させることで、持ち球を増やすことが可能になる。すなわち、開閉実行モードでは、上記合計払出個数を上記消化球数で除算した出玉率が1よりも大きくなる。

【4527】

<特電閉鎖中処理>

ステップSn311（図405）の特電閉鎖中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「5」である場合に実行されるものである。特電閉鎖中処理では、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技でなければ、特電開放中処理に設定した閉鎖時間（ラウンド遊技間のインターバル時間）が経過したか否かを判定する。閉鎖時間が経過した場合には、次のラウンド遊技を開始すべく、可変入賞装置65への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「10」）を入賞カウンタにセットするとともに、可変入賞装置65の上限開放時間（例えば30sec）を特図特電タイマカウンタにセットし、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態に切り換える。その後、特図特電カウンタの数値情報を1減算することで、当該カウンタの数値情報を「4」に更新する。

【4528】

一方、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技である場合は、エンディング時間を設定するとともに、エンディングコマンドを演出制御装置143への出力対象として設定する。演出制御装置143はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部26～28、スピーカ部29及び図柄表示装置75にてエンディング演出が実行されるように制御する。その後、特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を「6」に更新する。

【4529】

<特電終了処理>

ステップSn312（図405）の特電終了処理について図409のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「6」である場合に実行されるものである。

【4530】

特電終了処理ではまずステップSn701にて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過している場合は、ステップSn702にて開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【4531】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図410のフローチャートを参照しながら説明する。

【4532】

開閉実行モード終了時の移行処理ではまずステップSn801にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSn802にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた高確フラグに「1」をセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードに移行する。

【4533】

ステップSn803では、特定制御用のワークエリア391に設けられた確変カウンタKCに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高確率モードの上限回数（例えば35回）に対する数値情報を設定する。確変カウンタKCは、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

10

20

30

40

50

## 【 4 5 3 4 】

ステップ S n 8 0 4 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられたサポートフラグに「 1 」をセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。続くステップ S n 8 0 5 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられたサポートカウンタ S C に対し、今回の確変大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば 3 5 回）を設定する。サポートカウンタ S C は、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

## 【 4 5 3 5 】

ステップ S n 8 0 1 で否定判定した場合（確変大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり結果が通常大当たり結果であることを意味する。この場合はステップ S n 8 0 6 に進み、上記サポートフラグに「 1 」をセットし、サポートモードを高頻度サポートモードに移行させる。続くステップ S n 8 0 7 では、上記サポートカウンタ S C に対し、今回の通常大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば 5 0 回）を設定する。

## 【 4 5 3 6 】

特電終了処理（図 4 0 9 ）の説明に戻り、ステップ S n 7 0 2 の開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後は、ステップ S n 7 0 3 にて開閉実行モードの終了処理を実行する。開閉実行モードの終了処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における種別フラグ及び開閉実行モードフラグを「 0 」クリアする。

## 【 4 5 3 7 】

ステップ S n 7 0 4 では特図特電カウンタの数値情報を「 0 」クリアし、その後、特電終了処理を終了する。また、ステップ S n 7 0 1 で否定判定した場合（エンディング時間が経過していない場合）は、エンディングを継続すべく、ステップ S n 7 0 2 ~ ステップ S n 7 0 4 の処理を実行することなく特電終了処理を終了する。

## 【 4 5 3 8 】

< 高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理 >

ステップ S n 4 1 0 の高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理について図 4 1 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動開始処理（図 4 0 5 ）の一部とされ、変動表示の開始タイミングに合わせて実行される。

## 【 4 5 3 9 】

まずステップ S n 9 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S n 9 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における高確フラグが「 1 」であるか否か、すなわち、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

## 【 4 5 4 0 】

高確フラグが「 1 」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップ S n 9 0 3 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における確変カウンタ K C の数値情報を 1 減算する。これにより、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が 1 減算される。

## 【 4 5 4 1 】

ステップ S n 9 0 4 では、確変カウンタ K C における更新後の数値情報が「 0 」であるか否かを判定する。確変カウンタ K C の更新値が「 0 」である場合、すなわち、高確率モードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が 0 回となっている場合は、ステップ S n 9 0 5 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた高確終了用フラグを「 1 」にセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 4 5 4 2 】

ステップ S n 9 0 5 の実行後、ステップ S n 9 0 2 で否定判定した場合（高確フラグが「 1 」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップ S n 9

10

20

30

40

50

04で否定判定した場合（確変カウンタKCの更新値が「0」ではなく、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が1以上である場合）は、ステップSn906に進み、特定制御用のワークエリア391におけるサポートフラグが「1」であるか否かを判定する。サポートフラグが「1」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップSn907にて、特定制御用のワークエリア391におけるサポートカウンタSCの数値情報を1減算する。これにより、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が1減算される。

【4543】

ステップSn908では、サポートカウンタSCにおける更新後の数値情報が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタSCの更新値が「0」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が0回となっている場合は、ステップSn909に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられたサポート終了用フラグを「1」にセットする。サポート終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

10

【4544】

ステップSn909の実行後、ステップSn906で否定判定した場合（サポートフラグが「1」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップSn908で否定判定した場合（サポートカウンタSCの更新値が「0」ではなく、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が1以上である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップSn901で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップSn902～ステップSn909の処理を実行することなく高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

20

【4545】

<高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理>

ステップSn503の高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理について図412のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動中処理（図407）の一部とされ、変動表示の終了タイミングに合わせて実行される。

【4546】

先ずステップSn1101では、特定制御用のワークエリア391における高確フラグが「1」であるか否かを判定する。高確フラグが「1」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップSn1102にて、特定制御用のワークエリア391における高確終了用フラグが「1」であるか否か、すなわち、高確率モードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

30

【4547】

高確終了用フラグが「1」である場合（高確率モードを終了すべき状況である場合）は、ステップSn1103にて高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上記高確終了用フラグ及び高確フラグをそれぞれ「0」クリアする。高確フラグのクリアにより高確率モードが終了し、当否抽選モードが低確率モードに移行する。

40

【4548】

ステップSn1103の実行後、ステップSn1101で否定判定した場合（高確フラグが「1」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップSn1102で否定判定した場合（高確終了用フラグが「1」ではなく、高確率モードを継続すべき状況である場合）は、ステップSn1104に進み、特定制御用のワークエリア391におけるサポートフラグが「1」であるか否かを判定する。サポートフラグが「1」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップSn1105にて、特定制御用のワークエリア391におけるサポート終了用フラグが「1」であるか否か、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

50

## 【 4 5 4 9 】

サポート終了用フラグが「1」である場合（高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合）は、ステップ S n 1 1 0 6 にて高頻度サポートモード終了処理を実行する。高頻度サポートモード終了処理では、上記サポート終了用フラグ及びサポートフラグをそれぞれ「0」クリアする。サポートフラグのクリアにより高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

## 【 4 5 5 0 】

ステップ S n 1 1 0 6 の実行後、ステップ S n 1 1 0 4 で否定判定した場合（サポートフラグが「1」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップ S n 1 1 0 5 で否定判定した場合（サポート終了用フラグが「1」ではなく、高頻度サポートモードを継続すべき状況である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

10

## 【 4 5 5 1 】

< 各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について >

次に、M P U 3 1 2 にて、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果に基づき、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 及びスルーゲート 6 4 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 4 1 3 は M P U 3 1 2 に入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

## 【 4 5 5 2 】

20

M P U 3 1 2 には入力ポート 3 1 2 a が設けられている。入力ポート 3 1 2 a は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。但し、本パチンコ機 1 0 においては、第 7 ビット D 7 は使用せず、7 種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート 3 1 2 a には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群はドライバ IC による切換制御を通じて切り換えられる。

## 【 4 5 5 3 】

30

タイマ割込み処理（図 4 0 4）の入球検知処理（ステップ S n 2 1 0）では、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群が各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 9 1 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 2 ビット D 2 は第 1 作動口検知センサ 9 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は第 2 作動口検知センサ 9 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は大入賞口検知センサ 9 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 はアウト口検知センサ 9 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はゲート検知センサ 9 7 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

40

## 【 4 5 5 4 】

上記各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す L O W レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す H I レベル信号を出力する。そして、入力ポート 3 1 2 a では L O W レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、H I レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

50

## 【 4 5 5 5 】

< 入球検知処理 >

図 4 1 4 はタイマ割込み処理 ( 図 4 0 4 ) のステップ S n 2 1 0 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

## 【 4 5 5 6 】

第 0 ビット D 0 又は第 1 ビット D 1 において「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 又は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する ( ステップ S n 1 2 0 1 : Y E S ) 。この場合、ステップ S n 1 2 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた一般入賞センサフラグに「 1 」をセットし、ステップ S n 1 2 0 3 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。

10

## 【 4 5 5 7 】

一般入賞センサフラグは一般入賞口 6 1 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、 1 0 個賞球用カウンタは 1 0 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。 1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理 ( 図 4 0 4 ) におけるステップ S n 2 1 7 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力するとともに、 1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 1 8 1 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、 1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 2 2 2 を駆動制御する。

20

## 【 4 5 5 8 】

第 2 ビット D 2 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する ( ステップ S n 1 2 0 4 : Y E S ) 。この場合、ステップ S n 1 2 0 5 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた第 1 作動入賞フラグに「 1 」をセットし、ステップ S n 1 2 0 6 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 3 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。第 1 作動入賞フラグは第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、 3 個賞球用カウンタは 3 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

30

## 【 4 5 5 9 】

タイマ割込み処理 ( 図 4 0 4 ) の特図特電制御処理 ( ステップ S n 2 1 3 ) では第 1 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、第 1 特図用保留エリア R a の保留数 R a N が上限数である 4 個未満であることを条件として、第 1 特図用保留エリア R a に保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理 ( ステップ S n 2 1 3 ) にて第 1 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「 0 」クリアする。

## 【 4 5 6 0 】

第 3 ビット D 3 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 2 作動口検知センサ 9 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する ( ステップ S n 1 2 0 7 : Y E S ) 。この場合、ステップ S n 1 2 0 8 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた第 2 作動入賞フラグに「 1 」をセットし、ステップ S n 1 2 0 9 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。第 2 作動入賞フラグは第 2 作動口 6 3 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、 1 個賞球用カウンタは 1 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

40

## 【 4 5 6 1 】

タイマ割込み処理 ( 図 4 0 4 ) の特図特電制御処理 ( ステップ S n 2 1 3 ) では第 2 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、第 2 特図用保留エリア R b の保留数 R b N が上限数である 4 個未満であることを条件として、第 2 特図用保留エ

50

リア R b に保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップ S n 2 1 3 ）にて第 2 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 2 作動入賞フラグを「 0 」クリアする。

【 4 5 6 2 】

第 4 ビット D 4 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ 9 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S n 1 2 1 0 : Y E S ）。この場合、ステップ S n 1 2 1 1 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた特電入賞フラグに「 1 」をセットし、ステップ S n 1 2 1 2 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置 6 5 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

10

【 4 5 6 3 】

タイマ割込み処理（図 4 0 4 ）の特図特電制御処理（ステップ S n 2 1 3 ）では特電入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置 6 5 への 1 個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への残りの入球可能個数を 1 減算する。かかる入球可能個数を 1 減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「 0 」クリアする。

【 4 5 6 4 】

第 5 ビット D 5 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ 9 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S n 1 2 1 3 : Y E S ）。この場合、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられたアウトフラグに「 1 」をセットする。アウトフラグはアウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したことを M P U 3 1 2 が特定するためのフラグである。

20

【 4 5 6 5 】

第 6 ビット D 6 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ 9 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S n 1 2 1 5 : Y E S ）。この場合、ステップ S n 1 2 1 6 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられたゲート入賞フラグに「 1 」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート 6 4 に 1 個の遊技球が入球したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

30

【 4 5 6 6 】

タイマ割込み処理（図 4 0 4 ）の普図普電制御処理（ステップ S n 2 1 4 ）ではゲート入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア 3 1 4 c に格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、現状の普図当たり乱数カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア 3 1 4 c に格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップ S n 2 1 4 ）にてゲート入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「 0 」クリアする。

【 4 5 6 7 】

< 払出制御装置の処理構成について >

40

次に、払出制御装置 1 8 1 にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置 1 8 1 及び当該払出制御装置 1 8 1 との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図 4 1 5 のブロック図を参照しながら説明する。

【 4 5 6 8 】

払出制御装置 1 8 1 は M P U 3 8 2 を備えている。 M P U 3 8 2 には、払出側 R O M 3 8 3 、払出側 R A M 3 8 4 、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【 4 5 6 9 】

払出側 R O M 3 8 3 は、 N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であ

50

り、読み出し専用として利用される。払出側ROM383は、払出側MPU382により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【4570】

払出側RAM384は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側RAM384は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ROM383よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側RAM384は、払出側ROM383内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【4571】

払出側MPU382は、主制御装置162のMPU312と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側MPU382はMPU312から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御する。また、払出側MPU382は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側RAM384に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置222を停止させる。また、払出側MPU382は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをMPU312に送信する。

【4572】

MPU312は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置75、ランプ部26～28及びスピーカ部29にて実行されるように演出制御装置143に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿34が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク221に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置222が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体12が外枠11から開放された本体開放状態と、前扉枠14が内枠13から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【4573】

払出装置222から下皿34へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【4574】

タンク221から払出装置222へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【4575】

払出装置222には当該払出装置222から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置222から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側MPU382は、遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【4576】

10

20

30

40

50

内枠 1 3 の前面部には前扉開放センサ 2 3 2 が設けられており、当該前扉開放センサ 2 3 2 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

【 4 5 7 7 】

払出側 M P U 3 8 2 は、前扉開放センサ 2 3 2 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 2 3 2 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態となったと特定する。

10

【 4 5 7 8 】

裏パックユニット 1 5 の前面部には本体開放センサ 2 3 3 が設けられており、当該本体開放センサ 2 3 3 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

20

【 4 5 7 9 】

払出側 M P U 3 8 2 は、本体開放センサ 2 3 3 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 2 3 3 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となったと特定する。

30

【 4 5 8 0 】

払出側 M P U 3 8 2 にて実行されるタイマ割込み処理について図 4 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し起動されるものである。

【 4 5 8 1 】

まずステップ S n 1 3 0 1 では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

40

【 4 5 8 2 】

ステップ S n 1 3 0 2 では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 4 5 8 3 】

ステップ S n 1 3 0 3 では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態であ

50

る場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをMPU312に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをMPU312に送信する。

#### 【4584】

ステップSn1304では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ232の検知結果に基づいて前扉枠14が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠14が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをMPU312に送信する。また、前扉枠14が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

10

#### 【4585】

ステップSn1305では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ233の検知結果に基づいて遊技機本体12が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体12が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをMPU312に送信する。また、遊技機本体12が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

#### 【4586】

ステップSn1306ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、MPU312が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側RAM384に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側RAM384における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に(ステップSn1307)、払出装置222による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する(ステップSn1308)。

20

#### 【4587】

払出制御処理では、払出側RAM384に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が1以上の値である場合に払出装置222の駆動制御を行い、払出検知センサにて1個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を1減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置222の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する(ステップSn1309)。

30

#### 【4588】

<ベース値及び差球数処理>

ステップSn219(図404)のベース値及び差球数処理について図417のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップSn1401~ステップSn1405の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

#### 【4589】

ベース値及び差球数処理ではまずステップSn1401にて、タイマ割込み処理(図404)の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSn1402では、プッシュ命令により、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理(ステップSn1403)に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア391に退避させておくことが可能になる。

40

50

## 【 4 5 9 0 】

ステップ S n 1 4 0 3 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

## 【 4 5 9 1 】

ステップ S n 1 4 0 3 のベース値及び差球数処理を実行した後は、ステップ S n 1 4 0 4 にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップ S n 1 4 0 2 で特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらを M P U 3 1 2 のフラグレジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 のフラグレジスタの情報が、ステップ S n 1 4 0 2 が実行された時点の情報に復帰することとなる。

## 【 4 5 9 2 】

ステップ S n 1 4 0 5 では、タイマ割込み処理 ( 図 4 0 4 ) の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

## 【 4 5 9 3 】

次に、ステップ S n 1 4 0 3 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図 4 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 4 5 9 4 】

ステップ S n 1 5 0 1 では、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 における開始位置のアドレス情報 ( 具体的には図 4 0 2 におけるアドレス Y ( u + 2 ) ) を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換えられる。

## 【 4 5 9 5 】

ステップ S n 1 5 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理 ( ステップ S n 1 5 0 3 ) 、超過判定用処理 ( ステップ S n 1 5 0 4 ) 、表示設定処理 ( ステップ S n 1 5 0 5 ) で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における所定領域に書き込んで退避させる。

## 【 4 5 9 6 】

ステップ S n 1 5 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S n 1 5 0 3 ~ ステップ S n 1 5 0 5 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理に先立ち、ステップ S n 1 5 0 2 にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップ S n 1 5 0 3 ~ ステップ S n 1 5 0 5 の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

## 【 4 5 9 7 】

なお、ステップ S n 1 5 0 3 ~ ステップ S n 1 5 0 5 の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に書き込む。そして、ステップ S n 1 5 0 3 ~ ステップ S n 1 5 0 5 が終了した場合には、当該エリア 3 9 4 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

## 【 4 5 9 8 】

ステップ S n 1 5 0 3 ~ ステップ S n 1 5 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S n 1

10

20

30

40

50

506にて、ロード命令により、MPU312のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア392における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア392に切り換えられる。

【4599】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップSn420のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップSn1503～ステップSn1505の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア39に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、MPU312におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側RAM314において確保する必要がなくなる。

【4600】

ステップSn1507では、ステップSn1502にて非特定制御用のワークエリア393に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをMPU312の各レジスタに格納する。これにより、MPU312の各レジスタの情報が、ステップSn1502が実行された時点の情報に復帰することになる。

【4601】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップSn1503のベース値算出処理、ステップSn1504の超過判定用処理、ステップSn1505の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば99000個）以上となったか否かを判定したりする。

【4602】

<ベース値算出処理>

まずステップSn1503のベース値算出処理について図419のフローチャートを参照しながら説明する。

【4603】

ベース値算出処理ではまずステップSn1601にて、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第1入賞口検知センサ91a、第2入賞口検知センサ92a、第1作動口検知センサ93a、第2作動口検知センサ94a、大入賞口検知センサ95a及びアウト口検知センサ96aの各出力に基づいて上記判定を行う。

【4604】

入球が発生している場合は、ステップSn1602にて、計測区間用のアウトカウンタ501dの更新処理を実行する。図420に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア501が設けられており、このベース値用カウンタエリア501に上記計測区間用のアウトカウンタ501dが設けられている。

【4605】

計測区間用のアウトカウンタ501dは、遊技領域PEから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ96aがアウト口68に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図391）、アウト口68への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ501dを1加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ501dの値は、所定個数（例えば60000個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【4606】

10

20

30

40

50

ステップ S n 1 6 0 3 では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップ S n 1 6 0 4 に進み、上記ベース値用カウンタエリア 5 0 1 における通常用の一般入賞カウンタ 5 0 1 a、通常用の第 1 作動カウンタ 5 0 1 b、通常用のアウトカウンタ 5 0 1 c の更新処理を実行する。これらのカウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c は、通常遊技状態を対象として一般入賞口 6 1 への遊技球の入球数、第 1 作動口 6 2 への遊技球の入球数、遊技領域 P E からの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップ S n 1 6 0 4 では、一般入賞口 6 1 又は第 1 作動口 6 2 への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ 5 0 1 a 及び第 1 作動カウンタ 5 0 1 b のうち対応するカウンタの値を 1 加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ 5 0 1 c の値を 1 加算する。

10

#### 【 4 6 0 7 】

ステップ S n 1 6 0 4 の実行後又はステップ S n 1 6 0 3 で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップ S n 1 6 0 5 にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ 5 0 1 a、通常用の第 1 作動カウンタ 5 0 1 b、通常用のアウトカウンタ 5 0 1 c の値を K 1 ~ K 3 とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K 1 \times$ 「一般入賞口 6 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 2 \times$ 「第 1 作動口 6 2 への入賞に対する賞球個数」） $/$ 遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数（K 3）。

20

#### 【 4 6 0 8 】

ステップ S n 1 6 0 6 では、ステップ S n 1 6 0 5 で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた現状用エリア 5 0 4 a に上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、図 4 2 0 に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア 5 0 4 が設けられており、演算結果用エリア 5 0 4 には、現状用エリア 5 0 4 a のほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア 5 0 4 b と、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア 5 0 4 c と、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア 5 0 4 d とが設けられている。

30

#### 【 4 6 0 9 】

ステップ S n 1 6 0 6 の実行後又はステップ S n 1 6 0 1 で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップ S n 1 6 0 7 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた各種フラグ用エリア 5 0 8（図 4 2 0）の管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることを M P U 3 1 2 が特定するためのフラグである。

#### 【 4 6 1 0 】

管理開始フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ S n 1 6 0 8 に進み、計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値が所定の管理開始基準値（例えば 3 0 0 個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ 5 0 1 d の値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップ S n 1 6 0 9 に進み、管理開始フラグを「1」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

40

#### 【 4 6 1 1 】

本実施の形態では、管理開始フラグが「0」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機 1 0 が製造される。パチンコ機 1 0 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 1 0 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機 1 0 の製造後、遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

50

## 【 4 6 1 2 】

ステップ S n 1 6 1 0 では、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 に設けられた各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 d を全て「 0 」クリアする。その結果、それら各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 d の値が初期化された状態で次のベース値算出処理が開始されることになり、ステップ S n 1 6 0 5 では、遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップ S n 1 6 1 0 の実行後又はステップ S n 1 6 0 8 で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

## 【 4 6 1 3 】

ステップ S n 1 6 0 7 で肯定判定した場合（管理開始フラグが「 1 」である場合）は、ステップ S n 1 6 1 1 に進み、計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値が計測区間を規定する所定個数（例えば 6 0 0 0 0 個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

## 【 4 6 1 4 】

アウトカウンタ 5 0 1 d の値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップ S n 1 6 1 2 にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 の演算結果用エリア 5 0 4 における現状用エリア 5 0 4 a、前回用エリア 5 0 4 b、前々回用エリア 5 0 4 c、前々々回用エリア 5 0 4 d に記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア 5 0 4 c、前々々回用エリア 5 0 4 d、前回用エリア 5 0 4 b、前々回用エリア 5 0 4 c、現状用エリア 5 0 4 a、前回用エリア 5 0 4 b の順序でシフトさせる。これにより、2 回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア 5 0 4 d に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア 5 0 4 c に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア 5 0 4 b に記憶される。

## 【 4 6 1 5 】

ステップ S n 1 6 1 3 では、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 に設けられた各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 d を全て「 0 」クリアする。ステップ S n 1 6 1 3 の実行後又はステップ S n 1 6 1 1 で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ 5 0 1 d の値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

## 【 4 6 1 6 】

## &lt; 超過判定用処理 &gt;

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における 1 回の遊技や遊技ホールの 1 営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

## 【 4 6 1 7 】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば 9 5 0 0 0 個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップ S n 1 5 0 4 の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図 4 2 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 4 6 1 8 】

超過判定用処理ではまずステップ S n 1 8 0 1 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグが「 1 」に設定されているか否かを判定する。超過待機フ

10

20

30

40

50

ラグについては後に詳述する。

【4619】

超過待機フラグが「1」に設定されていない場合はステップS n 1 8 0 2に進み、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理(図419)におけるステップS n 1 6 0 1の判定結果を用いる。

【4620】

入球が発生している場合は、ステップS n 1 8 0 3にて、差球数用カウンタエリア502の各種カウンタの値を更新する。図420に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア502が設けられており、この差球数用カウンタエリア502には、常時用の一般入賞カウンタ502aと、常時用の第1作動カウンタ502bと、常時用の第2作動カウンタ502cと、常時用の特電カウンタ502dと、常時用のアウトカウンタ502eとが含まれている。

【4621】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、特電カウンタ502dは、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ502eは、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ502a~502eは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態(低確率モード且つ高頻度サポートモード)、高確遊技状態(高確率モード且つ高頻度サポートモード)、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ502a~502eでは、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

【4622】

ステップS n 1 8 0 3では、上記各カウンタ502a~502eのうち、ステップS n 1 8 0 1で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第1作動口62への入球が発生したと判定した場合は、第1作動カウンタ502bの値を1加算する。なお、アウトカウンタ502eについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を1加算する。すなわち、アウト口68への遊技球の入球を判定した場合に限らず、上記のように第1作動口62への入球が発生したと判定した場合にもアウトカウンタ502eの値を1加算する。

【4623】

続くステップS n 1 8 0 4ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア393には、後段のステップS n 1 8 0 5にて算出する差球数SBの情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア505が設けられている(図420)。この差球数用エリア505には、図423(a)に示すように、今回の差球数SBを記憶するための現状差球用エリア505aと、前回の差球数SBを記憶するための前回差球用エリア505bとが設けられている。ステップS n 1 8 0 4のデータシフト処理では、現状差球用エリア505aに記憶されている差球数SBの情報を前回差球用エリア505bにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数SBの情報が前回差球用エリア505bに記憶される。

【4624】

ステップS n 1 8 0 5では差球数SBの算出処理を実行する。当該処理では、差球数用カウンタエリア502における各カウンタ502a~502eの値を用いて差球数SBを算出する。常時用の一般入賞カウンタ502a、常時用の第1作動カウンタ502b、常時用の第2作動カウンタ502c、常時用の特電カウンタ502d、常時用のアウトカウンタ502eの値をK4~K8とした場合に差球数SBは以下のものとなる。

・差球数SB：遊技球の合計払出個数(K4×「一般入賞口61への入賞に対する賞球個数」+K5×「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」+K6×「第2作動口63へ

10

20

30

40

50

の入賞に対する賞球個数」 +  $K7 \times$  「可変入賞装置 65 への入賞に対する賞球個数」) - 遊技領域 PE から排出された遊技球の合計個数 ( $K8$ )。

【4625】

この差球数  $SB$  は、上記プラス分 (勝ち分) を計るための指標として導出されるものである。ステップ  $Sn1805$  では、差球数  $SB$  を算出した後、その差球数  $SB$  の情報を差球数用エリア 505 の現状差球用エリア 505a に上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア 505a に今回の差球数  $SB$  の情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、タイマ割込み周期 (図 404) の実行周期に対応して  $4\text{ msec}$  ごとに起動されるため、差球数用エリア 505 には、 $4\text{ msec}$  ごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

10

【4626】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止用球数 (例えば 95000 個) と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップ  $Sn1805$  で導出した上記差球数  $SB$  を当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分 (いわゆるハマリ分) の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数  $SB$  は、パチンコ機 10 に記憶されている差球数の情報がパチンコ機 10 の電源 ON 操作により初期化されて 0 個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数  $SB$  が 0 個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数  $SB$  が -20000 個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数 (95000 個) となるまでに許容される差球数  $SB$  の増加分が 95000 個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数  $SB$  の増加分が 115000 個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

20

【4627】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された各パチンコ機 10 間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機 10 で遊技しようとするため、各パチンコ機 10 の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

【4628】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数  $SB$  が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点 CP (図 422) を把握するとともに、その変化点 CP を開始基準値とする判定用差球数  $SA$  を算出し、これを停止用球数 (例えば 95000 個) との比較に用いているようにしている。

30

【4629】

ステップ  $Sn1806$  では、上記変化点 CP を把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 393 における差球数用エリア 505 には、変化点 CP に対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア 505c が設けられている。

【4630】

ここで、最下点判定処理について図 423 (b) を参照しながら説明する。

40

【4631】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア 505b に記憶されている前回の差球数  $SB2$  が、開始基準用エリア 505c に記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア 505c の開始基準値は、パチンコ機 10 への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

【4632】

そして、前回の差球数  $SB2$  がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア 505a に記憶されている今回の差球数  $SB1$  と、前回差球用エリア 505b に

50

記憶されている前回の差球数  $S B 2$  とを比較し、今回の差球数  $S B 1$  が前回の差球数  $S B 2$  よりも大きいかが否かを判定する。この判定により、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数  $S B$  が取得された後、今回の処理回にて差球数  $S B$  が増加しているか否かを特定する。

【4633】

上記比較判定の結果、今回の差球数  $S B 1$  が前回の差球数  $S B 2$  よりも大きい場合、すなわち、差球数  $S B$  が増加している場合は、前回の差球数  $S B 2$  を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数  $S B 2$  がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数  $S B 1$  が前回の差球数  $S B 2$  以下である場合は、前回の差球数  $S B 2$  を新たな最下点として認識しない。

10

【4634】

超過判定用処理（図421）の説明に戻り、ステップ  $S n 1 8 0 6$  の最下点判定処理の実行後は、ステップ  $S n 1 8 0 7$  にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップ  $S n 1 8 0 6$  の最下点判定処理にて前回の差球数  $S B 2$  を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア  $5 0 5 b$  に記憶されている情報を開始基準用エリア  $5 0 5 c$  に上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【4635】

ステップ  $S n 1 8 0 8$  では判定用差球数  $S A$  の算出処理を実行する。判定用差球数  $S A$  は開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数  $S B 1$  から開始基準値を減算することにより判定用差球数  $S A$  を導出する。例えば、図422に示すように、今回の差球数  $S B$  が  $1 2 0 0 0$  個であり、開始基準値（変化点  $C P$ ）が  $- 2 0 0 0 0$  個である場合、判定用差球数  $S A$  は  $3 2 0 0 0$  個となる。

20

【4636】

図423（a）に示すように、非特定制御用のワークエリア  $3 9 3$  における差球数用エリア  $5 0 5$  には、判定用差球数  $S A$  を記憶するためのエリアとして判定差球用エリア  $5 0 5 d$  が設けられている。ステップ  $S n 1 8 0 8$  では、判定用差球数  $S A$  を導出した後、その判定用差球数  $S A$  の情報を判定差球用エリア  $5 0 5 d$  に上書きする処理を実行する。

【4637】

続くステップ  $S n 1 8 0 9$  では残り球数  $R S$  の算出処理を実行する。残り球数  $R S$  は、停止用球数（例えば  $9 5 0 0 0$  個）までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許容される差球数  $S B$  の増加分である。本ステップ  $S n$  では、ステップ  $S n 1 8 0 8$  で算出した判定用差球数  $S A$  を停止用球数から差し引くことで、残り球数  $R S$  を導出する。例えば、判定用差球数  $S A$  が  $3 2 0 0 0$  個であった場合、残り球数  $R S$  は  $6 3 0 0 0$  個となる。

30

【4638】

図423（a）に示すように、非特定制御用のワークエリア  $3 9 3$  における差球数用エリア  $5 0 5$  には、残り球数  $R S$  を記憶するためのエリアとして残数用エリア  $5 0 5 e$  が設けられている。ステップ  $S n 1 8 0 9$  では、残り球数  $R S$  を導出した後、その残り球数  $R S$  の情報を残数用エリア  $5 0 5 e$  に上書きする処理を実行する。

【4639】

ステップ  $S n 1 8 1 0$  では、演出制御装置  $1 4 3$  への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置  $1 6 2$  にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置  $1 4 3$  に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップ  $S n 1 8 0 9$  で導出した残り球数  $R S$  の情報が含まれる。

40

【4640】

ステップ  $S n 1 8 1 1$  では、ステップ  $S n 1 8 0 9$  で導出した残り球数  $R S$  が  $0$  個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップ  $S n 1 8 0 7$  で設定した開始基準値からの差球数の増加分（判定用差球数  $S A$ ）が停止用球数に達したか否かを判定する。

【4641】

残り球数  $R S$  が  $0$  個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している

50

場合は、ステップ S n 1 8 1 2 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップ S n 1 8 1 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「1」をセットする。超過フラグは、残り球数 R S が 0 個以下になったこと（上記増加分が停止用球数に達したこと）を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 6 4 2 】

ステップ S n 1 8 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個以下になったことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

【 4 6 4 3 】

ステップ S n 1 8 1 2 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S n 1 8 1 5 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「1」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になったことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 6 4 4 】

ステップ S n 1 8 1 6 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過待機コマンドを設定する。超過待機コマンドは、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になったことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

【 4 6 4 5 】

ステップ S n 1 8 0 1 で肯定判定した場合（超過待機フラグに「1」がセットされている場合）は、ステップ S n 1 8 1 7 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップ S n 1 8 1 8 に進み、上記超過フラグに「1」をセットする。続くステップ S n 1 8 1 9 では、上記超過待機フラグを「0」クリアする。その後、ステップ S n 1 8 2 0 にて、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。

【 4 6 4 6 】

ステップ S n 1 8 1 4、ステップ S n 1 8 1 6、ステップ S n 1 8 2 0 の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップ S n 1 8 1 7 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップ S n 1 8 1 8 ~ ステップ S n 1 8 2 0 の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。なお、ステップ S n 1 8 0 1 で肯定判定した場合は、ステップ S n 1 8 0 3 の処理（差球数用カウンタエリア 5 0 2 の更新処理）を実行しないため、可変入賞装置 6 5 への入賞等が発生しても、主制御装置 1 6 2 が把握する差球数（判定用差球数 S A や残り球数 R S ）を更新しないことになる。

【 4 6 4 7 】

ステップ S n 1 8 0 2 で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップ S n 1 8 0 3 以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップ S n 1 8 1 1 で否定判定した場合（残り球数 R S が 0 個以下でない場合）は、ステップ S n 1 8 1 2 以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。

【 4 6 4 8 】

< 表示設定用処理 >

次にステップ S n 1 5 0 5 の表示設定用処理について図 4 2 4 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップ S n 1 5 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値やステップ S n 1 5 0 4 の超過判定用処理で導出した残り球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。

【 4 6 4 9 】

表示設定用処理ではまずステップ S n 1 9 0 1 にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 3 1 4 における特定制御用のワークエリア 3 9 1 を参照し、遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。

【 4 6 5 0 】

10

20

30

40

50

遊技停止中でない場合は、ステップ S n 1 9 0 2 に進み、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e における表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップ S n 1 5 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップ S n 1 5 0 4 の超過判定用処理で導出した残り球数とをいずれも第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図 4 0 0 を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である 1 回前の前回ベース値と、2 回前の前々回ベース値と、3 回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば 5 s e c）ごとに順番に切り換えて表示し、残り球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、残り球数を表示するようにしている。ステップ S n 1 9 0 2 の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。

#### 【 4 6 5 1 】

ステップ S n 1 9 0 2 で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップ S n 1 9 0 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた表示種別カウンタ 5 0 6（図 4 2 0）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ 5 0 6 は、上記各種ベース値及び残り球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかを M P U 3 1 2 が特定するためのカウンタである。

#### 【 4 6 5 2 】

図 4 2 4（b）に示すように、表示種別カウンタ 5 0 6 の値が「0」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 6 の値が「1」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 6 が「2」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ 5 0 6 が「3」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ 5 0 6 が「4」である場合は残り球数が表示対象となる。表示種別カウンタ 5 0 6 の更新処理では、表示種別カウンタ 5 0 6 の値を 1 加算するとともに、加算後の値が「4」を超えた場合には表示種別カウンタ 5 0 6 の値を「0」に設定する。これにより、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e において、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び残り球数の表示が順次に変更されていく。

#### 【 4 6 5 3 】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、残り球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

#### 【 4 6 5 4 】

ステップ S n 1 9 0 3 の実行後又はステップ S n 1 9 0 2 で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップ S n 1 9 0 4 にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図 4 2 0 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア 5 0 7 が設けられている。表示対象用エリア 5 0 7 には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア 5 0 7 a と、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア 5 0 7 b とが設けられている。ステップ S n 1 9 0 4 の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ 5 0 6 の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア 5 0 7 の種別用エリア 5 0 7 a に設定する。例えば、表示種別カウンタ 5 0 6 の値が「2」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア 5 0 7 a に上書きする処理を実行する。

#### 【 4 6 5 5 】

ステップ S n 1 9 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「1」にセットされ、各種ベース値及び残り球数を報知すべき状況である場合は、ステップ S n 1 9 0 6 にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリ

10

20

30

40

50

ア504の各エリア504a～504eのうち表示種別カウンタ506の値に対応したエリアからベース値又は残り球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア507の履歴用エリア507bに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ506の値が「2」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア504cから読み出して履歴用エリア507bに上書きする処理を実行する。

#### 【4656】

上記のように表示対象用エリア507の種別用エリア507aに種別データを記憶し、履歴用エリア507bに履歴データが記憶した後に、タイマ割込み処理(図404)におけるステップSn206の報知用表示処理の実行タイミングになると、MPU312では、非特定制御用のワークエリア393の表示対象用エリア507を参照し、その時点で表示対象となっている遊技履歴の種別及び算出値(履歴)を把握する。そして、把握した種別及び算出値に対応する表示データを特定制御用のワークエリア391に設けられた特定の表示データバッファに格納する。当該表示データバッファは、第1～第5報知用表示装置169a～169eへの表示を行うにあたって参照されるものであり、第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示すべき対象の表示データが格納されるものである。

10

#### 【4657】

現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図425(a)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「bL」の表示が行われ、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において現状ベース値を示す2桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア393の表示対象用エリア507における種別用エリア507aの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア507における履歴用エリア507bの参照結果に基づくものである。

20

#### 【4658】

また、残り球数が表示対象となっている状況では、例えば、図425(b)に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて残り球数を示す5桁の数値表示が行われる。また、残り球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第1～第5報知用表示装置169a～169eでの数値表示は、上記表示対象用エリア507における履歴用エリア507bの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197の表示は、上記表示対象用エリア507における種別用エリア507aの参照結果に基づくものである。

30

#### 【4659】

ステップSn1905で否定判定した場合(管理開始フラグが「1」にセットされていない場合)は、ステップSn1907にて、上記表示対象用エリア507の履歴用エリア507bに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機10の製造後、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値(例えば300個)となるまでの間の表示内容を示すものである。

#### 【4660】

初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図425(c)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において種別用エリア507aの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「-」の表示が行われる。また、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

40

50

## 【 4 6 6 1 】

ステップ S n 1 9 0 1 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップ S n 1 9 0 8 に進み、残り球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア 5 0 7 の種別用エリア 5 0 7 a に設定する。続くステップ S n 1 9 0 9 では、残り球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア 5 0 7 の履歴用エリア 5 0 7 b に設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて残り球数の表示が行われるように設定される。

## 【 4 6 6 2 】

< 遊技停止判定用処理 >

ステップ S n 2 0 7 の遊技停止判定用処理について図 4 2 6 のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図 4 0 4）の一環として実行される。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

10

## 【 4 6 6 3 】

遊技停止判定用処理では先ずステップ S n 2 1 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることを M P U 3 1 2 が特定するためのものである。

## 【 4 6 6 4 】

遊技停止フラグが「 1 」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「 1 」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップ S n 2 1 0 2 にて、ステップ S n 2 0 5（図 4 0 4）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップ S n 2 1 0 3 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図 4 0 4）では、ステップ S n 2 0 9 ~ ステップ S n 2 1 9 における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップ S n 2 0 8 : Y E S）、遊技の進行が制限される。

20

## 【 4 6 6 5 】

ステップ S n 2 1 0 4 では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置 6 5 又は普電役物 6 3 a が開放中である場合は強制的に閉鎖される。

30

## 【 4 6 6 6 】

ステップ S n 2 1 0 5 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル 4 1 を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

## 【 4 6 6 7 】

ステップ S n 2 1 0 6 では、払出制御装置 1 8 1 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置 2 2 2 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップ S n 2 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

40

## 【 4 6 6 8 】

ステップ S n 2 1 0 7 では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、パチンコ機 1 0 で異常が発生したことが通知される。ステップ S n 2 1 0 7 の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

## 【 4 6 6 9 】

ステップ S n 2 1 0 2 で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステッ

50

ブ S n 2 1 0 8 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」に設定されている場合、すなわち、残り球数 R S が 0 個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップ S n 2 1 0 9 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。この処理は、ステップ S n 2 1 0 3 と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である 9 5 0 0 0 個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

#### 【 4 6 7 0 】

なお、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「1」にセットされるため（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 2 で肯定判定した場合の流れ、ステップ S n 1 8 0 1 で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。

#### 【 4 6 7 1 】

開閉実行モードの終了に際して第 1 特図又は第 2 特図の保留情報が存在する場合があるが、前述のとおり、遊技停止状態ではタイマ割込み処理（図 4 0 4）のステップ S n 2 0 9 ~ ステップ S n 2 1 9（遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。

#### 【 4 6 7 2 】

ステップ S n 2 1 1 0 では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップ S n 2 1 1 1 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップ S n 2 1 0 4 及びステップ S n 2 1 0 5 と同様のものである。

#### 【 4 6 7 3 】

続くステップ S n 2 1 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置 1 4 3 に通知する。

#### 【 4 6 7 4 】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置 1 8 1 に遊技停止コマンドを出力して払出装 2 2 2 からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップ S n 2 1 0 6）、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力せず、払出装 2 2 2 からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図 4 0 4）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグが「1」にセットされ、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ S n 2 1 7 及びステップ S n 2 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップ S n 2 0 9 ~ ステップ S n 2 1 9 の処理を実行しないように制御するが（ステップ S n 2 2 1 : N O）、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「1」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップ S n 2 0 9 ~ ステップ S n 2 1 6 に留めて、ステップ S n 2 1 7 及びステップ S n 2 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

#### 【 4 6 7 5 】

10

20

30

40

50

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿 3 4 が遊技球で満タンとなる満タン状態のまま遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数 R S が 0 個以下となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿 3 4 から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

10

#### 【 4 6 7 6 】

また、本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップ S n 2 1 7 及びステップ S n 2 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップ S n 2 1 9 の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることができ、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータ H C に適切に把握させることが可能になる。

#### 【 4 6 7 7 】

ステップ S n 2 1 1 2 の実行後はステップ S n 2 1 1 3 にて、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、残り球数 R S が 0 個以下となったことが通知される。

20

#### 【 4 6 7 8 】

この際、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子 2 1 3 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号が出力される構成とする。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子 2 1 3 を新設したりしなくても、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

30

#### 【 4 6 7 9 】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数 R S が 0 個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータ H C が外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータ H C に出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

#### 【 4 6 8 0 】

ステップ S n 2 1 1 3 の実行後又はステップ S n 2 1 0 8 で否定判定した場合（超過フラグが「1」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

40

#### 【 4 6 8 1 】

< 超過時立上げ用処理、部分クリア用処理 >

ステップ S n 1 1 1 の超過時立上げ用処理と、ステップ S n 1 1 2 の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図 4 0 3）の一環として実行されるものであり、パチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態が電源 O N 状態に切り換わって M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

#### 【 4 6 8 2 】

先ず、ステップ S n 1 1 1 の超過時立上げ用処理について図 4 2 7（a）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

50

## 【 4 6 8 3 】

超過時立上げ用処理では先ずステップ S n 2 2 0 1 において、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「 1 」がセットされている場合は、超過フラグに「 1 」がセットされた状態で M P U 3 1 2 の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数 R S が 0 個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作を行い、その後、電源 O N 操作を行った場合や、残り球数 R S が 0 個以下となって遊技停止状態に移行した後、遊技ホールにて停電が発生してパチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態となり、その後、電源が復旧してパチンコ機 1 0 が電源 O N 状態となった場合が想定される。

10

## 【 4 6 8 4 】

上記の際、M P U 3 1 2 の主側 R A M 3 1 4 には電源及び発射制御装置 1 9 1 からのバックアップ電力が供給されるため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で残り球数 R S が 0 個以下となり、その状況でパチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態から電源 O N 状態に切り換わった場合、主側 R A M 3 1 4 において高確率モードであることを示すエリアが「 1 」となっている。

## 【 4 6 8 5 】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置 1 8 1 の払出側 R A M 3 8 4 にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側 R A M 3 8 4 に記載された情報は、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われることに伴い消去される。

20

## 【 4 6 8 6 】

ステップ S n 2 2 0 1 で肯定判定した場合（超過フラグに「 1 」がセットされている場合）は、ステップ S n 2 2 0 2 に進み、特定制御用のエリアについて第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 において、遊技停止フラグが設定されるエリアと、払出制御装置 1 8 1（払出装 2 2 2）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。

30

## 【 4 6 8 7 】

このように遊技停止フラグと賞球情報のエリアを除いて特定制御用のワークエリア 3 9 1 が「 0 」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「 0 」クリアされ、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となり、さらに普図用表示部 4 4 が変動表示されていない状況であって普電役物 6 3 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた保留球格納エリア 3 1 4 a 及び普電保留エリア 3 1 4 c も「 0 」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

40

## 【 4 6 8 8 】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態となっても、その後、電源 O N 状態に切り換わった場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力することができる。

## 【 4 6 8 9 】

よって、高確率モードの下で残り球数 R S が 0 個以下となった場合において、未払い出

50

しの賞球が残っている状態で遊技ホールの従業員等がパチンコ機10の電源OFF操作を行ったり、遊技ホールで停電が発生したりした場合は、電源ON状態への復帰後の当否抽選モードを低確率モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ONの後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【4690】

なお、第2初期化処理では、ステップSn104(図403)の第1初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394を「0」クリアしない。

【4691】

ステップSn2202の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップSn2201で否定判定した場合(超過フラグに「1」がセットされていない場合)は、ステップSn2202の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

【4692】

次に、ステップSn112の第1部分クリア用処理について図427(b)のフローチャートを参照しながら説明する。第1部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア393に記憶された一部の情報について「0」クリアするための処理である。以下、第1部分クリア用処理について図408(b)のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第1部分クリア用処理におけるステップSn2301~ステップSn2303の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【4693】

第1部分クリア用処理では先ずステップSn2301にて、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理(図417)におけるステップSn1402と同様のものである。

【4694】

ステップSn2302では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている第1部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア392に書き込む。そして、第1部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア392に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す第1部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

【4695】

ステップSn2303では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、第1部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理(図417)におけるステップSn1404と同様のものである。

【4696】

ここで、ステップSn2302にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される第1部分クリア用実行処理について、図428のフローチャートを参照しながら説明する。

【4697】

ステップSn2401では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア392から非特定制御用のスタックエリア394に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理(図418)におけるステップSn1501と同様のものである。

【4698】

ステップSn2402では、MPU312に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア393に退避させる。後のステップSn2403、ステップSn2404では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 4 6 9 9 】

ステップ S n 2 4 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S n 2 4 0 3、ステップ S n 2 4 0 4 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理にあたっては先ずステップ S n 2 4 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 5 0 5 ( 図 4 2 0、図 4 2 3 ( a ) ) を全て「 0 」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態となった時点で差球数用エリア 5 0 5 に記憶されていた差球数の情報 ( 現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶されていた現状の差球数 S B の情報、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されていた前回の差球数 S B の情報、開始基準用エリア 5 0 5 c に記憶されていた開始基準値の情報、判定差球用エリア 5 0 5 d に記憶されていた判定用差球数 S A の情報、残数用エリア 5 0 5 e に記憶されていた残り球数 R S の情報 ) が消去される。

10

## 【 4 7 0 0 】

ステップ S n 2 4 0 3 の実行後はステップ S n 2 4 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e ( 図 4 2 0 ) を全て「 0 」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値 ( 「 0 」 ) に変更される。

## 【 4 7 0 1 】

既に説明したように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 にも電源遮断後のバックアップ電力が供給され、それらのエリアに記憶された情報は記憶保持されるが、本実施の形態では、パチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態から電源 O N 状態に切り換わることに伴い、上記のように保持された情報のうち、差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値 ( 各入球部についての入球個数の計測値 ) とが消去される。

20

## 【 4 7 0 2 】

なお、電源 O F F 状態から電源 O N 状態への切り換わりが生じても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 のうち差球数用エリア 5 0 5 及び差球数用カウンタエリア 5 0 2 以外の領域は「 0 」クリアしない。このため、演算結果用エリア 5 0 4 の各エリア 5 0 4 a ~ 5 0 4 d に記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 における各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源 O N 状態への切り換わり後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源 O F F 時の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

30

## 【 4 7 0 3 】

また、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における各種フラグ用エリア 5 0 8 についてもクリア処理の対象外となるため、各種フラグ用エリア 5 0 8 に設けられた超過フラグ ( 図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 3 ) や超過待機フラグ ( 図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 6 ) に「 1 」がセットされた状態で上記切り換わりが生じた場合は、電源 O N 状態への切り換わり後もこれらのフラグに「 1 」がセットされたままの状態となる。よって、残り球数 R S が 0 個以下となって遊技停止に移行した状態 ( 超過フラグに「 1 」がセットされた状態 ) や、残り球数 R S が 0 個以下となったものの、開閉実行モード中であることにより遊技停止への移行を待機している状態 ( 超過待機フラグに「 1 」がセットされた状態 ) でパチンコ機 1 0 が電源 O F F 状態となり、その後、電源 O N 状態となった場合は、それらの状態であることを認識可能な状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がることになる。

40

## 【 4 7 0 4 】

ちなみに、遊技停止への移行が生じている場合は、遊技停止フラグ ( 図 4 2 6 のステップ S n 2 1 0 3、ステップ S n 2 1 0 9 ) に「 1 」がセットされた状態となるが、この遊技停止フラグは特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられており、電源遮断時はバックアップの対象になるとともに、電源 O N 状態への切り換わり時 ( 復電時 ) は、メイン処理

50

におけるステップ S n 1 0 4 の第 1 初期化処理が実行されない限り、「 0 」クリアされない。すなわち、遊技停止状態で電断状態（電源 OFF 状態）となり、その後、リセットボタン 1 6 6 c が押されることなく電源 ON 操作が行われた場合は、復電後において遊技停止フラグが「 1 」にセットされた状態となっているため、パチンコ機 1 0 が遊技停止状態で立ち上がることになるか、或いは、立ち上がり後に直ちに遊技停止状態に移行することになる。

#### 【 4 7 0 5 】

ステップ S n 2 4 0 3、ステップ S n 2 4 0 4 の処理を実行した後は、ステップ S n 2 4 0 5 にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S n 2 4 0 6 では、ステップ S n 2 4 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

10

#### 【 4 7 0 6 】

< 第 2 部分クリア用処理について >

ここで、ステップ S n 1 0 5（図 4 0 3）の第 2 部分クリア用処理について説明する。この処理は、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合に実行されるものである。

#### 【 4 7 0 7 】

第 2 部分クリア用処理は、上記第 1 部分クリア用処理と同様に、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された一部の情報を消去するためのものである。第 2 部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定し、「 1 」がセットされている場合は、これを「 0 」クリアする。このため、残り球数 R S が 0 個以下（判定用差球数 S A が停止用球数以上）となったことを契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態において電源 OFF 操作が行われ、その後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合は、停止用球数の超過状態や遊技停止状態がクリアされた状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がることになる。

20

#### 【 4 7 0 8 】

なお、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として移行した遊技停止状態において電断状態となり、その後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されずに電源 ON 操作が行われた場合は、復電後においてステップ S n 1 0 5 の第 2 部分クリア用処理が実行されず、超過フラグに「 1 」がセットされた状態が維持される。よって、復電に際し、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行したことを認識できる状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がることになる。

30

#### 【 4 7 0 9 】

また、第 2 部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定し、「 1 」がセットされている場合は、これを「 0 」クリアする。このため、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となり、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行を待機している状態（遊技停止待ち状態）で電源 OFF 操作が行われ、その後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合は、遊技停止待ち状態がクリアされた状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がることになる。

40

#### 【 4 7 1 0 】

なお、遊技停止待ち状態で電断状態となり、その後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されずに電源 ON 操作が行われた場合は、復電後においてステップ S n 1 0 5 の第 2 部分クリア用処理が実行されず、超過待機フラグに「 1 」がセットされた状態が維持される。この場合は、復電後において、残りの開閉実行モードが行われ、その後、その開閉実行モードが終了すると、遊技停止状態に移行することとなる。

#### 【 4 7 1 1 】

< 復電時用のコマンド設定処理 >

50

ステップ S n 1 1 3 の復電時用のコマンド設定処理について図 4 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、メイン処理（図 4 0 3）の一環として実行されるものであり、パチンコ機 1 0 が電源 OFF 状態から電源 ON 状態に切り換わって MPU 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。なお、本処理は、MPU 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【 4 7 1 2 】

復電時用のコマンド設定処理では先ずステップ S n 2 5 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止状態に移行する場合にセットされるものである。

【 4 7 1 3 】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合は、ステップ S n 2 5 0 2 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。超過待機フラグは、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合にセットされるものである。

【 4 7 1 4 】

ステップ S n 2 5 0 2 で否定判定した場合（遊技停止フラグ及び超過待機フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合は、遊技停止状態ではない状況で電断状態となり、その後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されずに電源 ON 操作が行われたか、電断状態の発生後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われたことを意味する。この場合は、ステップ S n 2 5 0 3 に進み、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 1 差球用コマンドを設定する。

【 4 7 1 5 】

本実施の形態では、その時点での判定用差球数 S A を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのコマンドとして差球用コマンドが設定されている。差球用コマンドに属するものとして複数のコマンドが設定されており、第 1 差球用コマンドはそのうちの 1 つである。第 1 差球用コマンドは、例えば、上位バイト（上位情報）と下位バイト（下位情報）とからなる 2 又は 3 バイトで構成されている。上位バイトには、差球用コマンドであることに対応した情報（識別情報）が設定され、下位バイトには、判定用差球数 S A に対応した情報（差球数又は残り球数を示す情報）が設定される。

【 4 7 1 6 】

なお、本実施の形態では、復電時用のコマンド設定処理に先立って第 1 部分クリア用処理（図 4 2 8）を実行するところ、この第 1 部分クリア用処理では、判定差球用エリア 5 0 5 d に記憶されていた判定用差球数 S A の情報を消去する処理（ステップ S n 2 4 0 3）を実行する。このため、ステップ S n 2 5 0 3 における第 1 差球用コマンドの設定時点では判定用差球数 S A が 0 個を示す初期値になっており、第 1 差球用コマンドの下位情報には 0 個に対応した情報が設定される。

【 4 7 1 7 】

続くステップ S n 2 5 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 1 復電用コマンドを設定する。本実施の形態では、復電したことを演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 に通知するためのコマンドとして復電用コマンドが設定されている。復電用コマンドに属するものとして複数のコマンドが設定されており、第 1 復電用コマンドはそのうちの 1 つである。第 1 復電用コマンドは、不正検知による遊技停止状態への移行がなされていない状態で電断が発生し、その後、復電したか、復電に際して主側 R A M 3 1 4 がクリアされたことのあるいずれかに対応するものとなっている。

【 4 7 1 8 】

ステップ S n 2 5 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 に送信するその他のコマンドとして、高確率モードであるか否かや、高頻度サポートモードであるか否か、保留情報の記憶数を示すコマンドなどを設定する。なお、これらのコマンドは、必ずしも復電コマンドとは別に設定する必要はなく、例えば、高確率モードであることに対応した復電コマンドが設けられるなど、復電コマンドに上記各情報の少なくとも 1 つが含まれる構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 1 9 】

ステップ S n 2 5 0 2 で肯定判定した場合（超過待機フラグが「 1 」にセットされている場合）は、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となり、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行が待機されている状況で電断が発生し、その後、復電したことを意味する。この場合は、ステップ S n 2 5 0 3 の処理を実行することなく、ステップ S n 2 5 0 4 の処理に進む。すなわち、第 1 差球用コマンドを設定せずに第 1 復電用コマンドだけを設定する。

## 【 4 7 2 0 】

ステップ S n 2 5 0 1 で肯定判定した場合（遊技停止フラグに「 1 」がセットされている場合）は、ステップ S n 2 5 0 6 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過フラグは、開閉実行モードの実行中ではない状況で残り球数 R S が 0 個以下になった場合や、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になった後、その開閉実行モードが終了した場合にセットされるものである。

10

## 【 4 7 2 1 】

超過フラグに「 1 」がセットされている場合は、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップ S n 2 5 0 7 に進み、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 2 差球用コマンドを設定する。第 2 差球用コマンドは差球用コマンドの 1 つであるため、その上位バイトには差球用コマンドであることに対応した情報が設定されるが、その下位バイトには、残り球数 R S が 0 個以下になったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に対応するものとしての固有値が設定される。すなわち、第 2 差球用コマンドの下位バイトには、その時点での判定用差球数 S A を特定するための情報ではなく、停止用球数の超過状態であること又は当該超過状態により遊技停止状態に移行したことの特定が可能となる情報が設定される。

20

## 【 4 7 2 2 】

ステップ S n 2 5 0 7 の実行後はステップ S n 2 5 0 4 に進み、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 1 復電用コマンドを設定する。よって、停止用球数の超過により遊技停止状態となった後に電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンドと第 2 差球用コマンドとが送信されることになる。

30

## 【 4 7 2 3 】

ステップ S n 2 5 0 6 で否定判定した場合（超過フラグに「 1 」がセットされていない場合）は、不正検知を契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップ S n 2 5 0 8 に進み、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 2 復電用コマンドを設定する。第 2 復電用コマンドの上位情報には復電用コマンドであることに対応した情報が設定され、下位情報には、不正検知による遊技停止中に電断状態となった場合に対応した固有値（不正検知による遊技停止中に電断状態となったことの特定制定可能な情報）が設定される。

## 【 4 7 2 4 】

ステップ S n 2 5 0 8 の実行後はステップ S n 2 5 0 5 に進み、その他のコマンドの設定処理を実行し、その後、復電時用のコマンド設定処理を終了する。

40

## 【 4 7 2 5 】

< 差球数を利用した遊技制限の流れについて >

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図 4 3 0、図 4 3 1 を参照しながら説明する。

## 【 4 7 2 6 】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 により、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 に対する入球判定を実行する（図 4 3 0（ a ））。具体的には、

50

上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 に連通する排出通路部 9 1 ~ 9 6 ( 図 3 9 1 ) に設けられた入球検知センサ 9 1 a ~ 9 6 の出力を参照し、それら各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 について入球の有無を判定する。

【 4 7 2 7 】

そして、上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 にて入球発生を判定した場合は、主側 R A M 3 1 4 の非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、特電カウンタ 5 0 2 d、アウトカウンタ 5 0 2 e の値を更新する。これらのカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e のうちカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 d は一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 にそれぞれ対応しており、それらの入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を 1 加算する。また、アウトカウンタ 5 0 2 e は、遊技領域 P E から排出される遊技球の合計個数 ( 総数 ) を計測する役割を果たしており、アウト口 6 8 も含めて上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ 5 0 2 e の値を 1 加算する。

10

【 4 7 2 8 】

その後、M P U 3 1 2 では、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の更新結果を利用して差球数 S B を算出する。差球数 S B の算出にあたっては先ず、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 d の値 ( 各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 の入球個数 ) と各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ 5 0 2 e の値 ( 遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数 ) を減算し、差球数 S B を導出する。

20

【 4 7 2 9 】

遊技者の持ち球は、右打ち遊技となる確変状態 ( 高確率モード且つ高頻度サポートモード ) や時短状態 ( 低確率モード且つ高頻度サポートモード ) にて大当たりで当選し、それを繰り返す ( いわゆる連荘する ) ことで、大きく増やすことができるが、その際、確変状態や時短状態 ( 高頻度サポートモードの状態 ) 自体は出玉率が 1 以下となる。すなわち、高頻度サポートモードの下では、差球数 S B が増えない又はほぼ増えない状態となる。これに対し、可変入賞装置 6 5 が開放される開閉実行モードでは、開閉実行モード中の可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく遊技球の合計払出個数が消化球数 ( 遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数 ) を上回る。すなわち、出玉率が 1 を超え、差球数 S B が増えることになる。このため、連荘中では、確変状態や時短状態にて差球数 S B が横ばい又は若干減りつつ、開閉実行モードにて差球数 S B が増加する、という流れが繰り返されることで、差球数 S B が伸びていくことになる。

30

【 4 7 3 0 】

M P U 3 1 2 では、算出した差球数 S B の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶した後、差球数 S B から開始基準値を減算して判定用差球数 S A を導出する。図 4 3 0 ( b ) のタイミング t 1 に示すように、例えば、算出した差球数 S B が 1 2 0 0 0 個であり、開始基準値が - 2 0 0 0 0 個である場合は、判定用差球数 S A として 3 2 0 0 0 個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作により差球数が「 0 」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数 S B ( 差球数 S B の最小値 ) である。

40

【 4 7 3 1 】

M P U 3 1 2 では、導出した判定用差球数 S A の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた判定差球用エリア 5 0 5 d に記憶した後、判定用差球数 S A を停止用球数 ( 例えば 9 5 0 0 0 個 ) から減算し、停止用球数までの残数である残り球数 R S を導出する。その後、導出した残り球数 R S の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた残数用エリア 5 0 5 e に記憶するとともに、残り球数 R S が 0 個以下であるか否かを判定する。

【 4 7 3 2 】

そして、残り球数 R S が 0 個以下である場合、すなわち、判定用差球数 S A が停止用球

50

数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグを「1」にセットする。このときの差球数 S B は 7 5 0 0 0 個である。

【 4 7 3 3 】

ここで、主側 R A M 3 1 4 には、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 とが設けられている。M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

10

【 4 7 3 4 】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が M P U 3 1 2 にて実行される場合、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

20

【 4 7 3 5 】

M P U 3 1 2 では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、4 m s e c 周期で起動されるタイマ割込み処理 ( 図 4 0 4 ) の一環として実行する。よって、上記周期により差球数 S B 、判定用差球数 S A 及び残り球数 R S が定期的に算出されつつ、都度の残り球数 R S が 0 個以下となったか否かが判定される。

【 4 7 3 6 】

その際、都度の残り球数 R S は、主制御装置 1 6 2 に設けられた第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機 1 0 にて管理される残り球数 R S の確認を要する場合は、施錠装置 5 5 を解錠して内枠 1 3 をパチンコ機 1 0 の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e には、パチンコ機 1 0 にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と残り球数 R S の表示とで第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e が兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e の有効活用を図ることができる。

30

【 4 7 3 7 】

また、都度の残り球数 R S は主制御装置 1 6 2 から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置 1 4 3 に通知される。演出制御装置 1 4 3 では、残り球数 R S の報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。

40

【 4 7 3 8 】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると ( 図 4 3 0 ( b ) のタイミング t 2 )、M P U 3 1 2 では、前述のとおり超過フラグを「1」に

50

セットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【 4 7 3 9 】

内部的な大当たり当選確率は一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数RSを監視し、これが0個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部61～63, 65への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【 4 7 4 0 】

遊技停止状態では、可変入賞装置65及び普電役物63aの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構110による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部43や普図用表示部44にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【 4 7 4 1 】

また、MPU312では、演出制御装置143に対して超過コマンドを出力し、残り球数RSが0個以下となったことを演出制御装置143に通知する。演出制御装置143では、残り球数RSが0個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置75に表示されるように制御する。なお、残り球数RSが0個以下となって遊技停止状態に移行した場合、MPU312からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置143では、図柄表示装置75における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【 4 7 4 2 】

さらにまた、MPU312では、外部出力端子213を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHCに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子213において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機10にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機10の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数RSが0個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数RSが0個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備(データカウンタ等の外部信号の受信機器)を利用して当該外部信号を受信することができる。

【 4 7 4 3 】

なお、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置181に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装222を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する(図431(a))。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【 4 7 4 4 】

また、残り球数RSが0個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号(賞球信号)の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータHCに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータHCが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【 4 7 4 5 】

10

20

30

40

50

ちなみに遊技停止状態には、残り球数RSが0個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する(図431(a))。この場合は、払出制御装置181に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置222による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【4746】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【4747】

残り球数RSが0個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、例えば、パチンコ機10の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機10の電源OFF操作が行われてMPU312への動作電力の供給が停止されると、MPU312では、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置191からバックアップ電力を主側RAM314に供給し、特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394とに記憶された情報とを保持する。

【4748】

その後、例えば、ホール従業員により、リセットボタン166cがON操作されずにパチンコ機10の電源ON操作が行われると、MPU312では、主側RAM314の特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【4749】

それらが一致する場合は、記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア393に設けられた超過フラグが「1」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、残り球数RSが0個以下となっている状況でパチンコ機10の電源OFF操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392について第2初期化処理を実行する。第2初期化処理では、遊技停止状態であることを特定するためのエリア(遊技停止フラグが設定されるエリア)と、払出制御装置181(払出装置222)に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする(図431(b))。

【4750】

第2初期化処理により特定制御用のワークエリア391の情報が消去されることで、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で残り球数RSが0個以下となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【4751】

その一方で第2初期化処理では、遊技停止フラグの情報をクリア処理の対象外とするため、遊技停止状態で電断状態が発生した際、電源投入後においても遊技停止状態が引き継がれる。また、第2初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機10の電源OFF操作が行われることがあっても、その後、電源ON操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

【4752】

上記第2初期化処理の後、MPU312では非特定制御用のワークエリア393につい

10

20

30

40

50

て第 1 部分クリア用処理を実行する。第 1 部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア 3 9 3 において各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化する。このため、残り球数 R S が 0 個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機 1 0 が再起動された場合は、差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がる。

#### 【 4 7 5 3 】

上記に対し、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合は、M P U 3 1 2 において第 1 初期化処理を実行し、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。これに伴い、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグが「 0 」クリアされ、遊技停状態が解除される（図 4 3 1 ( b ) ）。

10

#### 【 4 7 5 4 】

併せて、M P U 3 1 2 において第 2 部分クリア用処理を実行し、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグを「 0 」クリアする。これにより、差球数の超過状態（判定用差球数 S A が停止用球数以上となった状態）が解除される（図 4 3 1 ( b ) ）。

#### 【 4 7 5 5 】

リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合も、M P U 3 1 2 において第 1 部分クリア用処理を実行し、差球数に関する情報を初期化するため、差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機 1 0 が立ち上がる。

20

#### 【 4 7 5 6 】

なお、残り球数 R S が 1 個以上の状態（超過フラグが「 1 」にセットされていない状態）で、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されずにパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 2 初期化処理を実行しない。このため、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 について、電源遮断時に記憶されていた情報がそのまま保持された状態となる（図 4 3 1 ( b ) ）。

#### 【 4 7 5 7 】

その一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては第 1 部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。

30

#### 【 4 7 5 8 】

例えば、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン 1 6 6 c を ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について 1 台ずつリセット操作を行わなければならない。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。一般に遊技ホールでは、複数台のパチンコ機 1 0 が設置された島設備の電源を投入することで、それら複数台のパチンコ機 1 0 の電源を一括して投入することが可能となっている。このため、島設備の電源 ON 操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機 1 0 に対してまとめて行うことができ、遊技ホールの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

40

#### 【 4 7 5 9 】

また、残り球数 R S が 1 個以上の状態（超過フラグが「 1 」にセットされていない状態）で、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 1 初期化処理を実行する。第 1 初期化処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 を

50

「0」クリアする(図431(b))。また、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア505に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ502a~502eの値や超過フラグの状態を初期化する。

#### 【4760】

<演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について>

本実施の形態に係る演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について、図432のブロック図を参照して以下に説明する。

#### 【4761】

演出制御装置143に設けられた演出制御基板341には、MPU342が搭載されている。MPU342には、当該MPU342により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側ROM343と、そのサブ側ROM343内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側RAM344と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

#### 【4762】

MPU342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、変動用コマンド、種別コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

#### 【4763】

MPU342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26~28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されている。

#### 【4764】

また、MPU342の入力側には、前扉枠14に設けられた演出用操作部36が接続されている。演出用操作部36には、当該演出用操作部36の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報(検知信号)が入力される。MPU342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

#### 【4765】

なお、電断状態が発生した場合において、主制御装置162(主側RAM314)に対してはデータ保持用の電断時電力が供給され、これによって主側RAM314に記憶された各種情報が電断状態である間も記憶保持されるが、演出制御装置143(サブ側RAM344)には上記電断時電力が供給されない。このため、電断状態が発生すると、サブ側RAM344に記憶されている各種情報(例えば、主制御装置162から受信したコマンド情報や、遊技演出や各種報知を行ったりするの設定情報等)は全て消去されることになる。

#### 【4766】

表示制御装置350は、プログラムROM373及びワークRAM374が複合的にチップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)375と、キャラクタROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

#### 【4767】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御(具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成)を実施する。

#### 【4768】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 6 9 】

ワーク R A M 3 7 4 は、 M P U 3 7 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク R A M 3 7 4 の各エリアに記憶される。

## 【 4 7 7 0 】

V D P 3 7 5 は、 図柄表示装置 7 5 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。 V D P 3 7 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。 V D P 3 7 5 は、 M P U 3 7 2、 ビデオ R A M 3 7 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、

10

## 【 4 7 7 1 】

キャラクタ R O M 3 7 6 は、 図柄表示装置 7 5 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 3 7 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

## 【 4 7 7 2 】

なお、キャラクタ R O M 3 7 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 3 7 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラム R O M 3 7 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 3 7 6 に記憶する構成とすることも可能である。

20

## 【 4 7 7 3 】

ビデオ R A M 3 7 7 は、 図柄表示装置 7 5 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 3 7 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 7 5 の表示内容が変更される。

## 【 4 7 7 4 】

なお、表示制御装置 3 5 0 に対しても演出制御装置 1 4 3 と同様に、電断時における電断時電力の供給はなされない。このため、電断状態が発生すると、ワーク R A M 3 7 4 等に記憶されている情報は全て消去されることになる。

30

## 【 4 7 7 5 】

< 演出制御装置 1 4 3 にて実行される各種処理について >

次に、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行される各制御処理を説明する。

## 【 4 7 7 6 】

< 演出設定処理 >

演出設定処理について図 4 3 3 のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、 M P U 3 4 2 により所定周期（例えば 2 m s e c 周期）で起動される処理である。

## 【 4 7 7 7 】

まずステップ S n 2 8 0 1 ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置 1 6 2 から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。

40

## 【 4 7 7 8 】

なお、主制御装置 1 6 2 から受信する各種コマンドは、演出制御装置 1 4 3 のサブ側 R A M 3 4 4 に設けられたコマンド格納エリア 3 4 4 a に格納される。コマンド格納エリア 3 4 4 a は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

## 【 4 7 7 9 】

ステップ S n 2 8 0 2 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細につい

50

ては後述する。

【4780】

ステップSn2803では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置65への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

【4781】

ステップSn2804では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り換え等を行うための処理を実行する。

10

【4782】

<特図変動表示用処理>

ステップSn2802の特図変動表示用処理について図434のフローチャートを参照しながら説明する。

【4783】

特図変動表示用処理ではまずステップSn2901にて、特図遊技回の実行中であるかを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップSn2902に進み、主制御装置162から変動用コマンド(図406のステップSn412)を受信しているかを判定する。この判定は、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアに変動用コマンドが格納されているかを判定することで行う。

20

【4784】

変動用コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動用処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合は、図柄表示装置75での遊技回演出(各図柄列Z1~Z3の変動表示等)を開始すべく、ステップSn2903の変動開始用処理を実行し、その後、特図変動用処理を終了する。ここで、ステップSn2903の変動開始用処理について図435のフローチャートを参照して説明する。

【4785】

変動開始用処理ではまずステップSn3101にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから変動表示時間の情報(変動パターン情報)を特定する。なお、主制御装置162では、大当たり用の変動パターン情報と外れ用の変動パターン情報とが各別に設定されるため、演出制御装置143では、変動用コマンドを解析して変動パターン情報を特定することで、大当たりの有無を把握することができる。その結果、今回の特図遊技回が大当たり結果である場合は、主制御装置162から送信される種別コマンドに基づき、大当たり種別の情報を特定する。また、ステップSn3101では、特定した変動表示時間の情報(変動パターン情報)からリーチ発生の有無を特定する。

30

【4786】

ステップSn3102では、ステップSn3101にて把握した情報に基づいて、今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるかを判定する。大当たり結果である場合は、ステップSn3103に進み、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。本ステップでは、上記ステップSn3101で把握した大当たり種別の情報に基づき、図柄表示装置75にて変動表示される図柄列Z1~Z3の停止結果を設定する。例えば、把握した大当たり種別が確変大当たり結果である場合は、図柄列Z1~Z3において同一の確変図柄の組み合わせが停止表示されるように上記停止結果を設定する。

40

【4787】

ステップSn3104では、大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の当たり用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【4788】

ステップSn3102で否定判定した場合(大当たり結果でない場合)は、今回の特図

50

遊技回の当否抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップ S n 3 1 0 5 に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生するか否かを判定する。リーチが発生する場合はステップ S n 3 1 0 6 に進み、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果設定処理では、一の有効ライン L 1 ~ L 5 上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を今回の停止結果として設定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ライン L 1 ~ L 5 は抽選などによってランダムに決定される。

【 4 7 8 9 】

ステップ S n 3 1 0 7 では、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。当該処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の外れリーチ用の演出パターンを設定する処理を実行する。

10

【 4 7 9 0 】

ステップ S n 3 1 0 5 で否定判定した場合（リーチが発生しない場合）は、ステップ S n 3 1 0 8 に進み、完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。完全外れ用の停止結果設定処理では、いずれの有効ライン L 1 ~ L 5 上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、今回の停止結果を設定する。続くステップ S n 3 1 0 9 では、リーチ非発生完全外れ用の演出パターンを設定する完全外れ用の演出設定処理を実行する。

【 4 7 9 1 】

ステップ S n 3 1 0 4、ステップ S n 3 1 0 7 又はステップ S n 3 1 0 9 の処理を実行した後は、ステップ S n 3 1 1 0 に進み、上記決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止図柄コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置 3 5 0 へ出力する処理を実行する。表示制御装置 3 5 0 では、受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、ステップ S n 3 1 0 4、ステップ S n 3 1 0 7 又はステップ S n 3 1 0 9 で設定された遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置 7 5 を制御する。

20

【 4 7 9 2 】

ステップ S n 3 1 1 1 では遊技回演出の開始処理を実行する。遊技回演出の開始処理では、上記決定した演出パターンに基づいてスピーカ部 2 9 を駆動制御する。ステップ S n 3 1 1 1 の実行後は変動開始用処理を終了する。

【 4 7 9 3 】

特図変動表示用処理（図 4 3 4）の説明に戻り、ステップ S n 2 9 0 1 で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S n 2 9 0 4 に進み、変動表示時間が経過したか否かを判定する。この判定は、特図遊技回を開始（又は変動用コマンドを受信）してからの経過時間を M P U 3 4 2 で計測（把握）し、当該経過時間が上記ステップ S n 2 9 0 1 で特定した変動表示時間に達したか否かを判定することにより行う。

30

【 4 7 9 4 】

変動表示時間が経過していない場合は、ステップ S n 2 9 0 5 にて変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を継続したり、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

40

【 4 7 9 5 】

ステップ S n 2 9 0 4 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S n 2 9 0 6 にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップ S n 2 9 0 6 では、主制御装置 1 6 2 で設定された確定表示時間にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させるように制御する。

【 4 7 9 6 】

< コマンド対応処理 >

ステップ S n 2 8 0 1 のコマンド対応処理について図 4 3 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

50

## 【 4 7 9 7 】

コマンド対応処理では先ずステップ S n 3 2 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 からの残り球数コマンド（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 0 ）を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置 1 6 2 にて残り球数 R S （停止用球数である 9 5 0 0 0 個までの残り球数）が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数 R S の情報が含まれる。

## 【 4 7 9 8 】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップ S n 3 2 0 2 にて第 1 停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下になることに基づいて遊技停止状態に移行するところ、ステップ S n 3 2 0 2 の第 1 停止予告用処理は、遊技停止状態への移行を事前に伝える報知（第 1 停止予告用報知）を実行するためのものである。

## 【 4 7 9 9 】

ここで、ステップ S n 3 2 0 2 の第 1 停止予告用処理について図 4 3 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 4 8 0 0 】

第 1 停止予告用処理では先ずステップ S n 3 3 0 1 にて、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数 R S を把握する。また、ステップ S n 3 3 0 1 では、把握した現在の残り球数 R S の情報をサブ側 R A M 3 4 4 の差球数用エリア 3 4 4 d に記憶する。

## 【 4 8 0 1 】

ステップ S n 3 3 0 2 では、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に第 1 停止予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告フラグは、第 1 停止予告用報知の実行中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

## 【 4 8 0 2 】

第 1 停止予告フラグがセットされていない場合、すなわち、第 1 停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップ S n 3 3 0 3 に進み、ステップ S n 3 3 0 1 で把握した残り球数 R S が報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第 1 停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば 7 0 0 0 個に設定されている。

## 【 4 8 0 3 】

残り球数 R S が報知開始球数（7 0 0 0 個）以下である場合は、ステップ S n 3 3 0 4 に進み、第 1 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 1 停止予告用報知について図 4 3 8 を参照しながら説明する。

## 【 4 8 0 4 】

第 1 停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第 1 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第 1 停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行され、その際、表示画面 G には、図 4 3 8 （ a ） 、 （ b ） に示すように、例えば、「この台は、あと約 7 0 0 0 発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 1 が表示される。

## 【 4 8 0 5 】

このメッセージ画像 9 0 1 は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数 R S ）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が変化するようにしてメッセージ画像 9 0 1 が表示される。つまり、メッセージ画像 9 0 1 により残り球数として約 7 0 0 0 個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数が継続して報知される。

## 【 4 8 0 6 】

10

20

30

40

50

残り球数RSが報知開始球数以下となる状況としては、開閉実行モード中ではない場合と開閉実行モード中である場合とがあるが、前者の状況で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合は、ステップSn3304の開始設定処理にて、第1停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数RSは、作動口62、63や一般入賞口61等への入賞発生を契機として更新されるため(図421)、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する機会が多いが、第1停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待つて行う。すなわち、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第1停止予告用報知が開始されるように設定する。

#### 【4807】

このように、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回では第1停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第1停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第1停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第1停止予告用報知を見落とししたり、逆に第1停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。

#### 【4808】

なお、第1停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間(例えば0.5sec)の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Z1~Z3の全てが変動表示されている状況(好ましくは高速変動されている状況)で第1停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列Z1~Z3が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第1停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第1停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

#### 【4809】

特図遊技回が実行される中での第1停止予告用報知は、例えば、図438(a)に示すように、表示画面Gの右上隅部にメッセージ画像901が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像901の表示領域と図柄列Z1~Z3の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列Z1~Z3よりも奥側にメッセージ画像901が表示されるように設定される。

#### 【4810】

このため、メッセージ画像901が表示されている状態で図柄列Z1~Z3が変動表示される場合は、メッセージ画像901の手前側を図柄列Z1~Z3が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像901により図柄列Z1~Z3の表示領域が狭められたり、図柄列Z1~Z3が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像901の表示領域を好適に確保することができる。

#### 【4811】

また、表示画面Gの下部では保留表示部200が表示されるが、メッセージ画像901の表示に際しては、メッセージ画像901が保留表示部200と重なることがないように、メッセージ画像901の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部200との重なりを避けてメッセージ画像901を表示することで、メッセージ画像901により保留表示部200の視認性が低下したり、逆に保留表示部200によりメッセージ画像901の視認性が低下したりすることを抑制できる。

#### 【4812】

開閉実行モード中である状況で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合は、ステップSn3304の開始設定処理にて、可変入賞装置65が閉鎖されている状況で第1停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図438(c)に示すように、開閉実行モードのエンディング期間においてメッセージ画像901の表示が開始されるようにする。

10

20

30

40

50

## 【 4 8 1 3 】

このため、開閉実行モードでのラウンド遊技において、開放状態とされている可変入賞装置 6 5 に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像 9 0 1 が表示されるのではなく、エンディング期間になるのを待ってメッセージ画像 9 0 1 が表示されることになる。このような構成であることで、可変入賞装置 6 5 への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像 9 0 1 が表示されることが抑制され、可変入賞装置 6 5 への入賞を果たすことに遊技者を集中させやすくすることができる。

## 【 4 8 1 4 】

なお、残り球数 R S が報知開始球数に到達しない開閉実行モードのエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像 9 0 1 を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像 9 0 1 の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードが終了したことを認識させてからメッセージ画像 9 0 1 による第 1 停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像 9 0 1 を見せることが可能になる。

## 【 4 8 1 5 】

上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像 9 0 1 の表示期間を確保すべく、残り球数 R S が報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数 R S が報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。

## 【 4 8 1 6 】

また、エンディング期間にてメッセージ画像 9 0 1 を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、開閉実行モード中ではない場合と同様に表示画面 G の右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像 9 0 1 の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像 9 0 1 が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像 9 0 1 の視認性を高めることができる。

## 【 4 8 1 7 】

ステップ S n 3 3 0 4 の第 1 停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップ S n 3 3 0 5 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に第 1 停止予告フラグをセットし、その後、第 1 停止予告用処理を終了する。また、ステップ S n 3 3 0 3 で否定判定した場合（残り球数 R S が報知開始球数に達していない場合）は、第 1 停止予告用報知を開始しないとして、ステップ S n 3 3 0 4 及びステップ S n 3 3 0 5 の処理を実行することなく第 1 停止予告用処理を終了する。

## 【 4 8 1 8 】

ステップ S n 3 3 0 2 で肯定判定した場合（第 1 停止予告フラグがセットされており、第 1 停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップ S n 3 3 0 6 に進み、ステップ S n 3 3 0 1 で把握した残り球数 R S が報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、第 1 停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に 7 0 0 0 個に設定されている。

## 【 4 8 1 9 】

ステップ S n 3 3 0 6 で肯定判定した場合（残り球数 R S が報知終了球数に達していない場合）は、第 1 停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップ S n 3 3 0 7 に進み、第 1 停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。第 1 停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップ S n 3 3 0 8 にて第 1 停止予告用報知の更新処理を実行する。当該更新処理では、第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1 ）にて

10

20

30

40

50

示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第1停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図439を参照しながら説明する。

#### 【4820】

第1停止予告用報知の更新は、残り球数RSに応じて更新単位（更新間隔）が変化するようにして行われる。具体的には、残り球数RSが7000個以下となることに基づいて第1停止予告用報知が開始された後、残り球数RSが7000個以下、6000個以下、5000個以下・・・2000個以下、1000個以下、900個以下、800個以下・・・400個以下、350個以下となるタイミングで第1停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数RSが7000個から1000個までの範囲では1000個単位で更新タイミングが到来し、残り球数RSが900個から400個までの範囲では100個単位で更新タイミングが到来し、残り球数RSが350個から0個までの範囲では1個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数RSが少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

10

#### 【4821】

なお、残り球数RSは特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第1停止予告用報知の更新タイミングが到来するケースが多くなるが、第1停止予告用報知の更新は、第1停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第1停止予告用報知が更新されるように設定する。

20

#### 【4822】

但し、第1停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば0.5sec）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Z1～Z3の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第1停止予告用報知が開始されるとよい。

#### 【4823】

第1停止予告用処理（図437）の説明に戻り、ステップSn3308の実行後は第1停止予告用処理を終了する。また、ステップSn3307で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第1停止予告用報知を更新しないとして、ステップSn3308の処理を実行せずに第1停止予告用処理を終了する。

30

#### 【4824】

ステップSn3306で肯定判定した場合（残り球数RSが報知終了球数以上）となった場合は、第1停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数RSが一定以上増えたことを意味する。この場合はステップSn3309にて、第1停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行し、その後、第1停止予告用処理を終了する。

#### 【4825】

終了設定処理では、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）が消去（非表示化）されるように設定し、また、上記各種フラグ格納エリア344cにセットされている第1停止予告フラグをクリアする。なお、第1停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数RSが報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

40

#### 【4826】

コマンド対応処理（図436）の説明に戻り、ステップSn3202の第1停止予告用処理の実行後は、ステップSn3203にて第2停止予告用処理を実行する。第2停止予告用処理は、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になり、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行する場合において、遊技停止状態への移行を事前に伝える報知（第2停止予告用報知）を実行するためのものである。ここで、ステップSn3203の第

50

2 停止予告用処理について図 4 4 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 8 2 7 】

第 2 停止予告用処理では先ずステップ S n 3 4 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に第 1 停止予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告フラグがセットされている場合、すなわち、残り球数 R S が報知開始球数（例えば 7 0 0 0 個）以下となっている場合は、ステップ S n 3 4 0 2 に進み、開閉実行モードのオープニング中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【 4 8 2 8 】

オープニング中又は開閉実行モード中である場合は、ステップ S n 3 4 0 3 に進み、その開閉実行モードでの獲得期待数（獲得出玉数の予測値）を導出する。獲得期待数は、可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づく賞球の付与数（払出数）を踏まえて導出し、具体的には、「1 ラウンド分の払出予定数（可変入賞装置 6 5 の上限入賞個数 × 可変入賞装置 6 5 の賞球数）」 × 「残りのラウンド数」により導出する。例えば、今回の開閉実行モードが 1 0 R 大当たり結果に対応するものであり、そのオープニング中である場合は、1 0 個（可変入賞装置 6 5 の上限入賞個数） × 1 0 個（可変入賞装置 6 5 の賞球数） × 1 0 R（残りのラウンド数）により、獲得期待数として 1 0 0 0 個を導出する。

【 4 8 2 9 】

なお、獲得期待数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、1 0 R 大当たりで 1 0 0 0 個が対応し、4 R 大当たりで 4 0 0 個が対応するように、各大当たり種別に対応させて獲得期待数が規定（記憶）された獲得期待数テーブルをサブ側 R O M 3 4 3 に備え、今回の大当たり種別に対応する獲得期待数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。

【 4 8 3 0 】

ステップ S n 3 4 0 4 では、ステップ S n 3 3 0 1 で把握した残り球数 R S（現在の残り球数）からステップ S n 3 4 0 3 で導出した獲得期待数を減算する。続くステップ S n 3 4 0 5 では、上記減算の結果に基づき、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になるか否か（判定用差球数 S A が停止用球数を超過するか否か）を判定する。具体的には、ステップ S n 3 4 0 4 で導出した減算値が 0 個以下であるか否かを判定し、減算値が 0 以下である場合は開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になると判定し、減算値が 0 より大きい場合は開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならないと判定する。

【 4 8 3 1 】

開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合は、ステップ S n 3 4 0 6 に進み、第 2 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 2 停止予告用報知について図 4 4 1 を参照しながら説明する。

【 4 8 3 2 】

第 2 停止予告用報知は、第 1 停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第 1 停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第 1 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第 2 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第 2 停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行され、その際、表示画面 G には、図 4 4 1（a）、（b）に示すように、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が表示される。

【 4 8 3 3 】

ステップ S n 3 4 0 6 の開始設定処理では、第 2 停止予告用報知が開始されるように設定する。その際、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になるとオープニング中に判定された場合は、当該オープニングの終了前に第 2 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 2 の表示）が開始されるように設定し、上記判定がラウンド遊技中に行われた場合は、

当該ラウンド遊技の終了前に第2停止予告用報知が開始されるように設定する。

【4834】

上記のようにしてメッセージ画像902の表示が開始された場合、当該画像902は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像902の表示位置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド数画像903と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図441(a)に示すように、ラウンド数画像903が表示画面Gの右上部に表示される場合であれば、表示画面Gの右側においてラウンド数画像903の下方にメッセージ画像902が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像903との重なりを避けてメッセージ画像902を表示することで、ラウンド数画像903によりメッセ

10

【4835】

第2停止予告用報知が開始される際、表示画面Gでは第1停止予告用報知(メッセージ画像901の表示)が実行されているが、この第1停止予告用報知は、第2停止予告用報知が開始された後も継続して実行される。すなわち、第2停止予告用報知の開始後は、第1停止予告用報知と第2停止予告用報知との両方が実行されることになる。このような構成であることで、開閉実行モードの終了により遊技停止に移行することを第2停止予告用報知を通じて事前報知する上で、既に残り球数RSが0個になっていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。

20

【4836】

その際、第1停止予告用報知では、残り球数RSが0個になったこと(判定用差球数SAが停止用球数になったこと)の報知が行われる。例えば、「この台はあと0発の獲得で遊技停止します。」や「獲得球数が95000個に達しました。」などの文字が付されたメッセージ画像901が表示される。第2停止予告用報知の開始後も開閉実行モードの残り期間にて可変入賞装置65への入賞が発生することにより、獲得球数が増加することになるが、第1停止予告用報知にはそれが反映されず(メッセージ画像901の表示内容が更新されず)、残り球数RSが0個になったことを示す態様(例えば「この台はあと0発の獲得で遊技停止します。」の文字表示がなされた状態)が維持される。例えば、メッセージ画像901により報知される残り球数がマイナス表示になったりすると、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがあるが、上記のような構成であることにより、そのよ

30

【4837】

なお、第1停止予告用報知は、第2停止予告用報知と同様に、遊技停止状態に移行するまで継続して実行される。

【4838】

ステップSn3406の第2停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップSn3407にて、上記各種フラグ格納エリア344cに第2停止予告フラグをセットする。第2停止予告フラグは、第2停止予告用報知の実行中であることをMPU342が把握するためのものである。

40

【4839】

ステップSn3407の実行後は第2停止予告用処理を終了する。また、ステップSn3401で否定判定した場合(第1停止予告フラグがセットされていない場合)は、今回の開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になることがないため、ステップSn3402以降の処理を実行せずに第2停止予告用処理を終了する。また、ステップSn3405で否定判定した場合(開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合)は、第2停止予告用報知を開始しないとして、ステップSn3406以降の処理を実行せずに第2停止予告用処理を終了する。

【4840】

コマンド対応処理(図436)の説明に戻り、ステップSn3203の実行後又はステ

50

ステップ S n 3 2 0 1 で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップ S n 3 2 0 4 にて、主制御装置 1 6 2 からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個以下になったことを示すものである。この超過コマンドは、開閉実行モード中でない場合は残り球数 R S が 0 個以下になったタイミングで送信され（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 4）、開閉実行モード中である場合は開閉実行モードの終了タイミングで送信される（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 2 0）。

#### 【 4 8 4 1 】

超過コマンドを受信している場合は、ステップ S n 3 2 0 5 に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第 1 停止予告用報知の実行中であれば、第 1 停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c にセットされている第 1 停止予告フラグをクリアする。また、第 2 停止予告用報知の実行中であれば、第 2 停止予告用報知を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 c にセットされている第 2 停止予告フラグをクリアする。

#### 【 4 8 4 2 】

ステップ S n 3 2 0 6 では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が 0 個以下になったこと）を報知するものであり、ステップ S n 3 2 0 6 の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。具体的には、図 4 4 2 ( a ) に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 5 が表示画面 G に表示されるように設定する。

#### 【 4 8 4 3 】

ステップ S n 3 2 0 6 の実行後又はステップ S n 3 2 0 4 で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップ S n 3 2 0 7 にて、主制御装置 1 6 2 からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図 4 2 6 のステップ S n 2 1 0 6、ステップ S n 2 1 1 2）。

#### 【 4 8 4 4 】

遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップ S n 3 2 0 8 に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものであり、ステップ S n 3 2 0 8 の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。具体的には、図 4 4 2 ( b ) に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 6 が表示画面 G に表示されるように設定する。

#### 【 4 8 4 5 】

この際、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合と、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合とで、停止用報知の報知態様を異ならせるとよい。例えば、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合は、図 4 4 2 ( b ) に示すように、表示画面 G での背景画像 9 0 7 a をシンプルな態様（例えば青色の単色表示）で表示した上で、上記メッセージ画像 9 0 6 を表示する一方、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合は、図 4 4 2 ( c ) に示すように、表示画面 G での背景画像 9 0 7 b を派手で目立ちやすい態様（例えば点滅表示）を表示した上で、上記メッセージ画像 9 0 6 を表示するようにしてもよい。

#### 【 4 8 4 6 】

残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行する場合において、そのことが周囲の遊技者に広く知らしめられると、それらの遊技者の射幸心が煽られる結果を招くおそれがある。そのような意味では、かかる場合の停止用報知を目立ちにくい態様で行うことで、残り球数 R S が 0 個以下になったこと（差球数が停止用球数に到達したこと）が周囲の遊技者に対して過剰にアピールされることを抑制できる。その一方で、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合は、停止用報知を目立ちやすい態様で行うことで、不正行為が疑われる異常が検知されたことに周囲の遊技者が気付きやすく

10

20

30

40

50

することができ、不正行為の早期発見や不正行為の抑止に寄与することが可能になる。

【 4 8 4 7 】

なお、報知態様の相違は、音声報知を利用するものであってもよい。例えば、不正検知を契機として遊技停止状態に移行した場合は、停止用報知として、背景画像 9 0 7 b やメッセージ画像 9 0 6 の表示とともに、所定の音声報知を出力する一方、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行する場合は、停止用報知として、背景画像 9 0 7 a やメッセージ画像 9 0 6 の表示だけを行って音声報知を出力しないようにしたり、不正検知の場合よりも小さい音量で音声報知を出力するようにしたりしてもよい。

【 4 8 4 8 】

ちなみに、上記の例では、残り球数 R S が 0 個以下になった場合と不正検知がなされた場合とで、共通のメッセージ画像 9 0 6 を表示するが、これに限定されるものではなく、遊技停止状態への移行や遊技停止状態であることを遊技者が認識できるものであれば、両者の場合で異なる態様の表示が行われてもよい。また、音声報知についても両者の場合で必ずしも同じである必要はなく、異なる態様の音声報知が行われてもよい。

【 4 8 4 9 】

ステップ S n 3 2 0 8 の実行後又はステップ S n 3 2 0 7 で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップ S n 3 2 0 9 にて、主制御装置 1 6 2 からの復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。復電用コマンドは、電断状態の発生後、復電した場合に送信されるものである。復電用コマンドを受信している場合は、ステップ S n 3 2 1 0 に進み、復電用コマンド対応処理を実行する。復電用コマンド対応処理は、復電したことに対応する報知である復電用報知を実行するためのものである。復電用コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S n 3 2 1 0 の実行後又はステップ S n 3 2 0 9 で否定判定した場合（復電用コマンドを受信していない場合）は、コマンド対応処理を終了する。

【 4 8 5 0 】

< 復電用コマンド対応処理 >

ステップ S n 3 2 1 0 の復電用コマンド対応処理について図 4 4 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 8 5 1 】

復電用コマンド対応処理では先ずステップ S n 3 6 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 1 復電用コマンド（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 4 ）を受信しているか否かを判定する。第 1 復電用コマンドは、不正検知（振動や磁気等の検知）がなされていない状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、主制御装置 1 6 2 から送信されるものである。

【 4 8 5 2 】

第 1 復電用コマンドを受信している場合は、ステップ S n 3 6 0 2 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 1 差球用コマンド（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 3 ）を受信しているか否かを判定する。第 1 復電用コマンドと第 1 差球用コマンドとを受信している場合は、残り球数 R S が 1 個以上の状態（判定用差球数 S A が停止用球数に到達していない状態）で電断が発生し、その後に復電した状態であることを意味する。この場合は、ステップ S n 3 6 0 3 に進み、第 1 復電用報知を実行するための設定処理を行う。

【 4 8 5 3 】

パチンコ機 1 0 では、電源 O F F 状態から電源 O N 状態への切り換えが生じた場合、その直後から表示画面 G にて遊技演出用画像（図柄列 Z 1 ~ Z 3 や遊技回での背景画像等）が表示されるわけではなく、電源投入してから所定準備期間が経過した後に遊技演出用画像の表示が開始されるように構成されている。また、電源 O F F 状態から電源 O N 状態への切り換えが生じた場合に、主制御装置 1 6 2 では第 1 部分クリア用処理（図 4 0 3 のステップ S n 1 1 2 ）が実行され、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e （図 4 2 0 ）が全て「 0 」クリアされる。すなわち、電断前に記憶されていた残り球数 R S に関する情報が消去され、残り球数 R S が初期値（「 9 5 0 0 0 個」）にリセ

10

20

30

40

50

ットされる。

【 4 8 5 4 】

これらを踏まえ、本実施の形態では、第 1 復電用報知として、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることと、残り球数 R S が初期化されたことを示す報知を行う。具体的には、図 4 4 4 ( a ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 2 とを表示画面 G に表示する。これら各メッセージ画像 9 1 1、9 1 2 の表示は、表示画面 G に遊技演出用画像が表示されず、表示画面 G の背景表示が単色表示 ( 例えば黒色表示 ) とされた状態にて行われる。

【 4 8 5 5 】

なお、第 1 復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像 9 1 1、9 1 2 の一方が表示され、メッセージ画像 9 1 1、9 1 2 の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像 9 1 1 に代えて又は加えて、電源投入がなされたことを示す表示 ( 例えば「電源が投入されました。」等の文字が付されたメッセージ画像の表示 ) が行われてもよい。電源投入の表示に関しては、後述する第 2 復電用報知 ~ 第 4 復電用報知についても同様である。

【 4 8 5 6 】

ステップ S n 3 6 0 2 で否定判定した場合 ( 第 1 差球用コマンドを受信していない場合 ) は、ステップ S n 3 6 0 4 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 2 差球用コマンド ( 図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 7 ) を受信しているか否かを判定する。第 1 復電用コマンドと第 2 差球用コマンドを受信している場合は、残り球数 R S が 0 個以下 ( 判定用差球数 S A が停止用球数に到達 ) となったことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した状態であることを意味する。この場合はステップ S n 3 6 0 5 に進み、第 2 復電用報知を実行するための設定処理を行う。

【 4 8 5 7 】

本実施の形態では、遊技停止状態で電断が発生した場合に、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に記憶されている遊技停止フラグの情報 ( 遊技停止状態であることを M P U 3 1 2 が特定できる情報 ) が電断後も保持される。そして、復電時においてリセットボタン 1 6 6 c が操作されなければ、遊技停止フラグの情報がクリアされず、復電後、当該情報が参照されてパチンコ機 1 0 が遊技停止状態となるように制御される。

【 4 8 5 8 】

これを踏まえ、第 2 復電用報知では、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることのほか、遊技停止状態であることを示す報知を行う。具体的には、図 4 4 4 ( b ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 3 とを表示画面 G に表示する。これら各メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の表示は、第 1 復電用報知の場合と同様に、単色表示 ( 例えば黒色表示 ) とされた背景上にて行われる。

【 4 8 5 9 】

なお、第 2 復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の一方が表示され、メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像 9 1 3 に代えて、遊技停止状態に移行することを示す表示 ( 例えば「電源投入処理の後、遊技停止状態になります。」等の文字が付されたメッセージ画像の表示 ) が行われてもよい。

【 4 8 6 0 】

ステップ S n 3 6 0 4 で否定判定した場合 ( 第 2 差球用コマンドを受信していない場合 )、すなわち、第 1 復電用コマンドを受信したものの、第 1 差球用コマンドと第 2 差球用コマンドについてはいずれも受信していない場合は、開閉実行モードである状況で残り球数 R S が 0 個以下 ( 判定用差球数 S A が停止用球数に到達 ) となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態で電断が発生し、その後、復電した状態であることを意味する。この場合はステップ S n 3 6 0 6 に進み、第 3 復電用報知を実行するための設定処理を

10

20

30

40

50

行う。

【 4 8 6 1 】

本実施の形態では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となり、開閉実行モードの終了（最終ラウンドの終了）まで遊技停止状態への移行を待機している状態（遊技停止待ち状態）で電断が発生した場合に、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に記憶されている超過待機フラグの情報（遊技停止待ち状態であることを M P U 3 1 2 が特定できる情報）が電断後も保持される。そして、復電時においてリセットボタン 1 6 6 c が操作されなければ、超過待機フラグの情報がクリアされず、復電後、当該情報が参照されてパチンコ機 1 0 が遊技停止待ち状態となるように制御される。すなわち、復電後に再開された遊技にて、残りの開閉実行モードを遊技可能となり、当該開閉実行モードが終了すると、遊技停止状態に移行することになる。

10

【 4 8 6 2 】

これを踏まえ、第 3 復電用報知では、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることのほか、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを示す報知を行う。具体的には、図 4 4 5 ( a ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 4 とを表示画面 G に表示する。これら各メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の表示は、第 1 復電用報知の場合と同様に、単色表示（例えば黒色表示）とされた背景上にて行われる。

【 4 8 6 3 】

なお、第 3 復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の一方が表示され、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像 9 1 4 に代えて又は加えて、残りの開閉実行モードが行われることを示す表示（例えば「電源投入処理の後、大当たり遊技の残りラウンドが実施されます。」の文字が付されたメッセージ画像の表示）や開閉実行モードが行われることを示す表示（例えば「電源投入処理の後、大当たり遊技が実施されます。」）が行われてもよい。

20

【 4 8 6 4 】

ステップ S n 3 6 0 1 で否定判定した場合（第 1 復電用コマンドを受信していない場合）は、復電用コマンドとして第 2 復電用コマンド（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 8 ）を受信したことになる。これは、不正検知を契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した状態であることを意味する。この場合はステップ S n 3 6 0 7 に進み、第 4 復電用報知を実行するための設定処理を行う。

30

【 4 8 6 5 】

既に説明したように、遊技停止状態で電断が発生すると、電断後も遊技停止フラグの情報が記憶保持され、復電後、パチンコ機 1 0 が遊技停止状態となる。これを踏まえ、第 4 復電用報知では、第 2 復電用報知の場合と同様に、しばらく後に遊技演出用画像の表示が開始されることを示す報知と、遊技停止状態であることを示す報知とを行う。具体的には、図 4 4 5 ( b ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 3 とを表示画面 G に表示する。

40

【 4 8 6 6 】

但し、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合との区別を図るべく、第 4 復電用報知でのメッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の表示は、第 2 復電用報知の場合の背景表示（黒色の単色表示）とは異なる背景表示 9 1 5 上で行われる。背景表示 9 1 5 の具体的態様は、第 2 復電用報知における背景表示との識別を遊技者や遊技ホールの従業員が行うことができるものであれば特に限定されないが、例えば、第 2 復電用報知における背景表示とは異なる表示色（例えば赤色）での単色表示を用いたり、第 2 復電用報知よりも目立たせるべく点滅表示を用いたりすることができる。このような背景画像を用いるのは、図 4 4 2 ( c ) の停止用報知と同じ趣旨である。

50

## 【 4 8 6 7 】

なお、第 4 復電用報知としての上記表示は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。例えば、メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の一方が表示され、メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の他方が表示されない構成としてもよい。また、メッセージ画像 9 1 3 に代えて、遊技停止状態に移行することを示す表示（例えば「電源投入処理の後、遊技停止状態になります。」等の文字が付されたメッセージ画像の表示）が行われてもよい。

## 【 4 8 6 8 】

また、第 2 復電用報知との報知態様の相違は、音声報知を利用するものであってもよい。例えば、第 4 復電用報知では、メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の表示とともに、所定の音声報知を出力する一方、第 2 復電用報知では、メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の表示だけを行って音声報知を出力しないようにしたり、第 4 復電用報知よりも小さい音量で音声報知を出力するようにしたりしてもよい。この場合、第 4 復電用報知の背景画像は、第 2 復電用報知の背景画像と同じ態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。

10

## 【 4 8 6 9 】

< 停止予告用報知の流れについて >

次に、残り球数 R S（判定用差球数 S A）に基づく遊技停止に関する報知としての停止予告用報知の流れについて説明する。

## 【 4 8 7 0 】

残り球数 R S の減少（判定用差球数 S A の増加）により残り球数 R S が報知開始球数（例えば 7 0 0 0 個、判定用差球数 S A が 8 8 0 0 0 個）に到達すると、遊技停止状態への移行を遊技者に示唆する第 1 停止予告用報知が実行される。第 1 停止予告用報知では、例えば、図 4 3 8（a）、（b）に示すように、「この台は、あと約 7 0 0 0 発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 1 が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。

20

## 【 4 8 7 1 】

この際、報知開始球数への到達が開閉実行モード中ではない状況で生じた場合、すなわち、通常遊技状態や高確遊技状態にて生じた場合は、残り球数 R S が報知開始球数以下となった特図遊技回の次の遊技回にて第 1 停止予告用報知が開始される。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第 1 停止予告用報知が開始される。

## 【 4 8 7 2 】

一方、報知開始球数への到達が開閉実行モード中に生じた場合は、図 4 3 8（c）に示すように、その開閉実行モードでのエンディング期間にて第 1 停止予告用報知が開始される。この場合における第 1 停止予告用報知は、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば 1 s e c）が経過したタイミング）である。すなわち、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合、直ちに第 1 停止予告用報知が開始されるのではなく、エンディング期間（可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態）となるのを待って第 1 停止予告用報知が開始される。

30

## 【 4 8 7 3 】

また、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個になった場合（判定用差球数 S A が停止用球数としての 9 5 0 0 0 個に到達する場合は、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを遊技者に示唆する第 2 停止予告用報知が実行される。第 2 停止予告用報知では、例えば、図 4 4 1（a）、（b）に示すように、「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。

40

## 【 4 8 7 4 】

開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個になった場合、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の停止予告用報知を行うことで、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

50

## 【 4 8 7 5 】

なお、第 2 停止予告用報知が開始される際、表示画面 G では第 1 停止予告用報知が実行中の状態となっているが、この第 1 停止予告用報知は、第 2 停止予告用報知の開始後も引き続き実行される。その際、第 1 停止予告用報知の様子は、残り球数 R S が 0 個になったことを示す様子（例えば「この台はあと 0 発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われた状態）に維持され、可変入賞装置 6 5 への入賞により獲得球数が増加してもそれが反映されない。つまり、開閉実行モードの途中でメッセージ画像 9 0 1 の更新が停止され、その後は、実際の獲得球数とは異なる内容（実際の判定用差球数に対応しない内容）の表示が行われることになる。

## 【 4 8 7 6 】

このように開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個となり、当該開閉実行モードの終了後に遊技停止に移行する場合において、残り球数 R S が 0 個になった後も第 1 停止予告用報知の実行を継続することで、既に残り球数 R S が 0 個になっていることを遊技者に分かりやすく伝えることができ、また、その後に獲得球数が増加しても第 1 停止予告用報知の内容（メッセージ画像 9 0 1 の表示内容）を更新しないことで、残り球数がマイナス表示になったり、停止用球数を超える獲得球数が表示されたりすることが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制できる。

## 【 4 8 7 7 】

< 電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて >

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて説明する。まずは、残り球数 R S が 1 個以上の（判定用差球数 S A が停止用球数としての 9 5 0 0 0 個に到達していない）状況で電断が発生し、その後、復電した場合について図 4 4 6 を参照しながら説明する。

## 【 4 8 7 8 】

例えば、図 4 4 6 ( a ) に示すように、遊技回の実行中において残り球数 R S が 1 個以上の状態で停電等が発生して電断状態になると、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に対して電源及び発射制御装置 1 9 1 からデータ保持用の電断時電力（バックアップ電力）が供給される。これにより、主側 R A M 3 1 4 における特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 や、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に記憶された各種情報が消失せず、実行中の遊技回に関する情報（当否結果の情報等）や保留情報、ベース値に関する情報、差球数に関する情報等が電断中において記憶保持される。

## 【 4 8 7 9 】

その後、停電等（電断状態）が解消されて復電すると、主制御装置 1 6 2 では第 1 部分クリア用処理（図 4 0 3 のステップ S n 1 1 2、図 4 2 8）が実行され、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）とが消去される。これにより、残り球数 R S がクリアされ、初期値（0 個）に変更される。

## 【 4 8 8 0 】

このように、パチンコ機 1 0 への電源投入に伴って残り球数 R S の情報をクリアする構成であることにより、遊技ホールの閉店後、翌日の開店に合わせて島設備の電源 O N 操作を行うだけで、昨日の残り球数 R S の消去を複数台のパチンコ機 1 0 に対してまとめて行うことができる。よって、各パチンコ機 1 0 における残り球数 R S のリセットを簡単且つ迅速に行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

## 【 4 8 8 1 】

また、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後、復電した場合には、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンド及び第 1 差球用コマンドが出力される（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 3、ステップ S n 2 5 0 4）。これらのコマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 1 復電用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行される（図 4 4 3 のステップ S n 3 6 0 3）。

10

20

30

40

50

## 【 4 8 8 2 】

第 1 復電用報知では、図 4 4 6 ( b ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 2 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること（電断前の画面表示状態に戻る）と、残り球数 R S が初期化されたことが報知される。

## 【 4 8 8 3 】

なお、第 1 復電用報知は、電断発生時に実行中であった遊技回の残りが実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、第 1 復電用報知が実行されている状況で上記遊技回の残りが実施される。この際、10 図柄表示装置 7 5 の表示画面 G では第 1 復電用報知が表示され、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や停止表示が行われませんが、特図用表示部 4 3 での変動表示や停止表示は行われる。

## 【 4 8 8 4 】

その後、電断発生時に実行中であった遊技回が終了し、次の遊技回が開始されると、図 4 4 6 ( c ) に示すように、表示画面 G での遊技回用の演出表示（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や背景表示等）が開始される。遊技回用の演出表示の開始前には第 1 復電用報知としてのメッセージ画像 9 1 1、9 1 2 が表示されているが、そのうちメッセージ画像 9 1 2 については遊技回用の演出表示の開始後も継続表示される。このようにメッセージ画像 9 1 2 を継続表示することにより、当該画像の表示期間が長く確保され、残り球数 R S がリセットされたことをホール従業員や遊技者に対して分かりやすく伝えることができる。20

## 【 4 8 8 5 】

遊技回用の演出表示が開始された後のメッセージ画像 9 1 2 の表示は、その視認性を確保すべく、遊技回用演出における背景画像の手前側にメッセージ画像 9 1 2 が重なるようにして行われる。また、メッセージ画像 9 1 2 により遊技回用の演出表示（図柄列 Z 1 ~ Z 3 による図柄表示等）の視認性が低下することを抑制すべく、メッセージ画像 9 1 2 の表示サイズが縮小される。また、メッセージ画像 9 1 2 の表示位置が表示画面 G の中央部から離れた所定位置（例えば隅部等）に変更される。なお、遊技回用の演出表示が開始された後のメッセージ画像 9 1 2 は、所定期間（例えば 3 s e c）が経過した後に消去される。

## 【 4 8 8 6 】

次に、残り球数 R S が 0 個以下となった（判定用差球数 S A が停止用球数に到達した）ことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合について図 4 4 7 を参照しながら説明する。30

## 【 4 8 8 7 】

残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行すると、図 4 4 7 ( a ) に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 6 が表示画面 G に表示され、遊技停止状態であることが報知される。この状態で停電等が発生して電断状態になると、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に対して電断時電力が供給されることにより、遊技停止状態であることを特定可能な遊技停止フラグの情報や、残り球数 R S が 0 個以下になったことを特定可能な超過フラグの情報が電断状態である間も記憶保持される。40

## 【 4 8 8 8 】

その後、停電等が解消されて復電すると、主制御装置 1 6 2 では、メイン処理（図 4 0 3）の実行後にタイマ割込み処理（図 4 0 4）が実行され、当該タイマ割込み処理にて遊技停止フラグの情報が参照されることにより（図 4 0 4 のステップ S n 2 0 8）、遊技停止状態への移行が行われる。すなわち、復電後のパチンコ機 1 0 の状態が遊技停止状態とされる。

## 【 4 8 8 9 】

また、復電に際しては、遊技停止フラグ及び超過フラグに「1」がセットされていることに基づき、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンド及び第 2 差球用コマンドが出力さ50

れる（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 4、ステップ S n 2 5 0 7）。このように、復電時のコマンドとして、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後、復電した場合とは異なる内容のコマンドが出力されるため、演出制御装置 1 4 3 にバックアップ機能が搭載されない構成であっても、復電後において、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生した場合と、残り球数 R S が 0 個以下となり、その後、遊技停止された状態で電断が発生した場合とを演出制御装置 1 4 3 が区別して把握することが可能になる。

#### 【 4 8 9 0 】

そして、第 1 復電用コマンド及び第 2 差球用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 2 復電用報知が表示画面 G にて実行される（図 4 4 3 のステップ S n 3 6 0 5）。第 2 復電用報知では、図 4 4 7（b）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 3 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、遊技停止状態であることが報知される。

10

#### 【 4 8 9 1 】

その後、第 2 復電用報知の開始から所定期間が経過すると、図 4 4 7（c）に示すように、メッセージ画像 9 1 3 の表示が継続されたまま、メッセージ画像 9 1 1 が消去される。これにより、遊技停止状態であることが引き続き報知される。この場合における表示画面 G の背景表示は、電断前の背景表示である背景画像 9 0 7 a が用いられ、例えば青色の単色表示とされる。

20

#### 【 4 8 9 2 】

次に、開閉実行モードである状況で残り球数 R S が 0 個以下（判定用差球数 S A が停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態で電断が発生し、その後、復電した場合について図 4 4 8 を参照しながら説明する。

#### 【 4 8 9 3 】

開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、その開閉実行モードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される。これにより、遊技者は、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になったとしても、その開閉実行モードを最後まで遊技することができる。

#### 【 4 8 9 4 】

このような遊技停止待ち状態では、図 4 4 8（a）に示すように、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が表示画面 G に表示され、第 2 停止予告用報知が実行される。この状態で停電等が発生して電断状態になると、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に対して電断時電力が供給されることにより、開閉実行モード中であることを特定可能な情報（大当たり遊技フラグの情報等）や開閉実行モードの途中であることを特定可能な情報（ラウンド情報等）、遊技停止待ち状態であることを特定可能な超過待機フラグの情報が電断状態である間も記憶保持される。

30

#### 【 4 8 9 5 】

その後、停電等が解消されて復電すると、主制御装置 1 6 2 では、メイン処理の実行後にタイマ割込み処理が実行される。この際、タイマ割込み処理にて超過待機フラグの情報が参照されることにより、遊技停止待ち状態への復帰がなされる（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 0 1 で Y E S の流れ）。また、復電に際しては、超過待機フラグに「1」がセットされていることに基づき、主制御装置 1 6 2 からは復電用コマンドとして第 1 復電用コマンドのみが出力され、第 1 差球用コマンドや第 2 差球用コマンドは出力されない（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 2 で Y E S の流れ）。復電時のコマンドとして、上記のような状態のコマンドが出力されることにより、復電後の演出制御装置 1 4 3 において、遊技停止待ち状態で電断が発生したことを識別できる。

40

#### 【 4 8 9 6 】

そして、上記のような状態のコマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 3 復電用報知が表示画面 G にて実行される。第 3 復電用報知では、

50

図 4 4 8 ( b ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 4 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

【 4 8 9 7 】

この際、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の表示は、表示画面 G にて開閉実行モード用の演出画像が表示されず、表示画面 G での背景画像が例えば黒色の単色表示とされた状態で行われる。このような表示状態は、電断発生時に実行中であったラウンド遊技 ( 図 4 4 8 ( a ) の例では 5 ラウンド目のラウンド遊技 ) が実施 ( 再開 ) されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、第 3 復電用報知が実行されている状況で上記ラウンド遊技が実施される。

10

【 4 8 9 8 】

その後、電断発生時に実行中であったラウンド遊技が終了し、次のラウンド遊技が開始されると、図 4 4 8 ( c ) に示すように、表示画面 G での開閉実行モード用の演出表示 ( ラウンド数画像 9 0 3 等の表示 ) が開始される。開閉実行モード用の演出表示の開始前にはメッセージ画像 9 1 1、9 1 4 が表示されているが、そのうちメッセージ画像 9 1 4 については開閉実行モード用の演出表示の開始後も継続表示される。このようにメッセージ画像 9 1 4 を継続表示することにより、当該画像の表示期間が長く確保され、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを遊技者に対して分かりやすく伝えることができる。

20

【 4 8 9 9 】

開閉実行モード用の演出表示が開始された後のメッセージ画像 9 1 4 の表示は、その視認性を確保すべく、開閉実行モード用演出における背景画像の手前側にメッセージ画像 9 1 4 が重なるようにして行われる。その際、メッセージ画像 9 1 4 により開閉実行モード用の演出表示の視認性が低下することを抑制すべく、メッセージ画像 9 1 4 の表示サイズが縮小される。また、ラウンド数画像 9 0 3 と重ならないようにしつつ、メッセージ画像 9 1 4 の表示位置が表示画面 G の中央部から離れた所定位置 ( 例えば隅部等 ) に変更される。

【 4 9 0 0 】

本実施の形態では、メッセージ画像 9 1 4 の表示内容が第 2 停止予告用報知としてのメッセージ画像 9 0 2 の表示内容と同じになっているため、開閉実行モード用の演出表示が開始された後のメッセージ画像 9 1 4 は、開閉実行モードが終了 ( 遊技停止状態に移行 ) するまで継続される。なお、メッセージ画像 9 1 4 とメッセージ画像 9 0 2 との表示内容が異なる場合は、所定期間に亘ってメッセージ画像 9 1 4 が表示された後、メッセージ画像 9 0 2 の表示に切り換えられるようにしてもよい。

30

【 4 9 0 1 】

なお、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後、復電した場合は、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後、復電した場合と同様に、主制御装置 1 6 2 にて第 1 部分クリア用処理が実行され、残り球数 R S の情報が消去される。このように、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合も残り球数 R S の情報を消去する構成であることにより、残り球数 R S の情報の消去に関する制御処理を、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生した場合と共通化することができる。すなわち、復電時に残り球数 R S の情報を消去するにあたって電断時の状況により処理を切り換える必要がないため、制御処理の簡単化を図ることができる。これにより、制御プログラムを簡素化して主側 R O M 3 1 3 のメモリ使用量を節約したり、復電時の処理負荷を軽減してパチンコ機 1 0 の起動に要する期間を短縮化したりすることが可能になる。

40

【 4 9 0 2 】

ちなみに、残り球数 R S が 1 個以上の状態で開閉実行モード中に電断が発生し、その後、復電した場合は、第 1 復電用報知 ( 図 4 4 6 ) が実行される。この場合も、例えば黒色

50

の単色表示の背景画面上にメッセージ画像 9 1 1、9 1 2 が表示される状態が、電断発生時に実行中であったラウンド遊技の終了まで継続され、その後、次のラウンド遊技が開始されることに伴い、開閉実行モード用の演出表示の上にメッセージ画像 9 1 2 が表示される状態への切り換えが行われる。

【 4 9 0 3 】

次に、不正検知（振動や磁気等の検知）を契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合について図 4 4 9 を参照しながら説明する。

【 4 9 0 4 】

不正検知を契機として遊技停止状態に移行すると、図 4 4 9（a）に示すように、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行した場合とは異なる背景表示 9 0 7 b にて、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 6 が表示される。この状態で電断が発生し、その後、復電すると、主制御装置 1 6 2 から第 2 復電用コマンドが出力される（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 8）。このコマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 4 復電用報知が表示画面 G にて実行される（図 4 4 3 のステップ S n 3 6 0 7）。

【 4 9 0 5 】

第 4 復電用報知では、図 4 4 9（b）に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 3 とが表示される。メッセージ画像 9 1 1、9 1 3 の表示は、第 2 復電用報知の場合の背景表示とは異なる背景表示 9 1 5 上で行われ、残り球数 R S に基づく遊技停止状態で電断が発生した場合とは異なる態様で報知が行われる。背景表示 9 1 5 の具体的な表示態様は特に限定されるものではなく、例えば、第 2 復電用報知における背景表示とは異なる表示色（例えば赤色）での単色表示や、所定期間ごとに表示色に変化する点滅表示等を用いることができる。

【 4 9 0 6 】

その後、第 4 復電用報知の開始から所定期間が経過すると、図 4 4 9（c）に示すように、メッセージ画像 9 1 3 の表示が継続されたまま、メッセージ画像 9 1 1 が消去される。この場合、背景表示 9 1 5 の表示は継続される。これにより、第 2 復電用報知の場合よりも目立つ態様で遊技停止状態であることの報知が行われる。

【 4 9 0 7 】

なお、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として移行した遊技停止状態で電断が発生した場合、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合、不正検知を契機として移行した遊技停止状態で電断が発生した場合のいずれにおいても、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われた場合は、主制御装置 1 6 2 にて第 1 初期化処理及び第 2 部分クリア処理（図 4 0 3 のステップ S n 1 0 4、ステップ S n 1 0 5）が実行され、ベース値に関する情報を除き、主側 R A M 3 1 4 にて記憶保持された情報が消去される。この場合は、復電時の報知として第 1 復電用報知が実行される。

【 4 9 0 8 】

以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 4 9 0 9 】

一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への入球が発生した場合に、それら各入球部 6 1～6 3、6 5、6 8 に対応する各カウンタ 5 0 2 a～5 0 2 e を更新し、それらの情報に基づいて差球数 S A を導出する構成とした。これにより、パチンコ機 1 0 において、各入球部 6 1～6 3、6 5、6 8 への入球発生履歴を収集するとともに、都度の差球数 S A をパチンコ機 1 0 が監視することができる。そして、その差球数 S A を停止用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）から減算して残り球数 R S を導出し、残り球数 R S が 0 個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機 1 0 を動作させることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 1 0 】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、開閉実行モードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される遊技停止待ち状態となるように構成とした。この場合、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態への移行条件が成立したか否かにかかわらず開閉実行モードを最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数RSが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合でも、開閉実行モードが途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

## 【 4 9 1 1 】

遊技停止待ち状態となった場合に、主制御装置162から演出制御装置143に対して超過待機コマンドが出力されるように構成した。これにより、遊技停止待ち状態となったことを演出制御装置143に把握させることができ、遊技停止状態への移行に先立ち、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することの報知(第2停止予告用報知)を行うことが可能になる。

10

## 【 4 9 1 2 】

遊技停止待ち状態であることを特定することが可能な情報(超過待機フラグ)を設けるとともに、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合に超過待機フラグの情報が電断状態である間も記憶保持されるようにした。これにより、復電後におけるパチンコ機10の状態を遊技停止待ち状態に復帰させることができる。よって、復電後において開閉実行モードの続きを楽しませることが可能となり、さらには開閉実行モードが終了することに応じて遊技停止状態に移行させることが可能になる。

20

## 【 4 9 1 3 】

残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、電断前の残り球数RSの情報が消去される構成とした上で、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合も、電断前の残り球数RSの情報が消去される構成とした。

## 【 4 9 1 4 】

電断発生後の復電時に、電断前の残り球数RSの情報が消去されることで、遊技ホールの閉店時にパチンコ機10を電源オン状態から電源オフ状態とし、その後、翌日の開店時にパチンコ機10を電源オフ状態から電源オン状態に切り換えることで、昨日の残り球数RSの実績を消去することができる。これにより、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することが可能になる。

30

## 【 4 9 1 5 】

その際、残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生した場合と、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合とのいずれでも、同様に残り球数RSの情報が消去される構成としたため、残り球数RSの消去に関する制御処理を両者の場合で共通化することができる。すなわち、復電時において残り球数RSの情報を消去するにあたって電断時の状況により処理を切り換える必要がないため、制御処理の単純化を図ることが可能になる。これにより、制御プログラムを簡素化して主側ROM313の使用量を節約したり、復電時の処理負荷を軽減してパチンコ機10の起動に要する期間を短縮したりすることが可能になる。

## 【 4 9 1 6 】

残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合と、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合とで、主制御装置162から演出制御装置143に対して異なるコマンドが出力されるように構成した。具体的には、残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生した場合は、復電時に第1復電用コマンドと第1差球用コマンドが出力され、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電時に第1差球用コマンドが出力されず、第1復電用コマンドのみが出力される構成とした。

40

## 【 4 9 1 7 】

すなわち、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、電断前の超過待機コマンドとは別に、復電後に改めて遊技停止待ち状態を示すようにしてコマンドの出力が行われるため、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電してパチンコ機10が遊技停止待ち状

50

態で復帰した場合に、演出制御装置 1 4 3 がバックアップ機能を備えていなくても、復電後のパチンコ機 1 0 (主制御装置 1 6 2) の状態が遊技停止待ち状態であることを演出制御装置 1 4 3 に把握させることができる。その際、上記コマンドの出力を復電用コマンド (復電時の初期段階で出力するコマンド) を利用して行うため、遊技停止待ち状態であることを通知するコマンドを復電後の早期に出力することができ、復電時において、演出制御装置 1 4 3 での遊技停止待ち状態であることの把握を速やかに行わせることが可能となる。

#### 【 4 9 1 8 】

そして、演出制御装置 1 4 3 において、上記コマンドに基づき、復電時の状態が遊技停止待ち状態であることが認識されると、第 3 復電用報知が実行される構成とした。第 3 復電用報知では、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することが報知されるため、復電後の遊技において、開閉実行モードが終了して直ちに遊技停止状態に移行しても、遊技者に対して不意に遊技停止状態に移行した印象を与えることを抑制できる。また、復電時に第 3 復電用報知が実行されることで、パチンコ機 1 0 が遊技停止待ち状態に復帰しているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

10

#### 【 4 9 1 9 】

その際、第 3 復電用報知では、第 1 復電用報知 (残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に実行される報知) の場合とは異なり、残り球数 R S が消去されたことの報知が行われぬ。このため、内部的には残り球数 R S が初期状態にリセットされている状態であっても、それを遊技者に分かりにくくすることができ、復電後に再開した遊技でほどなくして遊技停止状態に移行する場合であっても、不自然な印象となることを抑制できる。

20

#### 【 4 9 2 0 】

遊技停止待ち状態での電断状態の発生後、復電時に第 3 復電用報知を実行するにあたり、開閉実行モード用の演出表示が再開されるよりも早く第 3 復電用報知が実行される構成とした。この場合、遊技者が第 3 復電用報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。また、ホール従業員においても演出表示の再開よりも早く第 3 復電用報知を視認することができ、遊技を邪魔せずに遊技停止待ち状態への復帰を確認することが可能になる。

#### 【 4 9 2 1 】

その際、演出表示の再開前に生じる準備期間 (メッセージ画像 9 1 1 の表示期間) を活用して第 3 復電用報知 (メッセージ画像 9 1 4 の表示) が実行されるようにしたため、演出表示の再開に遅れを生じさせることなく、遊技停止待ち状態であることの報知を行うことができる。

30

#### 【 4 9 2 2 】

##### < 変形例 1 >

上記第 7 の実施の形態の変形例 1 について図 4 5 0 ~ 図 4 5 2 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 7 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【 4 9 2 3 】

上記第 7 の実施の形態では、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に、差球数の情報の消去や差球数用カウンタエリア 5 0 2 における各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の初期化を実行したが、本変形例では、これを M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止された場合に実行する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。なお、本変形例に係るメイン処理 (図 4 0 3) では、ステップ S n 1 1 2 の第 1 部分クリア用処理が省略され、ステップ S n 1 1 1 の超過時立上げ用処理を実行した後、ステップ S n 1 1 3 の復電時のコマンド設定処理を実行するように構成される。

40

#### 【 4 9 2 4 】

##### < 停電情報記憶処理 >

本変形に係る停電情報記憶処理について図 4 5 0 のフローチャートを参照しながら説明

50

する。この処理は、タイマ割込み処理（図 4 0 4）のステップ S n 2 0 1 で実行されるものである。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【 4 9 2 5 】

停電情報記憶処理では先ずステップ S n 3 7 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「 1 0 」の情報をセットする。続くステップ S n 3 7 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電検知カウンタを「 0 」クリアする。

【 4 9 2 6 】

ステップ S n 3 7 0 3 では、M P U 3 1 2 の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（LOW レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「 0 」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（HIGH レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「 1 」の情報が格納されている。ステップ S n 3 7 0 3 では、かかる停電信号の情報を M P U 3 1 2 のレジスタに読み込む処理を実行する。

10

【 4 9 2 7 】

ステップ S n 3 7 0 3 にて読み込んだ停電信号の情報が停電発生（電断の発生）に対応したものである場合は（ステップ S n 3 7 0 4 : Y E S）、ステップ S n 3 7 0 5 にて停電検知カウンタの値を 1 加算する。ステップ S n 3 7 0 4 で否定判定した場合又はステップ S n 3 7 0 5 の処理を実行した場合は、ステップ S n 3 7 0 6 にて繰り返しカウンタの値を 1 減算する。

20

【 4 9 2 8 】

ステップ S n 3 7 0 7 では、その 1 減算後における繰り返しカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。繰り返しカウンタの値が「 0 」でない場合は、ステップ S n 3 7 0 3 に戻り、ステップ S n 3 7 0 3 ~ ステップ S n 3 7 0 6 の処理を繰り返す。一方、繰り返しカウンタの値が「 0 」である場合は、ステップ S n 3 7 0 8 に進み、停電検知カウンタの値が、停電発生に対応した契機基準回数（例えば「 8 」）以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップ S n 3 7 0 9 ~ ステップ S n 3 7 1 3 の停電時処理を実行する。

30

【 4 9 2 9 】

具体的には先ずステップ S n 3 7 0 9 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットする。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側 R A M 3 1 4 における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア 3 9 1 の停電フラグに「 1 」がセットされていることとなる。

【 4 9 3 0 】

ステップ S n 3 7 1 0 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された差球数等を消去するための電断時クリア用処理を実行する。電断時クリア用処理の詳細については後述する。

40

【 4 9 3 1 】

ステップ S n 3 7 1 0 の実行後はステップ S n 3 7 1 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出する。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 における記憶エリアは、メイン処理（図 4 0 3）のステップ S n 1 0 7 にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 における記憶エリアと同一である。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 3 9 1 における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

50

## 【 4 9 3 2 】

ステップ S n 3 7 1 2 では、M P U 3 1 2 のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットし、続くステップ S n 3 7 1 3 では、主側 R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止する。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

## 【 4 9 3 3 】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側 R A M 3 1 4 に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理負荷を軽減することが可能となる。

10

## 【 4 9 3 4 】

< 電断時クリア用処理 >

ステップ S n 3 7 1 0 の電断時クリア用処理について図 4 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、電断時クリア用処理におけるステップ S n 3 8 0 1 ~ ステップ S n 3 8 0 5 の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

## 【 4 9 3 5 】

電断時クリア用処理では先ずステップ S n 3 8 0 1 にて、タイマ割込み処理（図 4 0 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S n 3 8 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図 4 1 7）におけるステップ S n 1 4 0 2 と同様のものである。

20

## 【 4 9 3 6 】

ステップ S n 3 8 0 3 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている電断時クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、電断時クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す電断時クリア用処理のプログラムに復帰する。

## 【 4 9 3 7 】

ステップ S n 3 8 0 4 では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、電断時クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図 4 1 7）におけるステップ S n 1 4 0 4 と同様のものである。

30

## 【 4 9 3 8 】

ステップ S n 3 8 0 5 では、タイマ割込み処理（図 4 0 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

## 【 4 9 3 9 】

ここで、ステップ S n 3 8 0 3 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される電断時クリア用実行処理について、図 4 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

## 【 4 9 4 0 】

ステップ S n 3 9 0 1 では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア 3 9 2 から非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図 4 1 8）におけるステップ S n 1 5 0 1 と同様のものである。

## 【 4 9 4 1 】

ステップ S n 3 9 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させる。後のステップ S n 3 9 0 3、ステップ S n 3 9 0 4 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

50

## 【 4 9 4 2 】

ステップ S n 3 9 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S n 3 9 0 3、ステップ S n 3 9 0 4 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理にあたっては先ずステップ S n 3 9 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 5 0 5 ( 図 4 2 0、図 4 2 3 ( a ) ) を全て「 0 」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた時点で差球数用エリア 5 0 5 に記憶されていた差球数の情報 ( 現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶されていた現状の差球数 S B の情報、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されていた前回の差球数 S B の情報、開始基準用エリア 5 0 5 c に記憶されていた開始基準値の情報、判定差球用エリア 5 0 5 d に記憶

10

## 【 4 9 4 3 】

ステップ S n 3 9 0 3 の実行後はステップ S n 3 9 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e ( 図 4 2 0 ) を全て「 0 」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値 ( 「 0 」 ) に変更される。

## 【 4 9 4 4 】

ステップ S n 3 9 0 5 では、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S n 3 9 0 6 では、ステップ S n 3 9 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

20

## 【 4 9 4 5 】

< 電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて >

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて説明する。なお、上記第 7 の実施の形態と同様の部分については説明を省略又は簡略化する。

## 【 4 9 4 6 】

停電等が発生して電断状態になると、主制御装置 1 6 2 により実行される停電情報記憶処理 ( 図 4 4 9 ) にて、当該電断の発生が認識され、主側 R A M 3 1 4 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされる。その後、電断時クリア用処理 ( 図 4 5 0 のステップ S n 3 7 1 0、図 4 5 2 ) が実行され、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値 ( 各入球部についての入球個数の計測値 ) とが消去される。これにより、残り球数 R S がクリアされ、初期値 ( 0 個 ) に変更される。

30

## 【 4 9 4 7 】

また、電断が発生した場合は、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に対して電源及び発射制御装置 1 9 1 からデータ保持用の電断時電力が供給される。このため、電断時クリア用処理により消去される差球数の情報や差球数の算出に用いる情報を除き、電断時において主側 R A M 3 1 4 に記憶されていた各種情報 ( 実行中の遊技回に関する情報や保留情報、ベース値に関する情報等 ) が電断状態である間も記憶保持される。

40

## 【 4 9 4 8 】

その後、停電等 ( 電断状態 ) が解消されることによりパチンコ機 1 0 への電力供給が再開されて復電状態となるが、電断時に残り球数 R S が 1 個以上の状態 ( 判定用差球数 S A が停止用球数としての 9 5 0 0 0 個に到達していない状態 ) であった場合は、復電時において、遊技停止フラグ及び超過待機フラグのいずれも「 1 」にセットされていないことに基づき、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンド及び第 1 差球用コマンドが出力される ( 図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 3、ステップ S n 2 5 0 4 )。これらのコマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 1 復電用報知が図柄表示

50

装置 75 の表示画面 G にて実行される ( 図 4 4 3 のステップ S n 3 6 0 3 ) 。

【 4 9 4 9 】

第 1 復電用報知では、図 4 4 6 ( b ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 2 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること ( 電断前の画面表示状態に戻る ) と、残り球数 R S が初期化されたことが報知される。

【 4 9 5 0 】

また、電断時の状況が遊技停止待ち状態 ( 開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態 ) であった場合は、復電時において、超過待機フラグに「 1 」がセットされていることに基づき、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンドが出力され、第 1 差球用コマンドが出力されない状態となる ( 図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 2 で Y E S の流れ ) 。このような状態の復電用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 3 復電用報知が表示画面 G にて実行される。

10

【 4 9 5 1 】

第 3 復電用報知では、図 4 4 8 ( b ) に示すように、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 4 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

20

【 4 9 5 2 】

以上のように本変形例では、電断状態が発生すると、電断時クリア用処理が実行され、差球数の情報や各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値が初期化される。このため、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 への電源遮断が行われることで、差球数の情報等を自然と消去することができる。その後、復電した場合は、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断したか、遊技停止待ち状態で電断したかなどにより、主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に対して出力されるコマンドが異なるように構成されているため、上記第 7 の実施の形態と同様の効果を奏することができる。

【 4 9 5 3 】

< 変形例 2 >

上記第 7 の実施の形態の変形例 2 について図 4 5 3 ~ 図 4 5 5 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 7 の実施の形態や変形例 1 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【 4 9 5 4 】

上記第 7 の実施の形態では、復電時に主制御装置 1 6 2 から出力する復電用コマンドと差球用コマンドとの組み合わせにより、復電後の演出制御装置 1 4 3 において、どの状態で電断が発生したのかを識別し得るように構成したが、本変形例では、復電用コマンドとして複数のコマンドを備え、復電時に主制御装置 1 6 2 から出力する復電用コマンドの種類により、どの状態で電断が発生したのかの識別を行い得るように構成されている。

40

【 4 9 5 5 】

本変形例では、復電用コマンドとして第 1 復電用コマンド ~ 第 4 復電用コマンドよりなる 4 種類の復電用コマンドが設けられている。これら第 1 復電用コマンド ~ 第 4 復電用コマンドは、例えば、上位バイト ( 上位情報 ) と下位バイト ( 下位情報 ) とからなる 2 又は 3 バイトで構成されている。上位情報には、復電用コマンドであることに対応した情報 ( 識別情報 ) が設定され、下位情報には、各復電用コマンドで固有の値が設定されている。すなわち、第 1 復電用コマンド ~ 第 4 復電用コマンドは、上位バイトに共通の値が設定される一方で、下位バイトに設定される値が相互に異なるものとなっている。

【 4 9 5 6 】

< 復電時用のコマンド設定処理 >

50

本変形例に係る復電用のコマンド設定処理について図 4 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて実行されるものであり、電源投入時（復電時）に起動されるメイン処理（図 4 0 3）のステップ S n 1 1 3 にて実行されるものである。図 4 5 3 において図 4 2 9 の復電時のコマンド設定処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 4 9 5 7 】

復電用のコマンド設定処理では先ずステップ S n 2 5 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止状態に移行する場合にセットされるものである。

【 4 9 5 8 】

遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない場合は、ステップ S n 2 5 0 2 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過待機フラグは、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合にセットされるものである。

【 4 9 5 9 】

ステップ S n 2 5 0 2 で否定判定した場合（遊技停止フラグ及び超過待機フラグのいずれにも「 1 」がセットされていない場合）は、遊技停止状態ではない状況で電断状態となり、その後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されずに電源 ON 操作が行われたか、電断状態の発生後、リセットボタン 1 6 6 c が ON 操作されながら電源 ON 操作が行われたことを意味する。この場合は、ステップ S n 4 1 0 4 に進み、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 1 復電用コマンドを設定する。

【 4 9 6 0 】

ステップ S n 2 5 0 2 で肯定判定した場合（超過待機フラグが「 1 」にセットされている場合）は、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となり、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行が待機されている状況で電断が発生し、その後、復電したことを意味する。この場合は、ステップ S n 4 1 0 2 に進み、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 2 復電用コマンドを設定する。

【 4 9 6 1 】

また、ステップ S n 2 5 0 1 で肯定判定した場合（遊技停止フラグが「 1 」にセットされている場合）は、ステップ S n 2 5 0 6 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過フラグは、開閉実行モードの実行中ではない状況で残り球数 R S が 0 個以下になった場合や、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になった後、その開閉実行モードが終了した場合にセットされるものである。

【 4 9 6 2 】

超過フラグに「 1 」がセットされている場合は、残り球数 R S が 0 個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップ S n 4 1 0 3 に進み、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 3 復電用コマンドを設定する。

【 4 9 6 3 】

ステップ S n 2 5 0 6 で否定判定した場合（超過フラグに「 1 」がセットされていない場合）は、不正検知を契機として遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生したことを意味する。この場合は、ステップ S n 4 1 0 4 に進み、演出制御装置 1 4 3 や払出制御装置 1 8 1 への送信対象として第 4 復電用コマンドを設定する。

【 4 9 6 4 】

ステップ S n 4 1 0 1、ステップ S n 4 1 0 2、ステップ S n 4 1 0 3 又はステップ S n 4 1 0 4 の実行後は、ステップ S n 2 5 0 5 に進み、演出制御装置 1 4 3 に送信するその他のコマンドとして、高確率モードであるか否かや、高頻度サポートモードであるか否か、保留情報の記憶数を示すコマンドなどを設定する。

【 4 9 6 5 】

10

20

30

40

50

< 復電用コマンド対応処理 >

本変形例に係る復電用コマンド対応処理について図 4 5 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行されるものであり、図 4 4 3 の復電用コマンド対応処理に代えて実行されるものである。

【 4 9 6 6 】

復電用コマンド対応処理では先ずステップ S n 4 2 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 1 復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第 1 復電用コマンドを受信している場合は、ステップ S n 4 2 0 2 に進み、第 1 復電用報知 ( 図 4 4 4 ( a ) ) を実行するための設定処理を行う。

【 4 9 6 7 】

ステップ S n 4 2 0 1 で否定判定した場合 ( 第 1 復電用コマンドを受信していない場合 ) は、ステップ S n 4 2 0 3 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 3 復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第 3 復電用コマンドを受信している場合は、ステップ S n 4 2 0 4 に進み、第 2 復電用報知 ( 図 4 4 4 ( b ) ) を実行するための設定処理を行う。

【 4 9 6 8 】

ステップ S n 4 2 0 3 で否定判定した場合 ( 第 3 復電用コマンドを受信していない場合 ) は、ステップ S n 4 2 0 5 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 2 復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第 2 復電用コマンドを受信している場合は、ステップ S n 4 2 0 6 に進み、第 3 復電用報知 ( 図 4 4 5 ( a ) ) を実行するための設定処理を行う。

【 4 9 6 9 】

ステップ S n 4 2 0 5 で否定判定した場合 ( 第 2 復電用コマンドを受信していない場合 ) は、ステップ S n 4 2 0 7 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 4 復電用コマンドを受信しているか否かを判定する。第 4 復電用コマンドを受信している場合は、第 4 復電用報知 ( 図 4 4 5 ( b ) ) を実行するための設定処理を行う。

【 4 9 7 0 】

< 電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて >

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて図 4 5 5 等を参照しながら説明する。

【 4 9 7 1 】

残り球数 R S が 1 個以上の状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電した場合は、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンドが出力される ( 図 4 5 5 ) 。既に説明したように、第 1 復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第 1 復電用コマンドは、復電したことのほか、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生したこと ( 換言すれば、遊技停止されていない状態で電断が発生したこと ) を示すものとして機能する。

【 4 9 7 2 】

このため、復電時に第 1 復電用コマンドを演出制御装置 1 4 3 が受信することで、演出制御装置 1 4 3 にバックアップ機能が搭載されない構成であっても、復電後の演出制御装置 1 4 3 において、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生したこと ( 換言すれば、復電後のパチンコ機 1 0 の状態が遊技停止状態でもないし、遊技停止待ち状態でもないこと ) を把握することができる。なお、本変形例では、復電時における差球用コマンドの出力は行われぬ。

【 4 9 7 3 】

第 1 復電用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 1 復電用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行される。第 1 復電用報知では、例えば、図 4 4 6 に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 2 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること ( 電断前の画面表示状態に戻る ) と、残り球数 R S が初期化されたこととが報知される。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 7 4 】

残り球数 R S が 0 個以下となった（判定用差球数 S A が停止用球数に到達した）ことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置 1 6 2 から第 3 復電用コマンドが出力される（図 4 5 5）。第 3 復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第 3 復電用コマンドは、復電したことのほか、残り球数 R S が 0 個以下となったことを契機とする遊技停止状態で電断が発生したことを示すものとして機能する。このため、復電後の演出制御装置 1 4 3 において、第 3 復電用コマンドを受信することにより、残り球数 R S に基づく遊技停止状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機 1 0 の状態が遊技停止状態であること）を把握することができる。

10

## 【 4 9 7 5 】

第 3 復電用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 2 復電用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行される。第 2 復電用報知では、例えば、図 4 4 7 に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 3 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、遊技停止状態であることが報知される。

## 【 4 9 7 6 】

開閉実行モードである状況で残り球数 R S が 0 個以下（判定用差球数 S A が停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態（遊技停止待ち状態）で電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置 1 6 2 から第 2 復電用コマンドが出力される（図 4 5 5）。第 2 復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第 2 復電用コマンドは、復電したことのほか、遊技停止待ち状態で電断が発生したことを示すものとして機能する。このため、復電後の演出制御装置 1 4 3 において、第 2 復電用コマンドを受信することにより、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機 1 0 の状態が遊技停止待ち状態であること）を把握することができる。

20

## 【 4 9 7 7 】

第 2 復電用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 3 復電用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行される。第 3 復電用報知では、例えば、図 4 4 8 に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、例えば「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 4 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

30

## 【 4 9 7 8 】

なお、遊技停止待ち状態となった後に開閉実行モードの残りが実施されて開閉実行モードが終了し、それに伴って移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置 1 6 2 から第 3 復電用コマンドが出力される。この場合は、既に説明したように、復電時における報知として第 2 復電用報知が実行される。

40

## 【 4 9 7 9 】

不正検知（振動や磁気等の検知）を契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、主制御装置 1 6 2 から第 4 復電用コマンドが出力される（図 4 5 5）。第 4 復電用コマンドの下位バイトには、他の復電用コマンドとは異なる固有の値が設定されているため、第 4 復電用コマンドは、復電したことのほか、不正検知に基づく遊技停止状態で電断が発生したことを示すものとして機能する。このため、復電後の演出制御装置 1 4 3 において、第 4 復電用コマンドを受信することにより、不正検知に基づく遊技停止状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後のパチンコ機 1 0 の状態が遊技停止待ち状態であること）を把握することができる。

## 【 4 9 8 0 】

50

第4復電用コマンドが演出制御装置143にて受信されると、復電時における報知として第4復電用報知が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行される。第4復電用報知では、例えば、図449に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像911と、「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像913とが表示される。メッセージ画像911、913の表示は、第2復電用報知の場合の背景表示とは異なる背景表示915上に行われる。

【4981】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【4982】

残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生した場合は、復電時に第1復電用コマンドが出力され、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電時に第2復電用コマンドが出力され、遊技停止状態で電断が発生した場合は、復電時に第3復電用コマンド又は第4復電用コマンドが出力される構成とした。この場合、演出制御装置143では、復電時に主制御装置162から受信する復電用コマンドの違いにより、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）や、遊技停止状態で電断が発生したこと（復電後の状態が遊技停止状態であること）を認識することができる。

【4983】

これにより、例えば、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電後において、遊技停止待ち状態であることに対応した第3復電用報知（メッセージ画像914の表示）を行うことができ、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことができる。このため、遊技者に対しては、復電後の遊技にて開閉実行モードの終了後に直ちに遊技停止状態に移行しても、不意に遊技停止状態に移行した印象を与えることを抑制することが可能になる。また、ホール従業員に対しては、パチンコ機10が遊技停止待ち状態に復帰しているかを確認したい場合に当該確認を容易に行わせることが可能になる。

【4984】

さらに、本変形例では、複数の復電用コマンドを備え、いずれの状態でも電断したのかの情報を復電用コマンドに含ませて（換言すれば、復電用コマンドに集約して）出力することができる。このため、復電に際してのコマンドの授受回数を低減することができ、復電時（起動時）の処理負荷を軽減してパチンコ機10の起動時間を短縮することが可能になる。

【4985】

<変形例3>

上記第7の実施の形態の変形例3について図456～図461を参照しながら説明する。これらの図において上記第7の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【4986】

本変形例では、判定用差球数SA（残り球数RS）に関する報知の様相が上記第7の実施の形態やその各変形例と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【4987】

図456(a)に示すように、遊技盤60の前面部における左下部には、遊技盤60の盤面からパチンコ機10前方に延出するようにして装飾部材621が設けられている。装飾部材621の前面部は、遊技領域PEをパチンコ機10前方から視認可能とするために設けられた窓パネル23（図1）と対向しており、装飾部材621の前面部と窓パネル23との間の距離は遊技球1個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材621の前面部の前方を遊技球が通過（落下）していくことが防止されている。

【4988】

装飾部材621の前面部には、判定用差球数SAに対応した報知が行われる差球数報知部622が設けられている。この差球数報知部622は、窓パネル23を通じてパチンコ機10前方から視認可能となっている。但し、図柄表示装置75の表示画面Gよりも表示

10

20

30

40

50

領域が小さく、また、遊技盤 60 の中央部から離れて配置されているため、表示画面 G よりも目立ちにくくなっている。

【4989】

図 456 (b) に示すように、差球数報知部 622 には複数の発光部 (例えば LED) が設けられており、具体的には、第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e よりなる 5 個の発光部が設けられている。これら第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e は直線状に並ぶようにして配置されている。

【4990】

図 457 に示すように、差球数報知部 622 では、第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e の点灯状態 (点灯、消灯のいずれであるか) と発光色との組み合わせにより、都度の判定用差球数 SA (残り球数 RS) を報知するように構成されている。例えば、判定用差球数 SA が 0 ~ 44999 個 (残り球数 RS が 95000 ~ 50001 個) の状態では、第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e の全てが消灯状態とされる (図 458 (a))。

【4991】

その後、判定用差球数 SA が 45000 個 (残り球数 RS が 50000 個) に達すると、第 1 発光部 622 a が青色発光の状態とされ、さらに判定用差球数 SA が増えて 50000 個 (残り球数 RS が 45000 個) になると、第 1 発光部 622 a の発光色が緑色に変更される。そして、判定用差球数 SA が 55000 個 (残り球数 RS が 40000 個) になると、第 1 発光部 622 a が緑色発光されたまま、第 2 発光部 622 b が消灯状態から青色発光の状態に切り換えられ、その後、判定用差球数 SA が 60000 個 (残り球数 RS が 35000 個) に達すると、第 2 発光部 622 b の発光色が緑色に変更される。すなわち、判定用差球数 SA が 50000 個に到達した後は、判定用差球数 SA が 10000 個増えるごとに、点灯する発光部の数が 1 個ずつ増えるとともに、判定用差球数 SA が 50000 個増えるごとに、点灯した発光部の発光色が変化している。このため、例えば、判定用差球数 SA が 67000 個の場合は、図 448 (b) に示すように、第 1 発光部 622 a 及び第 2 発光部 622 b が緑色発光し、第 3 発光部 622 c が青色発光し、第 4 発光部 622 d 及び第 5 発光部 622 e が消灯状態となる。

【4992】

既に説明したように、上記第 7 の実施の形態では、復電時に起動されるメイン処理 (図 403) のステップ Sn112 で第 1 部分クリア処理 (図 427 (b)、図 428)) が実行され、電断前に記憶されていた判定用差球数 SA や残り球数 RS に関する情報が消去される。この場合、差球数報知部 622 では、図 455 に示すように、第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e の全てが白色点滅するように発光制御される (図 458 (c))。これにより、判定用差球数 SA や残り球数 RS に関する情報が初期化 (リセット) されたことが報知される。

【4993】

なお、第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e における上記発光態様は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。すなわち、都度の判定用差球数 SA (残り球数 RS) に対応した報知をできつつ、それとは区別して判定用差球数 SA (残り球数 RS) の初期化を報知できるものであれば、具体的な発光態様は任意に定めることができる。また、発光部の数についても 5 個である必要はなく、4 個以下であってもよいし、6 個以上であってもよい。

【4994】

差球数報知部 622 (第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e) は演出制御装置 143 と電氣的に接続され、差球数報知部 622 の発光制御は演出制御装置 143 により行われる。演出制御装置 143 では、主制御装置 162 において残り球数 SA の更新時に出力される残り球数コマンド (図 421 のステップ Sn1810) を受信することにより、都度の判定用差球数 SA (残り球数 RS) を把握し、それに基づいて第 1 発光部 622 a ~ 第 5 発光部 622 e の点灯 / 非点灯や発光色の切換制御を行う。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 9 5 】

また、復電時に主制御装置 1 6 2 から出力される復電用コマンドを受信することに基づき、第 1 発光部 6 2 2 a ~ 第 5 発光部 6 2 2 e を白色点滅させるように制御する。なお、復電用コマンドとは別に、判定用差球数 S A ( 残り球数 R S ) の初期化を行ったことに対応するコマンドが出力される場合は、そのコマンドを受信することに基づいて第 1 発光部 6 2 2 a ~ 第 5 発光部 6 2 2 e を白色点滅させるようにしてもよい。

## 【 4 9 9 6 】

< 電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて >

電断が発生し、その後、復電した場合の流れについて説明する。なお、上記第 7 の実施の形態と同様の部分については説明を省略又は簡略化する。

## 【 4 9 9 7 】

まずは、残り球数 R S が 1 個以上の状態 ( 判定用差球数 S A が停止用球数としての 9 5 0 0 0 個に到達していない状態 ) で電断が発生し、その後、復電した場合について図 4 5 9 を参照しながら説明する。

## 【 4 9 9 8 】

例えば、遊技回の実行中において判定用差球数 S A が 4 7 0 0 0 個 ( 残り球数 R S が 4 8 0 0 0 個 ) の状態では、図 4 5 9 ( a ) に示すように、差球数報知部 6 2 2 において第 1 発光部 6 2 2 a が青色発光の状態とされつつ、第 2 発光部 6 2 2 b ~ 第 5 発光部 6 2 2 e が消灯状態とされる。この際、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G では、判定用差球数 S A ( 残り球数 R S ) に関する報知は行われない。

## 【 4 9 9 9 】

この状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電すると、主制御装置 1 6 2 では第 1 部分クリア用処理が実行され、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値 ( 各入球部についての入球個数の計測値 ) とが消去される。これにより、残り球数 R S がクリアされ、初期値 ( 0 個 ) に変更される。

## 【 5 0 0 0 】

また、上記の復電に際しては、主制御装置 1 6 2 から第 1 復電用コマンド及び第 1 差球用コマンドが出力される ( 図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 3、ステップ S n 2 5 0 4 )。これらのコマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として第 1 復電用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行される ( 図 4 4 3 のステップ S n 3 6 0 3 )。

## 【 5 0 0 1 】

第 1 復電用報知では、例えば、図 4 5 9 ( b ) に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 が表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること ( 電断前の画面表示状態に戻る ) が報知される。なお、上記第 7 の実施の形態では、メッセージ画像 9 1 1 とともに、「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 2 が表示されるが、本変形例では、メッセージ画像 9 1 2 の表示は行われない。

## 【 5 0 0 2 】

また、第 1 復電用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されることにより、差球数報知部 6 2 2 にてリセット用報知が行われるように制御される。具体的には、第 1 発光部 6 2 2 a ~ 第 5 発光部 6 2 2 e が白色点滅するように制御され、これによって、残り球数 R S ( 判定用差球数 S A ) が初期化されたことが報知される。このような構成であることにより、残り球数 R S ( 判定用差球数 S A ) が初期化されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該初期化が適切に実施されたことの確認をホール従業員が行い得るようにすることができる。

## 【 5 0 0 3 】

なお、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知は、表示画面 G での第 1 復電用報知と並行して実行される。また、当該リセット用報知は、電断発生時に実行中であった遊技回の

10

20

30

40

50

残りが実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、リセット用報知が実行されている状況で上記遊技回の残りが実施される。

**【5004】**

その後、電断発生時に実行中であつた遊技回が終了し、次の遊技回が開始されると、図459(c)に示すように、表示画面Gでの遊技回用の演出表示（図柄列Z1～Z3の変動表示や背景表示等）が開始される。遊技回用の演出表示の開始に先立ち、差球数報知部622ではリセット用報知が実行されているが、このリセット用報知は、遊技回用の演出表示の開始後も継続される。これにより、ホール従業員において、復電時における初期段階でリセット用報知を見逃した場合や、遊技回用の演出表示が再開されるまでの期間（電断発生時に実行中であつた遊技回の残り期間）が短い場合であっても、残り球数RSが初期化されたことの確認を行うことが可能になる。なお、遊技回用の演出表示が開始された後のリセット用報知は、所定期間（例えば3sec）が経過した後に終了される。

10

**【5005】**

次に、残り球数RSが0個以下となった（判定用差球数SAが停止用球数に到達した）ことを契機として移行した遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合について図460を参照しながら説明する。

**【5006】**

残り球数RSが0個以下になったことを契機として遊技停止状態に移行すると、例えば、図460(a)に示すように、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像906が表示画面Gに表示され、遊技停止状態であることが報知される。また、差球数報知部622では、残り球数RSが0個以下であることに対応し、第1発光部622a～第5発光部622eが緑色発光の状態とされている。この際、表示画面Gにおいて残り球数RSに関する報知は実行されない。

20

**【5007】**

この状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電すると、主制御装置162では第1部分クリア用処理が実行され、残り球数RSが初期化される。また、復電に際しては、遊技停止フラグ及び超過フラグに「1」がセットされていることに基づき、主制御装置162から第1復電用コマンド及び第2差球用コマンドが出力される（図429のステップSn2504、ステップSn2507）。

30

**【5008】**

これらのコマンドが演出制御装置143にて受信されると、復電時における報知として第2復電用報知が表示画面Gにて実行される（図443のステップSn3605）。第2復電用報知では、例えば、図460(b)に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像911と、「遊技停止中です。」等の文字が付されたメッセージ画像913とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、遊技停止状態であることが報知される。

**【5009】**

また、第1復電用コマンドが演出制御装置143にて受信されることにより、第1発光部622a～第5発光部622eが白色点滅するように制御され、差球数報知部622でのリセット用報知が行われる。これにより、残り球数RS（判定用差球数SA）が初期化されたことが報知される。この場合も、残り球数RS（判定用差球数SA）が初期化されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該初期化の報知を行うことが可能になる。差球数報知部622でのリセット用報知は、表示画面Gでの第2復電用報知と並行して実行される。

40

**【5010】**

その後、第2復電用報知の開始から所定期間が経過すると、図460(c)に示すように、メッセージ画像913の表示が継続されたまま、メッセージ画像911が消去される。これにより、遊技停止状態であることが引き続き報知される。なお、この場合における

50

表示画面 G の背景表示は、電断前の背景表示である背景画像 9 0 7 a が用いられ、例えば青色の単色表示とされる。

【 5 0 1 1 】

この際、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知は、メッセージ画像 9 1 1 が消去されて表示画面 G の画面状態が切り換えられた後も継続して実行される。これにより、ホール従業員において、復電時における初期段階でリセット用報知を見逃した場合であっても、残り球数 R S に関する情報が初期化されたことの確認を行うことが可能になる。なお、表示画面 G の画面状態が切り換えられた後のリセット用報知は、所定期間（例えば 3 s e c）が経過した後に終了される。

【 5 0 1 2 】

次に、開閉実行モードである状況で残り球数 R S が 0 個以下（判定用差球数 S A が停止用球数に到達）となり、遊技停止状態への移行が待機されている状態で電断が発生し、その後、復電した場合について図 4 6 1 を参照しながら説明する。

【 5 0 1 3 】

開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、その開閉実行モードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される。これにより、遊技者は、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になったとしても、その開閉実行モードを最後まで遊技することができる。

【 5 0 1 4 】

このような遊技停止待ち状態では、例えば、図 4 6 1 ( a ) に示すように、「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が表示画面 G に表示され、第 2 停止予告用報知が実行される。また、差球数報知部 6 2 2 では、残り球数 R S が 0 個以下であることに対応し、第 1 発光部 6 2 2 a ~ 第 5 発光部 6 2 2 e が緑色発光の状態とされている。この際、表示画面 G において残り球数 R S に関する報知は実行されない。

【 5 0 1 5 】

この状態で停電等が発生して電断状態になり、その後、復電すると、主制御装置 1 6 2 では第 1 部分クリア用処理が実行され、残り球数 R S が初期化される。また、復電際には、超過待機フラグに「 1 」がセットされていることに基づき、主制御装置 1 6 2 から復電用コマンドとして第 1 復電用コマンドのみが出力され、第 1 差球用コマンドや第 2 差球用コマンドは出力されない（図 4 2 9 のステップ S n 2 5 0 2 で Y E S の流れ）。

【 5 0 1 6 】

このような状態のコマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されると、復電時における報知として復電時における報知として第 3 復電用報知が表示画面 G にて実行される。第 3 復電用報知では、例えば、図 4 6 1 ( b ) に示すように、「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 1 と、「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 1 4 とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰することと、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することとが報知される。

【 5 0 1 7 】

また、第 1 復電用コマンドが演出制御装置 1 4 3 にて受信されることにより、第 1 発光部 6 2 2 a ~ 第 5 発光部 6 2 2 e が白色点滅するように制御され、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知が行われる。これにより、残り球数 R S（判定用差球数 S A）が初期化されたことが報知される。この場合も、残り球数 R S（判定用差球数 S A）が初期化されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該初期化の報知を行うことが可能になる。

【 5 0 1 8 】

なお、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知は、表示画面 G での第 3 復電用報知と並行して実行される。また、当該リセット用報知は、電断発生時に実行中であったラウンド遊技（図 4 6 1 ( a ) の例では 5 ラウンド目のラウンド遊技）が実施（再開）されるのに合わせて実行されてもよいし、当該実施の前から実行されてもよい。いずれにしても、リ

10

20

30

40

50

セット用報知が実行されている状況で上記ラウンド遊技が実施される。

【5019】

その後、電断発生時に実行中であったラウンド遊技が終了し、次のラウンド遊技が開始されると、図461(c)に示すように、表示画面Gでの開閉実行モード用の演出表示(ラウンド数画像903等の表示)が開始される。開閉実行モード用の演出表示の開始前にはメッセージ画像911、914が表示されているが、そのうちメッセージ画像914については開閉実行モード用の演出表示の開始後も継続表示される。

【5020】

また、差球数報知部622でのリセット用報知においても、メッセージ画像914の表示と同様に、継続して実行される。これにより、ホール従業員において、復電時における初期段階でリセット用報知を見逃した場合や、開閉実行モード用の演出表示が再開されるまでの期間(電断発生時に実行中であったラウンド遊技の残り期間)が短い場合であっても、残り球数RSに関する情報が初期化されたことの確認を行うことが可能になる。なお、開閉実行モード用の演出表示が開始された後のリセット用報知は、所定期間(例えば3sec)が経過した後に終了される。

10

【5021】

なお、遊技停止待ち状態となった後に開閉実行モードの残りが実施されて開閉実行モードが終了し、それに伴って遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態にて電断が発生し、その後、復電した場合は、遊技停止フラグ及び超過フラグに「1」がセットされていることに基づき、主制御装置162から第1復電用コマンド及び第2差球用コマンドが出力される。このため、遊技停止待ち状態とならずに移行した遊技停止状態で電断状態が発生した場合(図460)と同様に、復電時における報知として第2復電用報知が表示画面Gにて実行される。

20

【5022】

また、第1復電用コマンドが演出制御装置143にて受信されることにより、差球数報知部622でのリセット用報知が行われる。このときのリセット用報知の実行態様(リセット用報知の実行タイミングや実行期間等)は、遊技停止待ち状態とならずに移行した遊技停止状態で電断状態が発生した場合(図460)と同様である。

【5023】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

30

【5024】

遊技停止待ち状態で電断が発生した場合に、その後の復電時に第3復電用報知とともにリセット用報知が実行される構成とした。この場合、ホール従業員がそれらの報知を見ることで、遊技停止待ち状態に復帰していることだけでなく、電断前に記憶されていた判定用差球数SA(残り球数RS)が消去されていることの確認を行うことができる。

【5025】

その際、第3復電用報知が図柄表示装置75にて実行される一方で、リセット用報知が差球数報知部622で実行される構成とした。

【5026】

遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合は、パチンコ機10が遊技停止待ち状態に復帰するため、復電後の遊技で開閉実行モードの残りが消化されると、直ちに遊技停止状態に移行することになる。この場合、判定用差球数SAが停止用球数に全く届かないにもかかわらず、遊技停止状態への移行が生じることになり、遊技者がそれを知ると、不自然な印象となることが懸念される。かと言って、復電後における判定用差球数SAの報知が行われない構成とすると、ホール従業員において電断前の判定用差球数SAが適切に消去されたかの確認が行いにくくなる。この点、本変形例の構成であることで、遊技者の意識が図柄表示装置75での第3復電用報知に向いている状態で、他の報知手段である差球数報知部622にてリセット用報知を行うことができる。これにより、判定用差球数SAの初期化を遊技者に知られることを抑制しながら、ホール従業員が当該初期化の確認を行うことが可能になる。

40

50

## 【 5 0 2 7 】

第 3 復電用報知の実行期間と重複してリセット用報知が実行される構成とした。この場合、ホール従業員において、パチンコ機 1 0 における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、判定用差球数 S A が適切に消去されているかの確認とを同時に進めることができ、確認作業の円滑化を図ることが可能になる。

## 【 5 0 2 8 】

遊技停止待ち状態での電断状態の発生後、復電時にリセット用報知を実行するにあたり、開閉実行モード用の演出表示が再開されるよりも早くリセット用報知が実行される構成とした。この場合、ホール従業員においても演出表示の再開よりも早くリセット用報知を視認することができ、遊技の邪魔をすることなく、判定用差球数 S A が初期化されたこと

10

## 【 5 0 2 9 】

演出表示の再開後もリセット用報知が継続される構成とした。この場合、演出表示が再開されるまでの期間が短い場合でもリセット用報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、復電時の初期段階でホール従業員がリセット用報知を見逃した場合でも、判定用差球数 S A が初期化されたことの確認を行うことが可能になる。

## 【 5 0 3 0 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 7 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 7 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 7 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 7 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

20

## 【 5 0 3 1 】

また、理解の容易のため、例えば「第 7 の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

## 【 5 0 3 2 】

( 1 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、超過判定用処理や第 1 部分クリア用処理、第 2 部分クリア用処理等の差球数に関する制御処理を非特定制御用のプログラムにより実行したが、これらの少なくとも一部を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。また、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶される差球数の情報や、当該差球数を導出するための入賞情報等の遊技履歴情報についても、それらの少なくとも一部が特定制御用のワークエリア 3 9 1 に記憶される構成としてもよい。また、非特定制御用のプログラムや、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 を備えない構成としてもよい。

30

## 【 5 0 3 3 】

( 2 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域 P E に発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してよい。この場合、遊技球発射機構 1 1 0 から発射されたものの、遊技領域 P E に到達せずにファール球通路 4 6 に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域 P E に到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域 P E に到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材 1 0 6 の配置領域やその周辺部等が考えられる。

40

## 【 5 0 3 4 】

( 3 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 への入

50

球の発生に基づいて各カウンタ 502a ~ 502e を更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部 61 ~ 63, 65 については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数 RS が 0 個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

#### 【5035】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第 7 の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

10

#### 【5036】

(4) 上記第 7 の実施の形態や各変形例において、「遊技領域 PE から排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての -95000 個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

20

#### 【5037】

(5) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、全ての入球部 61 ~ 63, 65, 68 を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置 65 のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行することができる。

#### 【5038】

(6) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部 61 ~ 63, 65, 68 への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

30

#### 【5039】

また、上記第 7 の実施の形態や各変形例では、パチンコ機 10 への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部 61 ~ 63, 65, 68 への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

40

#### 【5040】

(7) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、判定用差球数 SA を停止用球数（例えば 95000 個）から減算して残り球数 RS を導出し、その残り球数 RS に基づいて超過用判定（遊技停止状態に移行すべきか否かの判定）や停止予告用報知の実行判定（停止予告用報知を実行すべきか否かの判定）を行ったが、判定用差球数 SA に基づいて超過用判定や上記実行判定を行ってもよい。この場合、判定用差球数 SA が停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したり、停止用球数よりも少ない特定球数（例えば 85000 個）以上となることに基づいて停止予告用報知を実行したりする構成とすることができる。また、差球数 SB を停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に

50

基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよいし、差球数 S B に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよい。

【 5 0 4 1 】

( 8 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、残り球数 R S が 0 個以下 ( 判定用差球数 S A が停止用球数以上 ) となることに基づいて遊技停止状態に移行する構成としたが、他の条件により遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。例えば、当否判定の回数 ( 遊技回の実行回数 ) が予め定められた所定回数 ( 停止用回数 ) に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成としてもよい。

【 5 0 4 2 】

また、所定契機により付与されるポイントの合計値が所定値 ( 停止用ポイント数 ) に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成としてもよい。例えば、当否判定の結果が外れ結果である遊技回に対して 1 ポイントが付与され、当たり結果である遊技回に対して 1 0 0 ポイントが付与される構成とし、その合計値 ( 累積加算値 ) が上記所定値に到達すると、遊技停止状態への移行が行われる構成とすることが考えられる。

10

【 5 0 4 3 】

また、遊技停止状態に移行させるか否かの判定に用いる指標値は、必ずしも累積されていくものに限定されない。例えば、所定の抽選契機により実行される抽選の結果により、遊技停止状態に移行させるか否かが決定される構成としてもよい。なお、所定の抽選契機としては、大当たりの連荘回数が特定回数に達したことなどを用いることができる。

【 5 0 4 4 】

また、遊技領域 P E に又は遊技領域 P E を流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に遊技停止状態への移行が行われたり、遊技停止状態に移行させるか否かの抽選が行われたりする構成としてもよい。

20

【 5 0 4 5 】

( 9 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となるか否かの判定を種別コマンドの受信時 ( 当選遊技回の開始時 ) に行うが、オープニングコマンドの受信時 ( 開閉実行モードの開始時 ) に行ってもよい。要は大当たり種別 ( 開閉実行モードの種別 ) の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

30

【 5 0 4 6 】

( 1 0 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【 5 0 4 7 】

但し、この場合、残り球数 R S が 0 個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置 7 5 等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数 R S が 0 個よりも多い特定個数 ( 例えば 5 0 0 0 個 ) に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数 ( 例えば 9 0 0 0 0 個 ) になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

40

【 5 0 4 8 】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【 5 0 4 9 】

50

(11) 上記第7の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「1」にセットしてステップSn209～ステップSn219における遊技の進行(遊技回の進行、換言すれば、当否判定の実行)を制御するための処理が行われなようにしつつ(ステップSn2103、ステップSn2109)、可変入賞装置65や普電役物63aを強制的に閉鎖する閉鎖制御(ステップSn2104、ステップSn2110)と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理(ステップSn2105、ステップSn2111)とを実行するが、遊技停止の態様はこれに限定されるものではない。

【5050】

すなわち、閉鎖制御と、発射停止処理と、遊技回進行の制限とのうち1つ又は2つを実行し、残りを実行しない構成としてもよい。例えば、遊技回の進行を制限しつつ、閉鎖制御及び発射停止処理を実行しない構成としてもよい。閉鎖制御及び発射停止処理を実行する場合、そのタイミングによっては球詰まりが生じたりするおそれがあり、遊技停止解除後の遊技再開時に球詰まりを解消する作業が必要となって手間がかかる懸念がある。この点、遊技球の発射や可変入賞装置65等の開放を許容しておくことで、そのような不都合の発生を抑制できることが期待される。

10

【5051】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知(異常検知)に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

20

【5052】

(12) 上記第7の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、その開閉実行モードが途中終了されて非開閉実行モードの状態となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて残り球数RSが0個以下となった場合に、主側RAM314に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりする構成としてもよい。

30

【5053】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、その開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

【5054】

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、通常演出モードと、通常演出モードでは実行されない特定演出モードとを備え、残り球数RSが0個以下となることで、通常演出モードから特定演出モードに移行する構成としてもよい。また、特定演出モードとして、通常演出モードでは実行確率が低い特定演出が実行されやすくなるモードを備えてもよい。

40

【5055】

(13) 上記第7の実施の形態や各変形例において、残り球数RS(判定用差球数SA)に基づく遊技停止への移行機能を備えない構成としてもよい。この場合、差球数を導出する機能を備えてもよいし、備えなくてもよい。

【5056】

(14) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するが、開閉実

50

行モードの途中で遊技停止状態への移行が行われてもよい。この場合、残り球数RSが0個以下となった時点で直ちに遊技停止状態への移行が行われてもよいし、残り球数RSが0個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われてもよいし、残り球数RSが0個以下となってから所定ラウンド数（例えば3ラウンド）分のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われてもよい。

【5057】

また、遊技領域PEに又は遊技領域PEを流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった後、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球すると、遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。

10

【5058】

(15) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機されるが、開閉実行モード以外の状態への滞在中に残り球数RSが0個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。

【5059】

例えば、高頻度サポートモード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、滞在中の高頻度サポートモードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。その際、低頻度サポートモード中に残り球数RSが0個以下となった場合は、遊技停止状態への移行を待機しない、又は、待機の期間が高頻度サポートモード中の場合よりも短い構成とすることができる。なお、「滞在中の高頻度サポートモードが終了するまで」とは、高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の上限回数が定められる構成であれば、当該上限回数への到達により高頻度サポートモードが終了するまでとすることができる。

20

【5060】

また、通常演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクター等が登場したりする特定演出モードへの滞在中に残り球数RSが0個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。例えば、特定演出モード中の各遊技回又は所定遊技回で行われる当該演出モードの終了抽選に当選すると、特定演出モードが終了する構成であれば、上記終了抽選への当選により特定演出モードが終了するまで遊技停止状態への移行を待機する構成とすることができる。

30

【5061】

(16) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、開閉実行モードが終了すると直ちに遊技停止状態への移行が行われる構成としたが、開閉実行モードの終了後、所定の遊技期間を経てから遊技停止状態への移行が行われてもよい。例えば、開閉実行モードの終了後、所定遊技（例えば10回の遊技回）が行われたり、所定期間（例えば5分）が経過したりしてから遊技停止状態への移行が生じる構成とすることができる。すなわち、開閉実行モードの終了より後に遊技停止状態に移行することが開閉実行モード中に決定されるものであれば、いずれのタイミングで遊技停止状態に移行するかは任意である。

【5062】

40

(17) 上記第7の実施の形態や各変形例において、大当たり種別が確変大当たり結果である状況で、その開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、図柄列Z1~Z3を通常大当たり結果に対応する組合せで停止表示させてもよい。すなわち、確変大当たり結果となったこと（高確遊技状態への移行契機が成立したこと）を遊技者が認識不可又は認識困難となるようにしつつ、開閉実行モードにおいて第2停止予告用報知を行う構成としてもよい。例えば、図柄列Z1~Z3が確変大当たり結果に対応する組合せで停止表示された後、開閉実行モードにて「大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902が表示されると、獲得したはずの高確遊技状態はどうなってしまうのかといった遊技者の不安感を煽ったり、高確遊技状態が取り消されてしまったとして損をした気分になせたりする懸念がある。この点、上記構成である

50

ことで、高確遊技状態が消失した印象を与えることを抑制しつつ、第2停止予告用報知を実行することが可能になる。

【5063】

(18) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になると遊技停止待ち状態になるが、1個以上の所定値(例えば500個)以下になると遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。すなわち、遊技停止待ち状態への移行契機となる残り球数RSの数と、遊技停止状態への移行契機となる残り球数RSの数とは必ずしも一致する必要はない。

【5064】

(19) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になることに基づいて遊技停止待ち状態になるが、他の条件により遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。例えば、上記(8)のように、当否判定の回数(遊技回の実行回数)が所定回数に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成であれば、当該所定回から遡って100回以内の範囲で大当たり結果になった場合は、当該大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了により遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。また、大当たり当選や開閉実行モードへの移行が生じる都度、ポイントが付与される構成とした上で、そのポイントの合計値が所定値に到達することに基づいて遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。また、開閉実行モード中に実行される所定抽選の結果により遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。この場合、上記所定抽選の契機は、開閉実行モード中に成立するものであってもよいし、開閉実行モードの実行前に成立するものであってもよい。

【5065】

(20) 上記第7の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生時において超過待機フラグの情報(遊技停止待ち状態であることを特定可能な情報)が非特定制御用のワークエリア393における各種フラグ用エリア508に記憶された状態でバックアップ(電断中の記憶保持)が行われる構成としたが、バックアップのための専用エリア(バックアップRAMなど)を設け、当該専用エリアに超過待機フラグの情報が移動又はコピーされた状態でバックアップされる構成としてもよい。この場合、上記専用エリアへのアクセスに関する制約を非特定制御用のワークエリア393よりも少ないものとすれば、復電時における情報の読み出しが容易となり、処理負荷の軽減や起動時間の短縮化を図ることが可能になる。

【5066】

このことは、超過フラグの情報(残り球数RSが0個以下であることを特定可能な情報)のバックアップについても同様である。また、遊技停止フラグの情報(遊技停止状態であることを特定可能な情報)についても、バックアップのための専用エリアでバックアップが行われる構成としてもよい。

【5067】

(21) 上記第7の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生時に超過待機フラグの情報がバックアップされるが、当該バックアップが行われない構成としてもよい。すなわち、遊技停止待ち状態の終了後に移行した遊技停止状態で電断状態となった場合は、遊技停止状態(遊技停止フラグの情報)がバックアップされるものの、遊技停止待ち状態で電断状態となった場合は、遊技停止待ち状態がバックアップされない構成としてもよい。

【5068】

(22) 上記第7の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生時に遊技停止状態(遊技停止フラグの情報)がバックアップされるが、遊技停止状態のバックアップが行われない構成としてもよい。この場合、遊技停止状態への移行後、パチンコ機10の電源オフ操作 電源オン操作を行うだけで遊技停止状態を解除することができ、遊技停止状態の解除に要するホール従業員の手間を軽減することが可能になる。

【5069】

(23) 上記第7の実施の形態や各変形例では、所定の異常として電断状態を例示した

が、例えば、磁気センサ異常や振動センサ異常等の他の異常であってもよいし、前扉枠 14 の開放に対応する扉開放エラーや、下皿 34 が遊技球で満タンとなる満タンエラーや、タンク 221 に遊技球が補充されていない球無状態である球切れエラー等であってもよい。これらのエラーが発生した場合に差球数の情報がクリアされる構成としてもよい。

【5070】

(24) 上記第7の実施の形態や各変形例では、復電時におけるステップ S n 1 1 3 の復電時用のコマンド設定処理にて、超過待機フラグの情報を参照し、当該情報が「1」にセットされていることに基づいて遊技停止待ち状態を特定するように構成したが、遊技停止待ち状態を特定するための構成は、これに限定されるものではない。例えば、超過待機フラグを設けず、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になると、超過フラグに「1」がセットされるものとし、さらに開閉実行モード中に対応した情報としての大当たり遊技フラグを設けた上で、復電時において、大当たり遊技フラグの情報と超過フラグの情報を参照し、これらの情報に「1」がセットされていることに基づいて遊技停止待ち状態を特定する構成としてもよい。

10

【5071】

また、復電時において、遊技停止待ち状態を特定する処理を第1部分クリア用処理(差球数の情報をクリアする処理)より前に実行するか、第1部分クリア用処理を実行しない(復電時に差球数の情報をクリアしない)構成とした上で、復電時において、大当たり遊技フラグの情報と差球数の情報を参照し、大当たり遊技フラグに「1」がセットされていることと、差球数の情報により残り球数 R S が 0 個以下であることが示されていることに基づき、遊技停止待ち状態を特定する構成としてもよい。

20

【5072】

要は、復電後のパチンコ機 10 (主制御装置 162) において遊技停止待ち状態であることを特定できればよく、その具体的な方法は任意である。

【5073】

(25) 上記第7の実施の形態や各変形例では、復電時用のコマンド設定処理(ステップ S n 1 1 3)を第1部分クリア用処理(ステップ S n 1 1 2)よりも後に実行するが、第1部分クリア用処理よりも前に実行してもよい。この場合、復電時用のコマンド設定処理の実行時点では差球数の情報がクリアされておらず、電断前の差球数の情報が保持された状態となっているため、当該差球数の情報を参照して遊技停止待ち状態を特定してもよい。

30

【5074】

例えば、上記(24)のように大当たり遊技フラグの情報を設けた上で、大当たり遊技フラグに「1」がセットされていることと、差球数の情報により残り球数 R S が 0 個以下であることが示されていることに基づき、遊技停止待ち状態を特定する構成としてもよい。なお、かかる構成において、大当たり遊技フラグに「1」がセットされておらず、差球数の情報により残り球数 R S が 0 個以下であることが示されている場合は、残り球数 R S を契機として移行する遊技停止状態であることを特定することができる。

【5075】

(26) 上記第7の実施の形態や各変形例では、ステップ S n 1 0 5 の第2初期化処理(高確率モードであることの情報や保留情報を消去するための処理)が復電時に実行される構成としたが、電断時(遊技停止状態で電断状態となった場合)に実行される構成としてもよい。また、電断状態の発生前に実行されてもよく、例えば、残り球数 R S が 0 個以下となった場合や遊技停止状態に移行する場合に実行される構成としてもよい。なお、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて第2初期化処理を実行する場合において、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、その開閉実行モードが終了してから第2初期化処理を実行するとよい。

40

【5076】

(27) 上記第7の実施の形態や各変形例では、復電時に第1部分用クリア処理(ステップ S n 1 1 2)が実行されたり、電断時に電断時クリア用処理(ステップ S n 3 7 1 0

50

）が実行されたりすることで、電断前の差球数の情報が消去される構成としたが、差球数の情報が消去されない（初期化されない）構成としてもよい。

【5077】

復電時での第1部分用クリア処理を実行しない構成にあつては、「残り球数RSが1個以上の状態で電断状態となり、その後に復電した場合」と、「遊技停止待ち状態で電断状態となり、その後に復電した場合」と、「遊技停止状態で電断状態となり、その後に復電した場合」との全てで第1部分用クリア処理を実行しない構成としてもよいし、それらの一部で第1部分用クリア処理を実行しない構成としてもよい。後者の場合は、電断時の状態に応じて第1部分用クリア処理を実行するか否かを切り換えるものとなるが、例えば、差球数に応じて実行の有無を切り換える構成としてもよい。具体的には、残り球数RSが1個以上の状態で電断状態となった場合は第1部分用クリア処理を実行する一方で、残り球数RSが0個以下である場合は第1部分用クリア処理を実行しない構成とすることができる。

10

【5078】

また、電断時の状態が遊技停止待ち状態又は遊技停止状態のいずれであるかにより第1部分用クリア処理の有無を切り換える構成としてもよい。例えば、遊技停止待ち状態で電断状態となった場合は第1部分用クリア処理を実行しないが、遊技停止状態で電断状態となった場合は第1部分用クリア処理を実行する構成としてもよい。この場合、復電後の遊技において、停止用球数までの残り球数RSが十分に残っているにもかかわらず、ほどなくして遊技停止状態への移行が生じる事象の発生を回避することができる。

20

【5079】

逆に、遊技停止待ち状態で電断状態となった場合は第1部分用クリア処理を実行する一方、遊技停止状態で電断状態となった場合は第1部分用クリア処理を実行しない構成としてもよい。かかる構成において、遊技停止状態で電断状態となった場合（例えば電源オフ操作が行われた場合）は、復電時において、リセットボタン166cのON操作を行いながら電源ON操作を行うことで、遊技停止状態の解除とともに差球数の情報の消去（初期化）を行うことができる。

【5080】

（28）上記第7の実施の形態や各変形例では、差球数の情報が初期化された場合の判定用差球数SAの初期値が0個になるが、消去前の数よりも小さい1以上の数であってもよい。例えば、消去前（電断前）の判定用差球数SAが36000個の場合は、初期化処理により1000個に変更されるものであってもよい。このような意味で初期化処理は、判定用差球数SAを低減させる処理と見ることができ、低減処理と言い換えることもできる。

30

【5081】

（29）上記第7の実施の形態や各変形例では、復電時に第1部分用クリア処理（ステップSn112）が実行されたり、電断時に電断時クリア用処理（ステップSn3710）が実行されたりすることで、電断前の差球数の情報が消去される構成としたが、復電や電断以外の事象を契機として差球数の情報を消去する構成としてもよい。

【5082】

（30）上記第7の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが報知開始球数（例えば14000個）以下になると、第1停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数RSにかかわらず、常時、第1停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

40

【5083】

（31）上記第7の実施の形態や各変形例では、第2停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像902を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたり、メッセージ画像902が表示される表示部とは異なる他の表示部にて行われたりするなどして、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

50

## 【 5 0 8 4 】

( 3 2 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、第 2 停止予告用報知においてメッセージ画像 9 0 2 を表示し、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを知らせるものとしたが、例えば、残り球数 R S が 0 個になったことの報知を行ったり、獲得数 ( 判定用差球数 S A ) が 9 5 0 0 0 個に到達したことの報知を行ったりするものであってもよい。また、例えば「まもなく遊技停止状態に移行します。」等の文字表示を行い、遊技停止状態への移行を事前報知するものであってもよい。これらのことは復電時に実行される第 3 復電用報知に対しても適用することができる。

## 【 5 0 8 5 】

( 3 3 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に第 2 停止予告用報知が開始された後、当該開閉実行モードの終了まで第 2 停止予告用報知が継続される構成としたが、開閉実行モードの終了前に第 2 停止予告用報知が終了する構成としてもよい。例えば、第 2 停止予告用報知の開始後、当該第 2 停止予告用報知が予め定められた所定期間 ( 例えば 4 s e c ) に亘って継続された後、当該第 2 停止予告用報知が終了する構成としてもよい。この場合、上記所定期間の経過よりも早く開閉実行モードが終了 ( エンディング期間が終了 ) した場合は、開閉実行モードの終了後も所定期間が経過するまで第 2 停止予告用報知を継続する構成としてもよいし、所定期間の経過前であっても開閉実行モードの終了に合わせて第 2 停止予告用報知を終了させる構成としてもよい。

## 【 5 0 8 6 】

上記 ( 3 3 ) 構成は、第 2 停止予告用報知の開始後に継続実行される第 1 停止予告用報知にも適用することができる。なお、必ずしも第 2 停止予告用報知と第 1 停止予告用報知とが同時に終了する必要はなく、これらが異なるタイミングで終了してもよい。

## 【 5 0 8 7 】

( 3 4 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、その途中で残り球数 R S が 0 個以下となる開閉実行モードにおいて、第 2 停止予告用報知としてのメッセージ画像 9 0 2 と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド報知としてのラウンド数画像 9 0 3 との両方を表示するが、後者の表示を行わない構成としてもよい。具体的には、メッセージ画像 9 0 2 の表示が開始されることに合わせてラウンド数画像 9 0 3 の表示が消去されたり、その開閉実行モードの当初からラウンド数画像 9 0 3 の表示が実行されなかったりする構成とすることが考えられる。このような構成とすることで、メッセージ画像 9 0 2 への遊技者の注目度を高めて報知の見逃しを抑制したり、特別感を演出して遊技者の優越感を喚起したりすることができる。

## 【 5 0 8 8 】

なお、ラウンド数画像 9 0 3 の表示を実行しない構成に代えて、残り球数 R S が 0 個以下とならない開閉実行モードの場合に比べてラウンド数画像 9 0 3 の表示サイズが小さくなる構成としてもよい。このような場合でもメッセージ画像 9 0 2 を目立たせることができ、上記構成と同様の効果を期待することができる。

## 【 5 0 8 9 】

( 3 5 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個となることに応じて第 2 停止予告用報知を実行する場合に、第 1 停止予告用報知の実行を継続する構成としたが、第 1 停止予告用報知を終了してもよい。すなわち、実行対象の報知を第 1 停止予告用報知から第 2 停止予告用報知に切り替える構成としてもよい。

## 【 5 0 9 0 】

( 3 6 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、第 2 停止予告用報知の開始後も第 1 停止予告用報知の実行を継続する場合に、第 1 停止予告用報知 ( メッセージ画像 9 1 0 ) により報知される残り球数を更新しない構成としたが、これを更新する構成としてもよい。このような構成とすることで、獲得球数 ( 判定用差球数 S A ) の総数や、停止用球数に対する超過数を遊技者に認識させることが可能になる。この際、更新後のメッセージ画像 9 1 0 の表示は、残り球数をマイナス表示するものに限らず、獲得球数 ( 判定用差球数 S A ) の総数を表示したり、停止用球数に対する超過数 ( オーバー分 ) を表示したりするもの

10

20

30

40

50

であってもよい。

【5091】

(37) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下となった場合に、その後、遊技停止状態に移行するまで残り球数カウンタ(判定用差球数SAや残り球数RS)を更新しない構成としたが、これを更新する構成としてもよい。この場合、残り球数カウンタを更新した上で第1停止予告用報知(メッセージ画像910)については更新しない構成(メッセージ画像910の表示内容を維持する構成)としてもよいし、残り球数カウンタの更新結果に合わせて第1停止予告用報知の内容を更新する構成(メッセージ画像910により報知される残り球数がさらに減少していく構成)としてもよい。

10

【5092】

(38) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下となった場合に、残り球数カウンタの更新を残り球数RSが0個になった状態で止める構成としたが、0個よりも手前の所定数(例えば1個)の状態では止める構成としてもよい。

【5093】

(39) 上記第7の実施の形態や各変形例において、開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下となった後、第1停止予告用報知と第2停止予告用報知との両方を実行する場合に、これらの目立ちやすさを異ならせるようにしてもよい。例えば、第2停止予告用報知におけるメッセージ画像902の表示サイズや文字サイズを第1停止予告用報知におけるメッセージ画像901の表示サイズや文字サイズよりも大きくすることで、第2停止予告用報知が第1停止予告用報知よりも目立ちやすくなるようにしてもよい。

20

【5094】

(40) 上記第7の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態であることに対応した報知(第2停止予告用報知や第3復電用報知)が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよく、この場合の発光手段は、遊技盤60上に配置されるものであってもよいし、前扉枠14に配置されるものであってもよい。また、可動演出用の装飾可動体(可動役物)を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。なお、上記報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

30

【5095】

上記(40)の変形例については、第1停止予告用報知や復電時における各報知(第1復電用報知~第4復電用報知)等の他の報知についても適用することが可能である。

【5096】

(41) 上記第7の実施の形態や各変形例では、電断状態の発生後、リセットボタン166cがON操作されながら電源ON操作が行われた場合に、第1復電用報知(図444(a))が実行されるが、リセットボタン166cがON操作された場合に対応した第5復電用報知が実行されてもよい。第5復電用報知は、第1復電用報知~第4復電用報知とは報知態様が異なるものである。この第5復電用報知では、例えば「まもなく画面が復帰します。」等の文字が付されたメッセージ画像911と、例えば「RAMがクリアされました」等の文字が付されたメッセージ画像とが表示される。これにより、復電時における初期画面において、しばらく後に画面表示が復帰すること(電断前の画面表示状態に戻る)と、主側RAM314のクリア処理(初期化処理)が実行されたことが報知される。

40

【5097】

(42) 上記第7の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に関する特定報知を当該移行に先立って実行するが、遊技停止状態への移行契機が成立した場合(残り球数RSが0個以下となった場合)に実行してもよい。

【5098】

50

(43) 上記第7の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像905や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像906を図柄表示装置75に表示するが、これらのうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数SAや差球数SBを遊技者が認識できる報知とすることができ、具体的には、判定用差球数SAや差球数SBを数字表示する報知とすることができ、このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停止状態に移行すること(遊技ができなくなること)への不満感を緩和することが可能になる。

10

#### 【5099】

(44) 上記第7の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合とで、遊技停止状態であることを報知する停止用報知の態様を異ならせたが(図442(b)、(c))、それらの場合で同じ態様の停止用報知が実行されてもよい。この場合、主制御装置162や演出制御装置143での制御処理として、両者の場合を識別した上で同じ態様の停止用報知が実行される構成としてもよいし、そもそも両者を区別して認識しないことで、結果的に同じ態様の停止用報知が実行されることになる構成としてもよい。

20

#### 【5100】

(45) 上記第7の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合の停止用報知(図442(b))と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合の停止用報知(図442(c))とで、異なる背景画像を表示することにより報知態様を相違させる構成としたが、これに代えて又は加えて、背景画像以外の部分を異ならせる構成としてもよい。

#### 【5101】

例えば、音声の有無や音声の大きさの違いにより、両者の場合における停止用報知の態様を相違させる構成としてもよい。具体的には、残り球数RSに基づく遊技停止の場合の停止用報知では、音声報知が行われずに表示のみの報知とされる一方、不正検知に基づく遊技停止の場合の停止用報知では、表示とともに音声報知が行われる構成とすることが考えられる。

30

#### 【5102】

また、残り球数RSに基づく遊技停止の場合の停止用報知と不正検知に基づく遊技停止の場合の停止用報知との両方で表示とともに音声報知が行われるものの、前者の場合には後者の場合は音声報知の音量が小さくされる構成としてもよい。この際、停止用報知での音声報知の内容は、残り球数RSに基づく遊技停止の場合と不正検知に基づく遊技停止の場合とで同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

#### 【5103】

上記(44)、(45)の変形例については、遊技停止状態で電断が発生し、その後、復電した場合に実行される第2復電用報知及び第4復電用報知についても適用することが可能である。

40

#### 【5104】

(46) 上記第7の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合の第3復電用報知(図445(a))として、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することの表示(メッセージ画像914の表示)が行われる構成としたが、そのような表示が行われず、復電用の表示(メッセージ画像911の表示)のみが行われる構成としてもよい。すなわち、開閉実行モード中に残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生し、その後復電した場合の第1復電用報知(図444(a))では、復電用の表示(メッセージ画像911の表示)と、差球数が初期化されたことの表示(

50

メッセージ画像 9 1 2 の表示 ) とが行われる一方、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合の第 3 復電用報知では、復電用の表示のみが実行され、差球数が初期化されたことの表示が行われないことにより、遊技者に差球数が初期化されていないと思わせ、これによって、開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行することを認識させてもよい。

【 5 1 0 5 】

また、電断前の遊技停止待ち状態で、差球数 ( 判定用差球数 S A ) が停止用球数に到達している旨の報知を表示画面 G にて実行するようにした上で、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合の第 3 復電用報知として、復電用の表示 ( メッセージ画像 9 1 1 の表示 ) とともに、差球数 ( 判定用差球数 S A ) が停止用球数に到達している旨の報知が実行される構成としてもよい。なお、内部的には差球数の情報が初期化されているため、上記報知はそれとは異なる内容を報知するものとなる。

10

【 5 1 0 6 】

また、遊技盤 6 0 や前扉枠 1 4 の前面部に所定の発光部を備え、表示画面 G 上の報知との組み合わせにより、第 1 復電用報知と第 3 復電用報知との使い分けを行う構成としてもよい。例えば、第 1 復電用報知の場合は表示画面 G に復電用の表示 ( メッセージ画像 9 1 1 の表示 ) が実行されつつ、上記所定の発光部が消灯状態とされる一方、第 3 復電用報知の場合は復電用の表示 ( メッセージ画像 9 1 1 の表示 ) が実行されつつ、上記所定の発光部が発光状態とされてもよい。このような報知の違いにより、ホール従業員や遊技者において両者の場合を識別できるようにする構成としてもよい。なお、上記所定の発光部は発光の有無により報知の違いが担保されるものに限らず、発光色や発光パターンの違いにより報知の違いが担保されるものであってもよい。

20

【 5 1 0 7 】

( 4 7 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合のメッセージ画像 9 1 4 が図柄表示装置 7 5 に表示されるが、図柄表示装置 7 5 とは異なる他の表示部に表示されてもよい。この際、メッセージ画像 9 1 1 を図柄表示装置 7 5 に表示しつつ、メッセージ画像 9 1 4 を上記他の表示部に表示する構成としてもよいし、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の両方を上記他の表示部に表示する構成としてもよい。

【 5 1 0 8 】

また、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後復電した場合のメッセージ画像 9 1 2 や、遊技停止状態で電断が発生し、その後復電した場合のメッセージ画像 9 1 3 についても他の表示部に表示される構成としてよい。これらの場合、必ずしもメッセージ画像 9 1 2 ~ 9 1 4 の全てを他の表示部に表示する必要はなく、メッセージ画像 9 1 2 ~ 9 1 4 のうちの 1 又は 2 を他の表示部に表示し、残りを図柄表示装置 7 5 に表示する構成としてもよい。

30

【 5 1 0 9 】

( 4 8 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合の第 3 復電用報知において、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 が同時に表示されるが、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の一方が表示された後、メッセージ画像 9 1 1、9 1 4 の他方が表示される構成としてもよい。この場合、後の表示が開始されることに応じて先の表示が消去される構成としてもよいし、後の表示が開始された後も先の表示が継続される構成としてもよい。

40

【 5 1 1 0 】

( 4 9 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合の第 3 復電用報知において、起動中の期間を利用してメッセージ画像 9 1 4 が表示されるが、遊技演出 ( 開閉実行モード用の演出表示 ) が再開されてからメッセージ画像 9 1 4 が表示される構成としてもよい。但し、復電後に行われる残りの開閉実行モードの期間が短い場合は、メッセージ画像 9 1 4 の表示期間も短くなり、十分な報知を行えない懸念があるため、報知期間を確保する観点では、遊技演出の再開前からメッセ

50

ージ画像 9 1 4 を表示するのがよい。

【 5 1 1 1 】

( 5 0 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合の第 3 復電用報知において、遊技演出（開閉実行モード用の演出表示）の再開前に実行されたメッセージ画像 9 1 4 の表示が遊技演出の再開後も継続される構成としたが、当該表示が遊技演出の再開時に終了したり、遊技演出の再開前に終了したりする構成としてもよい。この場合、メッセージ画像 9 1 4 により遊技演出の視認性が低下することを抑制することが可能になる。

【 5 1 1 2 】

上記 ( 4 8 ) ~ ( 5 0 ) の変形例については、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後復電した場合に実行される第 1 復電用報知や、遊技停止状態で電断が発生し、その後復電した場合に実行される第 2 復電用報知及び第 4 復電用報知についても適用することが可能である。

10

【 5 1 1 3 】

( 5 1 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、第 1 復電用報知 ~ 第 4 復電用報知にてメッセージ画像 9 1 1 の表示が実行されるが、当該表示が実行されない構成としてもよい。例えば、第 1 復電用報知の場合であれば、メッセージ画像 9 1 2 のみが表示される構成としてもよい。

【 5 1 1 4 】

なお、上記第 7 の実施の形態や各変形例では、復電したことに対応する報知（復電用の報知）としてのメッセージ画像 9 1 1 にて「まもなく画面が復帰します」の文字表示が実行される構成としたが、例えば、「電源供給が再開されました」や「電源 ON 状態となりました」、「しばらくお待ちください」などの他の文字表示が実行される構成としてもよい。ちなみに、復電用の報知は、必ずしも報知の内容が復電したことを示すものである必要はなく、復電の都度、その表示が行われるなど、ホール従業員や遊技者に対して復電を連想させるもの（復電を示唆するもの）であればよい。

20

【 5 1 1 5 】

( 5 2 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、第 2 復電用報知 ~ 第 4 復電用報知にて差球数に関する報知（メッセージ画像 9 1 2 の表示）が実行されない構成としたが、当該報知が実行される構成としてもよい。

30

【 5 1 1 6 】

( 5 3 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態となった場合に主制御装置 1 6 2 から超過待機コマンド（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 6 ）を出力することにより、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止待ち状態への移行を通知する構成としたが、遊技停止待ち状態になったことの通知は複数のコマンドによりなされるものであってもよい。例えば、開閉実行モードへの移行を通知するための大当たり遊技コマンドと、残り球数 R S が 0 個以下となったことを通知するための超過コマンド（図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 4 ）とが出力されることにより、演出制御装置 1 4 3 において遊技停止待ち状態が認識される構成としてもよい。この場合、超過待機コマンドの出力機能を備えない構成としてもよい。

40

【 5 1 1 7 】

なお、上記の場合における超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個に到達したタイミングで出力されてもよいし、当該到達より後で開閉実行モードの終了前の所定タイミングで出力されてもよい。要は、開閉実行モードの終了前に演出制御装置 1 4 3 が遊技停止待ち状態を認識することができ、開閉実行モードの終了により遊技停止することの事前報知を行うことができるものであればよい。

【 5 1 1 8 】

( 5 4 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態となった場合に主制御装置 1 6 2 から遊技停止コマンド（図 4 2 6 のステップ S n 2 1 0 6 、ステップ S n 2 1 1 2 ）を出力することにより、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止状態への移行を通知す

50

る構成としたが、遊技停止状態になったことの通知は複数のコマンドによりなされるものであってもよい。例えば、主制御装置 1 6 2 において、開閉実行モードへの移行を通知するための大当たり遊技コマンドと、残り球数 R S が 0 個以下となったことを通知するための超過コマンドとの出力機能を備え、演出制御装置 1 4 3 において、大当たり遊技コマンドを受信せず、超過コマンドを受信したことに基づき、遊技停止状態を認識する構成としてもよい。また、発射停止処理が実行されたことを通知するためのコマンドと、閉鎖制御処理が実行されたことを通知するためのコマンドとの出力機能を備え、演出制御装置 1 4 3 において、これらのコマンドを受信したことに基づき、遊技停止状態を認識する構成としてもよい。これらの場合、遊技停止コマンドの出力機能を備えない構成としてもよい。

**【 5 1 1 9 】**

10

( 5 5 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、都度の残り球数 R S を通知するためのコマンドとして残り球数コマンドが出力されるが、残り球数 R S の通知は複数のコマンドにより実行されてもよい。例えば、前半側の残り球数コマンドと、後半側の残り球数コマンドとからなる 2 つのコマンドにより、都度の残り球数 R S が通知される構成としてもよい。この場合、前半側の残り球数コマンドにおける下位バイトの情報と、後半側の残り球数コマンドにおける下位バイトの情報との組み合わせにより、残り球数 R S が示されるものとなる。

**【 5 1 2 0 】**

( 5 6 ) 上記第 7 の実施の形態では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、主制御装置 1 6 2 から差球用コマンドが出力されない構成としたが、第 1 及び第 2 差球用コマンドとは異なる第 3 差球用コマンドが出力される構成としてもよい。第 3 差球用コマンドの上位バイトには、差球用コマンドであることに対応した情報（識別情報）が設定され、下位バイトには、遊技停止待ち状態に対応するものとしての固有値が設定される。この場合、演出制御装置 1 4 3 では、第 1 復電用コマンドと第 3 差球用コマンドとを受信したことに基づき、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）を認識することになる。

20

**【 5 1 2 1 】**

また、第 3 差球用コマンドに代えて、遊技停止待ち状態に対応した専用コマンドが出力される構成としてもよい。この場合、演出制御装置 1 4 3 では、第 1 復電用コマンドと専用コマンドとを受信したことに基づき、遊技停止待ち状態で電断が発生したこと（換言すれば、復電後の状態が遊技停止待ち状態であること）を認識することになる。

30

**【 5 1 2 2 】**

なお、第 3 差球用コマンドや上記専用コマンドは、第 1 差球用コマンドや第 2 差球用コマンドと同様に第 1 復電用コマンドと併せて出力されてもよいし、第 1 復電用コマンドより後に出力されてもよい。後者の構成においては、主制御装置 1 6 2 にて、第 1 復電用コマンドの設定（出力）がメイン処理の中で実行され、第 3 差球用コマンドや上記専用コマンドの設定（出力）がタイマ割込み処理の中で実行される構成としてもよい。

**【 5 1 2 3 】**

( 5 7 ) 上記第 7 の実施の形態では、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、メッセージ画像 9 1 2（「遊技停止用カウンタがリセットされました」の文字）が表示される構成としたが、メッセージ画像 9 1 2 が表示されない構成としてもよい。すなわち、メッセージ画像 9 1 1（「まもなく画面が復帰します」の文字）のみが表示される構成としてもよい。

40

**【 5 1 2 4 】**

( 5 8 ) 上記第 7 の実施の形態では、第 1 差球用コマンドや第 2 差球用コマンドが第 1 復電用コマンドと併せて出力される構成としたが、第 1 復電用コマンドが出力された後に第 1 差球用コマンドや第 2 差球用コマンドが出力される構成としてもよい。この場合、主制御装置 1 6 2 において、第 1 復電用コマンドの設定（出力）がメイン処理の中で実行され、第 1 差球用コマンドや第 2 差球用コマンドの設定（出力）がタイマ割込み処理の中で実行される構成としてもよい。

50

## 【 5 1 2 5 】

( 5 9 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 1 において、ステップ S n 2 2 0 2 の第 2 初期化処理 ( ステップ S n 1 1 1 の超過時立上げ用処理 ) が電断時に実行される構成としてもよい。すなわち、電断状態となった場合に残り球数 R S が 0 個以下であるか否か ( 超過フラグに「 1 」がセットされているか否か ) を判定し、残り球数 R S が 0 個以下である場合に第 2 初期化処理を実行する構成としてもよい。この場合、差球数の情報だけでなく、高確率モードであることの情報や特図保留情報等についても電断時に消去されることとなる。

## 【 5 1 2 6 】

なお、上記第 7 の実施の形態において第 2 初期化処理が電断時に実行される構成としてもよい。この場合、差球数の情報については復電時に消去され、高確率モードであることの情報や特図保留情報等については電断時に消去されることとなる。

10

## 【 5 1 2 7 】

( 6 0 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 2 では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合に、主制御装置 1 6 2 から第 2 復電用コマンド ( 図 4 5 3 のステップ S n 4 1 0 2 ) を出力することにより、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止待ち状態で電断が発生したこと ( 換言すれば、復電後の状態が遊技停止待ち状態であること ) を通知する構成としたが、遊技停止待ち状態で電断が発生したことの通知は複数のコマンドによりなされるものであってもよい。例えば、開閉実行モードへの移行を通知するための大当たり遊技コマンドと、残り球数 R S が 0 個以下となったことを通知するための超過コマンドとが出力されることにより、演出制御装置 1 4 3 において、遊技停止待ち状態で電断が発生したことが認識される構成としてもよい。この場合、第 2 復電用コマンドの出力機能を備えない構成としてもよい。

20

## 【 5 1 2 8 】

なお、遊技停止状態で電断が発生し、その後復電する場合に、主制御装置 1 6 2 から複数のコマンドが出力されることにより、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止状態で電断が発生したこと ( 換言すれば、復電後の状態が遊技停止状態であること ) が通知される構成としてもよい。また、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生し、その後復電する場合に、主制御装置 1 6 2 から複数のコマンドが出力されることにより、そのような状態で電断が発生したことが通知される構成としてもよい。

## 【 5 1 2 9 】

( 6 1 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 2 では、復電用コマンドにより、遊技停止待ち状態で電断が発生したことや、遊技停止状態で電断が発生したことを通知する構成としたが、復電用コマンド以外のコマンドにより上記通知を行う構成としてもよい。例えば、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合であれば、第 2 復電用コマンドに代えて超過待機コマンドを出力したりすることが考えられる。この場合の超過待機コマンドは、遊技停止待ち状態となった場合に出力される超過待機コマンド ( 図 4 2 1 のステップ S n 1 8 1 6 ) と同じコマンドであってもよいし、ステップ S n 1 8 1 6 の超過待機コマンドとは異なる復電時専用の超過待機コマンドであってもよい。

30

## 【 5 1 3 0 】

( 6 2 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 2 では、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合に第 2 復電用コマンドが出力され、遊技停止状態で電断が発生し、その後復電した場合に第 3 復電用コマンドが出力される構成としたが、第 2 復電用コマンドと第 3 復電用コマンドとの少なくとも一方が出力されない構成としてもよい。例えば、遊技停止待ち状態で電断が発生し、その後復電した場合は、第 2 復電用コマンドを出力することにより、復電に合わせて遊技停止待ち状態の通知を行う一方で、遊技停止状態で電断が発生し、その後復電した場合は、第 3 復電用コマンドを出力せずに遊技停止の通知を行わないようにするか、或いは、復電後に遊技状態に移行してから他のコマンドにより遊技停止の通知を行うようにしてもよい。

40

## 【 5 1 3 1 】

( 6 3 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 2 では、復電時に差球用コマンドが出力されな

50

い構成としたが、差球用コマンドが出力される構成としてもよい。この場合の差球用コマンドは、復電時の差球数（初期化後の判定用差球数 S A）を示す態様で出力するとよい。

【 5 1 3 2 】

（ 6 4 ）上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、複数の発光部 6 2 2 a ~ 6 2 2 e を備える差球数報知部 6 2 2 により差球数に関する報知が実行される構成としたが、他の態様で差球数に関する報知が実行される構成としてもよい。例えば、図 4 6 2（ a ）に示すように、都度の残り球数 R S と遊技停止までの上限数（例えば 9 5 0 0 0 個）とを数値表示により表すものとしてもよい。残り球数 R S が約 1 3 0 0 0 個の場合であれば、「あと約 1 3 0 0 0 個 / 9 5 0 0 0 個で遊技停止」等の表示を行うことができる。

【 5 1 3 3 】

上記の場合において、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下となった後の表示態様（第 1 停止予告用報知）は「9 5 0 0 0 個 / 9 5 0 0 0 個で遊技停止」とすることができる。また、復電時（差球数が初期化された状態）での表示態様は「あと 9 5 0 0 0 個 / 9 5 0 0 0 個で遊技停止」とすることができる。

【 5 1 3 4 】

また、図 4 6 2（ b ）に示すように、都度の判定用差球数 S A と遊技停止までの上限数とを表示するものとしてもよい。また、図 4 6 2（ c ）に示すように、レベルゲージ等の数字情報とは異なる画像を用いた態様で残り球数 R S や判定用差球数 S A の表示を行う構成としてもよい。

【 5 1 3 5 】

なお、図 4 6 2（ a ）～（ c ）の各表示は、図柄表示装置 7 5 にて実行されてもよいし、他の表示部で実行されてもよい。これらの場合、図 4 6 2（ a ）～（ c ）の各表示は、図柄表示装置 7 5 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示領域よりも小さい表示領域で行う構成とするとよい。この場合、差球数の報知を目立ちにくくし、差球数が初期化されたことに遊技者が気付きにくい構成とすることができる。

【 5 1 3 6 】

また、図 4 6 2（ a ）～（ c ）の各表示は、差球数報知部 6 2 2 での報知に代えて実行されてもよいし、差球数報知部 6 2 2 での報知と併せて実行されてもよい。

【 5 1 3 7 】

（ 6 4 ）上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、差球数報知部 6 2 2（差球数に関する情報が報知される報知部）を遊技盤 6 0 の前面側に配置する構成としたが、差球数報知部 6 2 2 を遊技盤 6 0 の背面側に配置し、施錠装置 5 5 を解錠して遊技機本体 1 2（内枠 1 3）をパチンコ機 1 0 の前方側に回動させることで、差球数報知部 6 2 2 を視認可能となる構成としてもよい。すなわち、遊技ホールの従業員のみが差球数報知部 6 2 2 を視認できる構成としてもよい。

【 5 1 3 8 】

また、遊技盤 6 0 の前面側に代えて前扉枠 1 4 の前面部に差球数報知部 6 2 2 を配置する構成としてもよい。この場合、差球数報知部 6 2 2 に代えて、前扉枠 1 4 に設けられた既存の発光部（ランプ部）を利用して差球数に関する報知を行う構成としてもよい。前扉枠 1 4 の発光部を利用して差球数に関する報知を行う場合は、当該報知が遊技者に視認されることを抑制すべく、遊技機前方から視認可能な図柄表示装置 7 5 の表示領域（表示画面 G の一部がセンターフレーム 7 6 等により隠される場合は、センターフレーム 7 6 等が前方から重ならない残りの領域）の上端部よりも上方に配置される発光部を利用して上記報知を行うとよい。また、前扉枠 1 4 に差球数報知部 6 2 2 を設ける場合も、上記表示領域よりも上方に差球数報知部 6 2 2 を配置するとよい。

【 5 1 3 9 】

（ 6 5 ）上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、差球数の情報が差球数報知部 6 2 2 に表示され、差球数（初期化）に関する報知が図柄表示装置 7 5 とは異なる報知手段にて実行されるが、当該報知が図柄表示装置 7 5 にて実行され、復電用の報知が図柄表示装置 7 5 以外の報知手段にて実行される構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 5 1 4 0 】

また、上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、差球数（初期化）に関する報知と、復電用の報知（メッセージ画像 9 1 1 の表示）とが異なる報知手段にて実行されるが、これらの報知が同じ報知手段にて実行されてもよい。この場合、両報知が図柄表示装置 7 5 にて実行されてもよいし、図柄表示装置 7 5 とは異なる他の報知手段にて実行されてもよい。これらの際、上記第 7 の実施の形態の変形例 3 と同様に、差球数に関する報知と復電用の報知とが重複して実行されたり、差球数に関する報知が遊技回演出や開閉実行モード用演出の再開前に実行されたりする構成とすることができる。

## 【 5 1 4 1 】

なお、図柄表示装置 7 5 にて差球数に関する報知を行う場合は、上記第 7 の実施の形態の変形例 3 に係る差球数報知部 6 2 2 での報知と同様に、遊技者が当該報知を見てもその内容を認識できない又は認識しにくい態様で報知を行う構成としてもよい。ちなみに、認識しにくい態様としては、例えば、復電用の報知を文字により行って分かりやすくする場合であれば、復電用の報知に比べて認識しにくい態様で差球数に関する報知を行う構成とすることが考えられる。復電用の報知に比べて認識しにくい態様としては、差球数に関する報知では文字を用いないで報知を行う態様としたり、差球数に関する報知の表示サイズ（例えば、区画される表示領域としてのウィンドウを表示して報知を行う場合はそのウィンドウの表示サイズ）を復電用の報知の表示サイズ（例えばウィンドウの表示サイズ）よりも小さくしたりすることが考えられ、また、差球数に関する報知で文字を用いる場合は、その文字サイズを復電用の報知での文字サイズよりも小さくしたりして目立ちにくくすることが考えられる。

## 【 5 1 4 2 】

（ 6 6 ）上記第 7 の実施の形態の変形例 3 において、ホール従業員が差球数報知部 6 2 2 の発光態様に基づいて残り球数 R S（判定用差球数 S A）を認識できるようにするための説明表示が遊技盤 6 0 の前面部における所定領域にてなされる構成としてもよい。上記説明表示としては、各発光部 6 2 2 a ~ 6 2 2 e の発光態様と残り球数（獲得球数）との対応関係を説明するものが考えられる。

## 【 5 1 4 3 】

上記説明表示がなされる所定領域は、ガラスパネル 2 3 を通じて遊技機前方から視認可能な領域である。この場合、所定領域が遊技領域 P E（遊技球が流下し得る領域）内に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過可能な構成としてもよいし、所定領域が遊技領域 P E 外に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過不可な構成としてもよい。遊技球が接触することによる説明表示の損傷や、遊技球に隠されることによる説明表示の視認性の低下等を抑制する上では、後者の構成とすることが好ましい。

## 【 5 1 4 4 】

遊技盤 6 0 が透明性を有するものである場合は、遊技盤 6 0 の後方側に上記説明表示が設けられ、当該遊技盤 6 0 を通して説明表示を視認できる構成としてもよい。また、パチンコ機 1 0 の前面部（前扉枠 1 4 の前面部）に上記説明表示を設ける構成としてもよい。

## 【 5 1 4 5 】

なお、発光部による報知に関しての説明表示に加えて又は代えて、獲得球数（差球数）が 9 5 0 0 0 個に到達することにより遊技停止状態に移行することへの説明表示がなされる構成としてもよい。

## 【 5 1 4 6 】

（ 6 7 ）上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知（白色点滅）により残り球数 R S の初期化が報知される構成としたが、当該報知に代えて又は加えて、その時点での残り球数 R S（判定用差球数 S A）が報知される構成としてもよい。例えば、残り球数 R S が初期値（判定用差球数 S A が 0 個）である場合に差球数報知部 6 2 2 の発光部 6 2 2 a ~ 6 2 2 e が全消灯する構成であれば、復電時において差球数報知部 6 2 2 が全消灯の状態であることにより、残り球数 R S が初期値（判定用差球数 S A が 0 個）であることの報知が行われるものとしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 5 1 4 7 】

( 6 8 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、復電時に残り球数 R S ( 判定用差球数 S A ) が初期化されると、電断時の状態にかかわらず、一律に差球数報知部 6 2 2 が白色点滅して初期化の報知が実行されるが、電断時の状態に応じて当該報知が実行されるか否かが切り換えられる構成としてもよい。例えば、残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生した場合は、復電時に差球数報知部 6 2 2 が白色点滅して初期化の報知が実行され、遊技停止待ち状態で電断が発生した場合は、復電時に差球数報知部 6 2 2 が白色点滅せずに初期化の報知が実行されない構成としてもよい。このような構成とすることで、日常での電源オン時 ( 遊技ホールの開店に伴うパチンコ機 1 0 への電源投入 ) では、差球数報知部 6 2 2 が白色点滅することで、昨日の残り球数 R S の実績がクリアされていることをホール従業員が容易に確認できる一方、遊技停止待ち状態で停電等が発生して不意に電源オフ状態になり、その後、停電等が解消されて電源オン状態となった場合に、遊技者がパチンコ機 1 0 の前方で着座していたとしても、残り球数 R S が初期化されたことが分かりにくく、遊技の再開後、開閉実行モードの終了に伴って遊技停止状態に移行したとしても不自然な印象となることを抑制できる。

10

## 【 5 1 4 8 】

( 6 9 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知が図柄表示装置 7 5 での遊技回用演出の再開前に実行されるが、遊技回用演出の再開後に実行されてもよい。この場合、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知に先立ち、遊技者の意識が図柄表示装置 7 5 に向けられるため、差球数報知部 6 2 2 でリセット用報知が実行されても遊技者が気付きにくく、残り球数 R S の初期化をさらに分かりにくくすることができる。

20

## 【 5 1 4 9 】

( 7 0 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知が図柄表示装置 7 5 での遊技回用演出の再開後も継続して実行されるが、遊技回用演出の再開に伴ってリセット用報知が終了する構成としてもよい。また、リセット用報知が遊技回用演出の再開前に終了する構成としてもよい。この場合、復電用の報知 ( メッセージ画像 9 1 1 の表示 ) より先にリセット用報知が終了してもよいし、復電用の報知が終了してからリセット用報知が終了してもよい。

## 【 5 1 5 0 】

( 7 1 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、復電時において、復電用の報知 ( メッセージ画像 9 1 1 の表示 ) とリセット用報知 ( 差球数報知部 6 2 2 の白色点滅 ) とが同時に実行されるが、これらの報知が異なるタイミングで実行されてもよい。例えば、復電用の報知が実行された後にリセット用報知が実行されてもよい。このような構成とすることで、遊技者の意識を復電用の報知 ( 図柄表示装置 7 5 ) に向けてから差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知が実行されるものとなり、残り球数 R S の初期化をさらに分かりにくくすることができる。なお、復電用の報知の実行後にリセット用報知を実行する上では、それらの報知の期間が重複してもよいし、重複しなくてもよい。但し、ホール従業員による初期化の確認を速やかにできるようにする上では、復電用の報知の実行期間に重複してリセット用報知を実行するとよい。

30

40

## 【 5 1 5 1 】

また、リセット用報知が実行されてから復電用の報知が実行されてもよい。この場合も、リセット用報知の実行期間に重複して復電用の報知が実行されてもよいし、それらの期間を重複させず、リセット用報知が終了してから復電用の報知が実行されてもよい。

## 【 5 1 5 2 】

( 7 2 ) 上記第 7 の実施の形態の変形例 3 では、復電時においてメッセージ画像 9 1 2 の表示 ( 「遊技停止用カウンタがリセットされました」の文字表示 ) が実行されない構成としたが、当該表示が実行されてもよい。すなわち、図柄表示装置 7 5 と差球数報知部 6 2 2 との両方で残り球数 R S の初期化が報知される構成としてもよい。

## 【 5 1 5 3 】

50

(73) 上記第7の実施の形態の変形例3では、リセット用報知の実効制御が演出制御装置143により行われるが、主制御装置162により行われる構成としてもよい。この場合、差球数報知部622を主表示ユニット81に設け、特図用表示部の近傍や特図用表示部に隣接して配置する構成としてもよい。このような構成とすることで、主制御装置162からの配線の引き回しを好適化することができるほか、注目箇所の集約化が図られるというメリットもある。

【5154】

(74) 上記第7の実施の形態の変形例3では、復電用の報知(メッセージ画像911の表示)が図柄表示装置75にて実行されるが、図柄表示装置75とは異なる他の報知手段にて実行されてもよい。

【5155】

(75) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードでのラウンド数が10ラウンドと4ラウンドに設定されるが、他のラウンド数であってもよい。また、開閉実行モードで実行可能なラウンド数は必ずしも複数である必要はなく、1ラウンドのみであってもよい。

【5156】

(76) 上記第7の実施の形態や各変形例では、確変大当たり結果又は通常大当たり結果になることにより、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行する構成としたが、高頻度サポートモードへの移行条件はこれに限定されるものではない。例えば、上記に代えて又は加えて、遊技領域PEに又は遊技領域PEを流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合又は当該入球の回数が所定回数に達した場合に高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。このことは、高確率モードへの移行についても同様である。

【5157】

(77) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特図当否判定で大当たりとなって開閉実行モードに移行し、その開閉実行モードが終了した後に高頻度サポートモードに移行する構成としたが、通常遊技状態(低頻度サポートモード)から開閉実行モードを経由せずに高頻度サポートモードに移行し得る構成としてもよい。

【5158】

(78) 上記第7の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

【5159】

(79) 上記第7の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの終了条件はこれに限定されるものではない。例えば、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数(例えば5回)に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【5160】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【5161】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の

10

20

30

40

50

回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【 5 1 6 2 】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

10

【 5 1 6 3 】

また、上記に代えて又は加えて、遊技領域 P E に又は遊技領域 P E を流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、高頻度サポートモードへの移行後において、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合又は当該入球の回数が所定回数に達した場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【 5 1 6 4 】

( 8 0 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、確変状態で持ち球が増えない又はほぼ増えない構成としたが、確変状態で持ち球が増える構成としてもよい。例えば、可変入賞装置 6 5 が開放される小当たり遊技を頻発させることにより持ち球を増やす、いわゆる小当たり R U S H タイプの遊技機では、低確率モード且つ低頻度サポートモードの確変状態が設けられており、この確変状態にて小当たり遊技が頻発し得るように構成されている。この場合の確変状態は出玉率が 1 よりも大きい状態（差球数が増加していく状態）となるが、このような確変状態を有する遊技機に対して上記第 7 の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。

20

【 5 1 6 5 】

( 8 1 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、入賞等に対する遊技価値の付与として賞球の払い出しが行われる構成としたが、付与される遊技価値は賞球以外のものであってもよい。例えば、賞球の付与に代えて又は加えて、入賞等が発生した場合にポイントが付与される構成としてもよい。この場合、付与されたポイントの累積加算値が所定値に達することに基づいて開閉実行モード等の遊技者にとって有利な状態に移行する構成としてもよい。

30

【 5 1 6 6 】

( 8 2 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、当否抽選にて大当たり結果となった場合に開閉実行モードに移行するが、遊技領域 P E に又は遊技領域 P E を流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に開閉実行モードに移行してもよい。

【 5 1 6 7 】

( 8 3 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードにおいて表示画面 G に保留表示部 2 0 0 が表示されない構成としたが、保留表示部 2 0 0 が表示される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの全体に亘って保留表示部 2 0 0 が表示されてもよいし、開閉実行モードにおける一部の期間にて保留表示部 2 0 0 が表示されてもよい。保留表示部 2 0 0 とメッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 との両方が表示される状況では、両者が重ならないようにメッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 の表示サイズや表示位置を設定するとよい。

40

【 5 1 6 8 】

( 8 4 ) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態を備える構成としたが、高確遊技状態を備えない構成としたり、時短遊技状態を備えない構成としたりしてもよい。なお、高確遊技状態を備えず、通常遊技状態と時短遊技

50

状態を備える場合は、通常遊技状態を第1状態とし、時短遊技状態を第2状態とすることができ、時短遊技状態を備えず、通常遊技状態と高確遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第1状態とし、高確遊技状態を第2状態とすることができる。

【5169】

(85) 上記第7の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

10

【5170】

(86) 上記第7の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【5171】

(87) 上記第7の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするもよい。

20

【5172】

(88) 上記第7の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

30

【5173】

(89) 上記第7の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【5174】

(90) 上記第7の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典(遊技価値の付与)として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応したクレジット等の仮想遊技媒体(遊技価値)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするもよい。

40

【5175】

(91) 上記第7の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後当否判定が

50

行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置 162 では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後、当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置 75 において図柄列 Z1 ~ Z3 の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

#### 【5176】

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

10

#### 【5177】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯型記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

20

#### 【5178】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば 20000 枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

30

#### 【5179】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

40

#### 【5180】

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

#### 【5181】

< 第 8 の実施の形態 >

50

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第 1 の実施の形態において図 1 ~ 図 3 を参照して説明したパチンコ機 1 0 の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

#### 【 5 1 8 2 】

< 遊技盤 6 0 について >

本実施の形態に係る遊技盤 6 0 の構成について図 4 6 3 を参照しながら説明する。図 4 6 3 は、本実施の形態に係る遊技盤 6 0 の正面図である。

#### 【 5 1 8 3 】

遊技盤 6 0 には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には左側一般入賞口 6 1、右側一般入賞口 7 0、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6、第 1 作動口（又は第 1 始動入球部）6 2、第 2 作動口（又は第 2 始動入球部）6 3、スルーゲート 6 4、可変表示ユニット 6 7 等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口 6 1 は複数設けられている。

10

#### 【 5 1 8 4 】

左側一般入賞口 6 1、右側一般入賞口 7 0、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、左側一般入賞口 6 1、右側一般入賞口 7 0 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払出が実行され、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払出が実行される。また、第 1 作動口 6 2 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、第 2 作動口 6 3 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート 6 4 への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

20

#### 【 5 1 8 5 】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、右側一般入賞口 7 0 に係る賞球個数が左側一般入賞口 6 1 に係る賞球個数よりも多い構成としてもよいし、その逆であってもよい。また、第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数と第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数の方が第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第 1 可変入賞装置 6 5 や第 2 可変入賞装置 6 6 に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第 1 可変入賞装置 6 5 に係る賞球個数が第 2 可変入賞装置 6 6 の賞球個数よりも多い構成としてもよいし、その逆であってもよい。

30

#### 【 5 1 8 6 】

遊技盤 6 0 の最下部にはアウト口 6 8 が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口 6 8 を通って遊技領域 P E から排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 6 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 6 1、7 0、作動口 6 2、6 3、可変入賞装置 6 5、6 6 又はスルーゲート 6 4 への入球を、入賞とも表現する。

40

#### 【 5 1 8 7 】

また、遊技盤 6 0 には、遊技球の流下経路を適宜に分散、調整等するために多数の釘 6 9 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘 6 9 や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口 6 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

#### 【 5 1 8 8 】

遊技盤 6 0 の中央部には、上記可変表示ユニット 6 7 が配置されている。可変表示ユニット 6 7 は、遊技盤 6 0 の裏面側に設置されており（図 3）、遊技盤 6 0 の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面 G を視認することが可能となっている。遊技盤 6 0 の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム 7 6 が取り付けられ

50

ている。

【5189】

センターフレーム76は遊技盤60の前面から前方に突出しており、センターフレーム76の前面とガラスユニット22との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域PEを流下する遊技球がセンターフレーム76の内側領域に流入して表示画面Gに接触することが回避されている。また、センターフレーム76により、遊技球が遊技領域PEを流下する際の流下経路が左右に分割され、センターフレーム76の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

【5190】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下(通過)するかは、遊技球発射ハンドル41の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤60の左側上部から遊技領域PEに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

【5191】

詳しくは、遊技者が第1発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第1範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル41の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル41の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール100を通過して遊技領域PEに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム76の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

【5192】

センターフレーム76(可変表示ユニット67)の下方には、上向きに開放された第1作動口62が配置されている。第1作動口62は、遊技盤60の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第1作動口62に入賞しないように釘69等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となっている。よって、遊技者が第1作動口62への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第1作動口62には入球検知センサ93a(図469)が設けられており、入球検知センサ93aにより第1作動口62に入賞した遊技球が検知される。

【5193】

センターフレーム76(可変表示ユニット67)の右方には、第2作動口63が配置されている。第2作動口63の構成について図464を参照しながら説明する。

【5194】

第2作動口63には、左右一对の可動片よりなるガイド片(サポート片)としての普電役物63a(可変受入手段)が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一对の可動片が第2作動口63としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

【5195】

そして、上記各可動片が回動することで、図464(a)に示す閉鎖状態(非サポート状態又は非ガイド状態)と、図464(b)に示す開放状態(サポート状態又はガイド状態)とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第2作動口63の上部には、前方に突出するようにして突出部63dが設けられており、図464(a)に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部63dとの隙間が遊技球の直径未満となり、第2作動口63への遊技球の流入が阻止される。一方、図464(b)に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部63dとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第2作動口63への遊技球の流入が許容される。第2作動口63には入球検知センサ94aが設けられており、入球検知センサ94aにより第2作動口63に入賞した遊技球が検知される。

【5196】

10

20

30

40

50

また、普電役物 6 3 a には、各可動片を駆動する駆動部 6 3 b が設けられている。各可動片は、駆動部 6 3 b により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第 1 作動口 6 2 には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

【 5 1 9 7 】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第 2 作動口 6 3 への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第 2 作動口 6 3 への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第 2 作動口 6 3 への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物 6 3 a の構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第 2 作動口 6 3 を開閉するものであってもよい。

【 5 1 9 8 】

図 4 6 3 に示すように、右ルートにおいて第 2 作動口 6 3 の上方（上流側）にはスルーゲート 6 4 が配置されている。スルーゲート 6 4 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 6 4 に入賞した遊技球は、スルーゲート 6 4 を通過して再び遊技領域 P E を流下する。よって、スルーゲート 6 4 に入賞した遊技球は、第 2 作動口 6 3 等にも入賞することが可能となっている。スルーゲート 6 4 には入球検知センサ 9 9 a（図 4 6 9）が設けられており、入球検知センサ 9 9 a によりスルーゲート 6 4 に入賞した遊技球が検知される。

【 5 1 9 9 】

スルーゲート 6 4 は、第 2 作動口 6 3 に設けられた上記普電役物 6 3 a を開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート 6 4 への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【 5 2 0 0 】

右ルートにおいて第 2 作動口 6 3 の下方（下流側）には、第 1 可変入賞装置 6 5 が配置されている。第 1 可変入賞装置 6 5 の構成について図 4 6 5 を参照しながら説明する。

【 5 2 0 1 】

第 1 可変入賞装置 6 5 は、前方に開口する第 1 大入賞口 6 5 a と、当該第 1 大入賞口 6 5 a を開閉する開閉扉 6 5 b とを備えている。第 1 大入賞口 6 5 a は、正面視で横長の長方形をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第 1 大入賞口 6 5 a は、遊技盤 6 0 の背面側に設けられた案内通路 6 5 e と連通しており、第 1 大入賞口 6 5 a に入賞した遊技球は全て案内通路 6 5 e に導かれるように構成されている。案内通路 6 5 e には入球検知センサ 9 5 a が設けられており、入球検知センサ 9 5 a により第 1 大入賞口 6 5 a に入賞した遊技球が検知される。

【 5 2 0 2 】

また、第 1 可変入賞装置 6 5 には、開閉扉 6 5 b を駆動する駆動部 6 5 d が設けられている。開閉扉 6 5 b は、図示しないリンク機構を通じて駆動部 6 5 d により駆動されることで、第 1 大入賞口 6 5 a に遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図 4 6 5（a））と、第 1 大入賞口 6 5 a に遊技球が入賞可能な開放状態（図 4 6 5（b））とに切り替えられる。

【 5 2 0 3 】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第 1 大入賞口 6 5 a への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、第 1 大入賞口 6 5 a への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第 1 大入賞口 6 5 a への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【 5 2 0 4 】

第 1 作動口 6 2 の下方で且つアウト口 6 8 の上方には、第 2 可変入賞装置 6 6 が配置さ

10

20

30

40

50

れている。第2可変入賞装置66の構成について図466を参照しながら説明する。

【5205】

図466(a)に示すように、第2可変入賞装置66は、パチンコ機10の前方に開口する第2大入賞口66aと、第2大入賞口66aを開閉する開閉扉66bとを備えている。第2可変入賞装置66には、開閉扉66bを駆動する駆動部66cが設けられている。開閉扉66bは、駆動部66cにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第2大入賞口66aに遊技球が入賞可能となる開放状態と、第2大入賞口66aに遊技球が入賞不可となる閉鎖状態とに切り換えられる。

【5206】

なお、必ずしも第2可変入賞装置66(開閉扉66b)が閉鎖状態となった場合に第2大入賞口66aへの入賞が不可能となる必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2大入賞口66aへの入賞し易さが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

10

【5207】

第2大入賞口66aは、正面視で横長の長方形をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第2大入賞口66aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路66dと連通しており、第2大入賞口66aに入賞した遊技球は全て案内通路66dに導かれるように構成されている。案内通路66dには入球検知センサ96aが設けられており、入球検知センサ95aにより第2大入賞口66aに入賞した遊技球が検知される。

20

【5208】

案内通路66dは入球検知センサ95aの下流側において二股に分岐しており、これによって、V入賞用領域(又は有利用領域)66fと排出用領域(又は不利用領域)66gとが形成されている。V入賞用領域66fには、V入賞用領域66fに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、V入賞用の検知センサ(V入賞センサ)66mが設けられている。V入賞センサ66mにて遊技球が検知されたことに基づき、V大当たりが発生する。なお、V大当たりの詳細については後述する。排出用領域66gには、排出用領域66gに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ(外れセンサ)66nが設けられている。外れセンサ66n及びV入賞センサ66mからの検知結果に基づき、第2可変入賞装置66内に遊技球が残存しているか否かや、第2可変入賞装置66への入賞個数と当該入賞装置66からの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

30

【5209】

案内通路66dにおいてV入賞用領域66fと排出用領域66gとの分岐部には、案内通路66dに導かれた遊技球(入球検知センサ95aを通過した遊技球)をV入賞用領域66fと排出用領域66nとに振り分ける振分手段として振分部材66hが設けられている。振分部材66hが振分用の駆動部66iにより駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域66gへ流入し、振分部材66hが駆動部66iにより駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球がV入賞用領域66fへ流入する。

【5210】

駆動部66iは、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第2可変入賞装置66が開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部66iが駆動制御される。その結果、第2可変入賞装置66へ入賞した遊技球がV入賞用領域66f側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域66g側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

40

【5211】

第2可変入賞装置66が開放される開閉実行モードには、開閉扉66bが開放状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチンコ機10では、開閉扉66bが開放状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされてい

50

る。以下、V入賞用領域66fに振り分けられる確率が高い側の開放態様を高振分態様（高期待度態様）といい、上記確率が低い側の開放態様を低振分態様（低期待度態様）という。

#### 【5212】

なお、遊技球が第2可変入賞装置66へ入賞可能となる低振分態様の開閉実行モードと高振分態様の開閉実行モードとで、遊技球がV入賞用領域66fを通過するトータルのは確率は所定確率（1/10）以下となるように設定されている。つまり、高振分態様の開閉実行モードにおいてV入賞用領域66fを通過する確率が高められているとはいえ、低振分態様の開閉実行モードにおいてV入賞用領域66fを通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高振分態様・低振分態様の開閉実行モードにおける第2可変入賞装置66への入賞率やV入賞用領域66fの通過率、第2可変入賞装置66での開閉実行モードが実施される場合の高振分態様と低振分態様の振分割合等が設定されている。

10

#### 【5213】

第2可変入賞装置66は、入賞した遊技球がV入賞用領域66f及び排出用領域66gのいずれに振り分けられるのかをパチンコ機10前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第2可変入賞装置66の前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

#### 【5214】

右ルートにおいて第1可変入賞装置65と第2可変入賞装置66の間には、右側一般入賞口70が配置されている。右側一般入賞口70には入球検知センサ98aが設けられており、入球検知センサ98aにより右側一般入賞口70に入賞した遊技球が検知される。

20

#### 【5215】

ここで、第2作動口63、スルーゲート64、第1可変入賞装置65、右側一般入賞口70、第2可変入賞装置66に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第2作動口63、スルーゲート64、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。

#### 【5216】

本実施の形態において第1可変入賞装置65は、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技とは、大当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技では、第1可変入賞装置65の開放時間が所定時間（例えば30sec）に達すること又は第1可変入賞装置65（第1大入賞口65a）に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞することを1ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第1可変入賞装置65が繰り返し開放されるものとなっている。

30

#### 【5217】

一方、第2可変入賞装置66は、小当たり（特別当たり又は特別外れ）に対応する開閉実行モード（小当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。小当たり遊技とは、小当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、小当たり遊技では、第2可変入賞装置66の開放時間が所定時間（例えば1.8sec）に達すること又は第2可変入賞装置66（第2大入賞口66a）に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞することを1ラウンドとし、そのラウンド遊技が1回だけ実行されるものとなっている。

40

#### 【5218】

なお、大当たり遊技及び小当たり遊技におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第1可変入賞装置65又は第2可変入賞装置66の開放が行われた場合に終了するように構成されている。

#### 【5219】

第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生すると、内部抽選（大当たり当選

50

したか否かの抽選、小当たりに当選したか否かの抽選)が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第1可変入賞装置65又は第2可変入賞装置66への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

#### 【5220】

図463に示すように、第2可変入賞装置66の下方には、主表示ユニット81が設けられている。主表示ユニット81は、遊技領域PEの下部側の外縁に沿って配設された装飾部材721に設けられている。装飾部材721は、遊技盤60の盤面からパチンコ機10前方に延出している。より具体的には、装飾部材721の前面部は、遊技領域PEをパチンコ機10前方から視認可能とするために前扉枠14に設けられた窓パネル23と対向しており、さらに窓パネル23との間の距離は遊技球1個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材721の前面部の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

10

#### 【5221】

なお、装飾部材721の上面部721aは左下がりの傾斜面となっている。このため、第1可変入賞装置65が閉鎖状態である状況で第1可変入賞装置65に到達した遊技球は、第1可変入賞装置65(開閉扉65b)の前方を通過した後、装飾部材721の上面部721aにより左側に誘導される。これによって、上記遊技球が右側一般入賞口70や第2可変入賞装置66の上方に導かれ、右側一般入賞口70や第2可変入賞装置66に入賞することが可能になる。

#### 【5222】

主表示ユニット81の前面には、所定の図柄等が表示される特図用表示部43及び普図用表示部44が設けられている。これら各表示部43,44は、前扉枠14のガラスユニット22を通じて前方から視認可能となっている。特図用表示部43には、第1作動口62への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第1特図表示部ASと、第2作動口63への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第2特図表示部BSとが設けられている。

20

#### 【5223】

第1特図表示部ASでは、第1作動口62への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第1作動口62への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第1作動口62への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第1特図表示部ASにて変動表示が停止され、停止結果として所定の図柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

30

#### 【5224】

第2特図表示部BSでは、第2作動口63への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第2作動口63への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第2作動口63への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第2特図表示部BSにて変動表示が停止され、停止結果として所定の図柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

#### 【5225】

以下においては、第1作動口62への入賞を契機に変動表示される図柄と、第2作動口63への入賞を契機に変動表示される図柄とを区別すべく、前者を第1特別図柄又は第1特図といい、後者を第2特別図柄又は第2特図ということがある。

40

#### 【5226】

ここで、いずれかの作動口62,63への入賞に基づいて、対応する特図表示部AS,BSにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部AS,BSにおける遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口62,63への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とする。

#### 【5227】

50

また、主表示ユニット 8 1 には特図保留数表示部 A M が設けられている。遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した回数は最大 4 回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部 A M には第 1 特図（第 1 作動口 6 2）の保留数を表示可能となっている。なお、第 2 特図についての保留機能は搭載されておらず、特図保留数表示部 A M において第 2 特図の保留数を表示するための表示部も存在しない。

#### 【 5 2 2 8 】

普図用表示部 4 4 は、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部 4 4 では、スルーゲート 6 4 への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート 6 4 への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物 6 3 a を開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部 4 4 にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート 6 4 への入賞を契機に変動表示される図柄を普通図柄又は普図ということがある。

10

#### 【 5 2 2 9 】

ここで、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、普図用表示部 4 4 にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部 4 4 における遊技回の 1 回に相当する。以下においては、普図用表示部 4 4 における遊技回と特図表示部 A S , B S における遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

20

#### 【 5 2 3 0 】

また、普図用表示部 4 4 には普図保留数表示部 F M が設けられている。遊技球がスルーゲート 6 4 に入賞した回数は最大 4 回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部 F M には普図（スルーゲート 6 4）の保留数を表示可能となっている。

#### 【 5 2 3 1 】

特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

#### 【 5 2 3 2 】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット 8 1 には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

30

#### 【 5 2 3 3 】

次に、可変表示ユニット 6 7 について説明する。可変表示ユニット 6 7 には、絵柄の一種である図柄（装飾図柄）を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置 7 5 が設けられている。

#### 【 5 2 3 4 】

図柄表示装置 7 5 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 7 5 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

40

#### 【 5 2 3 5 】

図柄表示装置 7 5 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっており、この場合、図柄表示装置 7 5 における変動表示は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 7 5 においても変動表示が行われる。そして、例えば第 1 可変入賞装置 6 5 が開放状態とされる大当たり遊技に移行する場合には、図柄表示装置 7 5 で

50

は予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【5236】

また、図柄表示装置75には、第1特図表示部ASに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により第1作動口62の保留個数が示されるようになっていく。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置75に限らず、例えば、図柄表示装置75とは別に遊技盤60上に設けられた表示部（主表示ユニット81の各保留数表示部AM、FMとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【5237】

<遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成>

遊技領域PEを流下した遊技球の排出に関する構成について図467を参照しながら説明する。

【5238】

左側一般入賞口61、右側一般入賞口70、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤60の背面側に導かれて遊技領域PEから排出される。換言すれば、遊技球発射機構110から発射されて遊技領域PEに流入した遊技球は左側一般入賞口61、右側一般入賞口70、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のいずれかに入球することにより遊技領域PEから排出されることとなる。

【5239】

遊技盤60の背面には、左側一般入賞口61、右側一般入賞口70、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のそれぞれに対応させて排出通路部91～98が形成されている。排出通路部91～98に流入した遊技球はその流入した排出通路部91～98を流下することにより、遊技盤60の背面側において遊技盤60の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機10が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【5240】

各排出通路部91～98には遊技球を検知するための各種入球検知センサ91a～98aが設けられている。これら排出通路部91～98及び入球検知センサ91a～98aについて以下に説明する。

【5241】

左側一般入賞口61は3個設けられており、それら3個のそれぞれに対応させて2個の排出通路部91、92が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口61に対応する第1排出通路部91には1個の検知センサ91aが設けられている。具体的には、第1排出通路部91の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ91aが設けられており、最も左の一般入賞口61に入球した遊技球は第1排出通路部91を通過する途中で入球検知センサ91aにて検知される。

【5242】

また、右側2個の一般入賞口61に対しては途中位置で合流するように形成された第2排出通路部92が設けられている。当該第2排出通路部92は、2個の一般入賞口61のそれぞれに対応する入口側領域を有するとともに、それら入口側領域が途中で合流することで1個の出口側領域を有している。第2排出通路部92における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように入球検知センサ92aが設けられている。右側2個のいずれかの一般入賞口61に入球した遊技球は第2排出通路部92を通過する途中で入球検知センサ92aにて検知される。

【5243】

右側一般入賞口70に対応させて第3排出通路98が設けられている。第3排出通路部

10

20

30

40

50

98の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ98aが設けられており、右側一般入賞口70に入球した遊技球は第3排出通路部98を通過する途中で入球検知センサ98aにて検知される。

【5244】

第1作動口62に対応させて第4排出通路部93が設けられている。第4排出通路部93の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ93aが設けられており、第1作動口62に入球した遊技球は第4排出通路部93を通過する途中で入球検知センサ93aにて検知される。第2作動口63に対応させて第5排出通路部94が設けられている。第5排出通路部94の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ94aが設けられており、第2作動口63に入球した遊技球は第5排出通路部94を通過する途中で入球検知センサ94aにて検知される。

10

【5245】

第1可変入賞装置65に対応させて第6排出通路部95が設けられている。第6排出通路部95の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ95aが設けられており、第1可変入賞装置65に入球した遊技球は第5排出通路部95を通過する途中で入球検知センサ95aにて検知される。第2可変入賞装置66に対応させて第7排出通路部96が設けられている。第7排出通路部96の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ96aが設けられており、第2可変入賞装置66に入球した遊技球は第7排出通路部96(案内通路66d)を通過する途中で入球検知センサ96aにて検知される。なお、図467では、図466のV入賞用領域66f及び排出用領域66gの図示を省略している。

20

【5246】

アウト口68に対応させて第8排出通路部97が設けられている。第8排出通路部97の途中位置に検知範囲が存在するようにして入球検知センサ96aが設けられており、アウト口68に入球した遊技球は第8排出通路部97を通過する途中で入球検知センサ96aにて検知される。

【5247】

なお、各種入球検知センサ91a~98aのうちいずれか1個の入球検知センサ91a~98aにて検知対象となった遊技球は他の入球検知センサ91a~98aの検知対象となることはない。また、スルーゲート64に対しても入球検知センサ99aが設けられており、遊技領域PEを流下する途中でスルーゲート64を通過する遊技球は入球検知センサ99aにて検知される。

30

【5248】

各種入球検知センサ91a~99aとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種入球検知センサ91a~99aは後述する主制御装置162と電氣的に接続されており、各種入球検知センサ91a~99aの検知結果は主制御装置162に出力される。具体的には、各種入球検知センサ91a~99aは、遊技球を検知していない状況ではLOWレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではHIレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくHI及びLOWの関係が逆であってもよい。

40

【5249】

<主制御装置162の構成>

次に主制御装置162の構成について図468を参照しながら説明する。図468は主制御装置162の正面図である。

【5250】

主制御装置162は、図468に示すように、主制御基板311が基板ボックス163aに収容されてなる。主制御基板311の一方の板面である素子搭載面には、MPU312が搭載されている。基板ボックス163aは当該基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に収容されたMPU312を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス163aは無色透明に形成されているが、基板

50

ボックス 163a の外部から当該基板ボックス 163a 内に収容された MPU 312 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【5251】

主制御装置 162 は基板ボックス 163a において主制御基板 311 の素子搭載面と対向する対向壁部 163b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 50 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 50 の背面を露出させることにより、基板ボックス 163a の対向壁部 163b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 163b を通じて MPU 312 を目視することが可能となる。

【5252】

基板ボックス 163a は複数のケース体 163c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 163c には、これらケース体 163c の分離を阻止するとともにこれらケース体 163c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 163e が設けられている。結合部 163e は、略直方体形状の基板ボックス 163a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 163e を利用してケース体 163c の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 163e を破壊してケース体 163c を分離したとしても、その後別の結合部 163e を結合状態とすることでケース体 163c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 163c の分離に際して結合部 163e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 163e を目視確認することでケース体 163c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

【5253】

また、基板ボックス 163a において結合部 163e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 163c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 163f が貼り付けられている。封印シール 163f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 163c に残る。これにより、ケース体 163c の分離に際して封印シール 163f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【5254】

上記構成の主制御装置 162 において主制御基板 311 には、主制御装置 162 の MPU 312 に設けられた主側 RAM 314 (図 469) のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 166c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169e とが設けられている。また、主制御基板 311 に搭載された MPU 312 には、遊技履歴の管理結果又は主側 ROM 313 に記憶された情報 (プログラム及びデータ) を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 166d が設けられている。

【5255】

これらリセットボタン 166c、読み取り用端子 166d 及び第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 169a ~ 169d はいずれも主制御基板 311 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 311 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 163a の対向壁部 163b と対向しているが、リセットボタン 166c 及び読み取り用端子 166d は対向壁部 163b により覆われていない。つまり、対向壁部 163b では、リセットボタン 166c 及び読み取り用端子 166d のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 163a の開放を要することなく、リセットボタン 166c を押圧操作することが可能であり、読み取り用端子 166d に外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【5256】

リセットボタン 166c は、主側 RAM 314 のデータをクリアするために操作されるものであるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン 166c を押圧操作した状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始させる必要がある (すなわち主制御装置 162 の MPU 312 への動作電力の供給を開始させる必要がある)。リセット

10

20

30

40

50

ボタン 166c に対する ON 操作はパチンコ機 10 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 162 の MPU 312 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 162 の MPU 312 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン 166c を押圧操作したとしても主側 RAM 314 のデータをクリアすることはできない。

#### 【5257】

読み取り用端子 166d は遊技履歴の管理結果又は主側 ROM 313 に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子 166d に外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置 162 の MPU 312 への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子 166d に対する外部装置の接続はパチンコ機 10 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 162 の MPU 312 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 162 の MPU 312 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子 166d に外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

10

#### 【5258】

第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e はいずれも、LED による表示用セグメントが 7 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機 EL ディスプレイであってもよい。第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e はいずれもその表示面が主制御基板 311 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 163a の対向壁部 163b により覆われている。

20

#### 【5259】

この場合に、基板ボックス 163a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 163a の外部から当該基板ボックス 163a 内に収容された第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e の表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置 162 は基板ボックス 163a において主制御基板 311 の素子搭載面と対向する対向壁部 163b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 50 の背面に搭載されているため、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 50 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させた場合には、対向壁部 163b を通じて第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e の表示面を目視することが可能となる。

30

#### 【5260】

第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e の表示面においては「0」～「9」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e を利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

#### 【5261】

<パチンコ機 10 の電氣的構成>

40

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について、図 469 のブロック図に基づいて説明する。

#### 【5262】

主制御装置 162 の主制御基板 311 には、MPU 312 が搭載されている。MPU 312 には、当該 MPU 312 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した主側 ROM 313 と、その主側 ROM 313 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである主側 RAM 314 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【5263】

50

主側 R A M 3 1 4 は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置 1 9 1 からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、主側 R A M 3 1 4 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【 5 2 6 4 】

なお、図 4 6 9 に示す構成では、M P U 3 1 2 に対して主側 R O M 3 1 3 及び主側 R A M 3 1 4 を 1 チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 1 6 2 以外の制御装置の M P U についても同様である。

【 5 2 6 5 】

M P U 3 1 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 1 2 の入力側には、払出制御装置 1 8 1 と、電源及び発射制御装置 1 9 1 とが接続されている。

【 5 2 6 6 】

また、M P U 3 1 2 の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、左側一般入賞口 6 1、右側一般入賞口 7 0、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6 への入賞を検知する入球検知センサ 9 1 a ~ 9 9 a や、V 入賞用領域 6 6 f、排出用領域 6 6 g への遊技球の流入を検知する検知センサ 6 6 m、6 6 n 等が設けられている。M P U 3 1 2 では、これら各種センサ 9 1 a ~ 9 9 a、6 6 m、6 6 n の検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、M P U 3 1 2 では、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【 5 2 6 7 】

また、M P U 3 1 2 の入力側には、主制御基板 3 1 1 に設けられたリセットボタン 1 6 6 c が設けられている。リセットボタン 1 6 6 c には図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを特定する。

【 5 2 6 8 】

M P U 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 等が接続されている。払出制御装置 1 8 1 には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置 1 4 3 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【 5 2 6 9 】

M P U 3 1 2 の出力側には各種駆動部として、普電役物 6 3 a 用の駆動部 6 3 b、可変入賞装置 6 5、6 6 用の駆動部 6 5、6 6 c、6 6 i が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 3 1 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技又は小当たり遊技）への移行が発生すると、第 1 可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b や第 2 可変入賞装置 6 6 の開閉扉 6 6 b、振分部材 6 6 h が駆動されるように、M P U 3 1 2 において駆動部 6 5 d、6 6 c、6 6 i の駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物 6 3 a の各可動片が駆動されるように M P U 3 1 2 において駆動部 6 3 b の駆動制御が実行される。

【 5 2 7 0 】

各遊技回に際しては、M P U 3 1 2 において特図用表示部 4 3 の表示制御が実行される。普電役物 6 3 a を開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、M P U 3 1 2 に

10

20

30

40

50

において普図用表示部 4 4 の表示制御が実行される。第 1 作動口 6 2 若しくは第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合、又は特図用表示部 4 3 において変動表示が開始される場合に、M P U 3 1 2 において特図保留数表示部 A M の表示制御が実行される。スルーゲート 6 4 への入賞が発生した場合、又は普図用表示部 4 4 において変動表示が開始される場合に、M P U 3 1 2 において普図保留数表示部 F M の表示制御が実行される。

**【 5 2 7 1 】**

M P U 3 1 2 の出力側には、外部出力端子 2 1 3 が接続されている。この外部出力端子 2 1 3 を通じてホールコンピュータ H C に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータ H C にてパチンコ機 1 0 の状態等を把握することが可能となっている。

10

**【 5 2 7 2 】**

M P U 3 1 2 の出力側には、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e が接続されている。これら第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e を通じて遊技履歴の管理結果等の情報が報知される。

**【 5 2 7 3 】**

M P U 3 1 2 には読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。読み取り用端子 1 6 6 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置が接続されている場合、M P U 3 1 2 における遊技履歴の管理結果や主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

20

**【 5 2 7 4 】**

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

**【 5 2 7 5 】**

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 1 9 1 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 は遊技球発射機構 1 1 0 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 1 1 0 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 2 0 2 には電源スイッチが設けられており、電源スイッチが O N 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが O F F 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される。

30

40

**【 5 2 7 6 】**

払出制御装置 1 8 1 は、主制御装置 1 6 2 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 2 2 2 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

**【 5 2 7 7 】**

演出制御装置 1 4 3 は、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御したり、表示制御装置 3 5 0 を制御したりするものである。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 が

50

ら入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 75 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 75 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【5278】

ここで、図柄表示装置 75 の表示内容について図 470 ~ 図 472 に基づいて説明する。

【5279】

図 470 (a) ~ (j) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

10

【5280】

図 471 (a) に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z1, Z2, Z3 が設定されている。各図柄列 Z1 ~ Z3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z1 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z3 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z2 には、数字の昇順に「1」~「9」の 9 種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。

20

【5281】

そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 471 (b) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 x 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

【5282】

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

30

【5283】

ここで、各図柄列の変動表示について図 472 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列 Z1 ~ Z3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 472 (a) に示すように、上図柄列 Z1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図 472 (b) に示すように、上図柄列 Z1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図 472 (c) に示すように、下図柄列 Z3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z1 ~ Z3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

40

【5284】

ところで、遊技機では、図柄表示装置 75 において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列 Z2）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 43 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z2（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成す

50

ると、図柄表示装置 75 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【5285】

そこで、特図用表示部 43 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z1 ~ Z3 を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部 43 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z1 ~ Z3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z1 ~ Z3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図 470）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるもの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

10

【5286】

なお、図柄列 Z1 ~ Z3 の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列 Z1 ~ Z3 の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【5287】

ちなみに、特図用表示部 43 にて実行される特図遊技回では、図柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた図柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（図柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部 43 での図柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部 44 にて実行される普図遊技回においても同様である。

20

【5288】

なお、図柄表示装置 75 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【5289】

図 471 (b) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 200 が設けられており、保留表示部 200 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 200 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a と、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b とが設定されている。

30

【5290】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 62 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 62 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

40

【5291】

例えば、遊技球が第 1 作動口 62 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 62 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

【5292】

また、第 2 保留表示領域 G b では、遊技球が第 2 作動口 63 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1 ~ G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 2 作動口 63 に入賞した場合の最大保留個数は 4

50

個であり、これに対応させて第2保留表示領域G bには、第1単位保留表示領域G b 1、第2単位保留表示領域G b 2、第3単位保留表示領域G b 3、第4単位保留表示領域G b 4が設定されている。

【5293】

例えば、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域G b 1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域G b 1～第4単位保留表示領域G b 4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【5294】

また、第1保留表示領域G aと第2保留表示領域G bとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される(実行中の)遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域G aの第1単位保留表示領域G a 1又は第2保留表示領域G bの第1単位保留表示領域G b 1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

10

【5295】

保留表示部200の表示サイズは、主表示ユニット81に設けられた保留数表示部AMよりも大きく、保留数表示部AMよりも保留表示部200の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部AMにおいて複数の発光部(LED等)を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ(表示面積)よりも各単位保留表示領域G a 1～G a 4、G b 1～G b 4又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ(表示面積)の方が大きくなっている。なお、実行表示領域D又は当該領域Dに表示される保留用画像の表示サイズは、各単位保留表示領域G a 1～G a 4、G b 1～G b 4又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

20

【5296】

保留表示部200は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部AMにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

30

【5297】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図473を用いて説明する。

【5298】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、図柄表示装置75の演出内容の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図473に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、小当たり種別を判定する際に使用する小当たり種別カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43及び図柄表示装置75における変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSと、を用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC4を用いることとしている。

40

【5299】

各カウンタC1, C2, C3, CINI, CS, C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が主側RAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当た

50

り乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、小当たり種別カウンタC 3及び変動種別カウンタC 5に対応した情報は、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア3 1 4 bに格納される。

【5 3 0 0】

保留球格納エリア3 1 4 bは、第1特図用保留エリアR a及び第2特図用保留エリアR bからなる保留エリアR Eと、実行エリアA Eとを備えている。保留エリアR a, R bは、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ3 1 4 aに格納されている大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、小当たり種別カウンタC 3及び変動種別カウンタC 5の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報(判定用情報)に相当する。

10

【5 3 0 1】

この場合、第1エリア~第4エリアには、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア 第2エリア 第3エリア 第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア3 1 4 bには保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【5 3 0 2】

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

20

【5 3 0 3】

大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0~5 9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり5 9 9)に達した後0に戻る構成となっている。大当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである(値=0~5 9 9)。大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口6 2又は第2作動口6 3に入賞したタイミングで主側R A M 3 1 4の保留球格納エリア3 1 4 bに格納される。より詳しくは、第1作動口6 2に遊技球が入賞したタイミングで第1特図用保留エリアR aに格納され、第2作動口6 3に遊技球が入賞したタイミングで実行エリアA Eに格納される。

30

【5 3 0 4】

大当たり当選となる乱数の値は、主側R O M 3 1 3における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア3 1 3 aに当否テーブル(当否情報群)として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図4 7 4を参照しながら説明する。当否テーブルとしては、第1特図用の当否テーブル(図4 7 4(a))と第2特図用の当否テーブル(図4 7 4(b))とが設けられている。第1作動口6 2への入球に基づく抽選においては第1特図用の当否テーブルが参照され、第2作動口6 3への入球に基づく抽選においては第2特図用の当否テーブルが参照される。

40

【5 3 0 5】

第1特図用の当否テーブルにおいては、図4 7 4(a)に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「0」~「2」の3個である。すなわち、「0」~「5 9 9」の大当たり乱数カウンタC 1の値のうち「0」~「2」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は1/2 0 0となっている。また、第1特図用の当否テーブルでは、「3」~「1 4」の1 2個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は1/5 0となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【5 3 0 6】

50

第2特図用の当否テーブルにおいては、図474(b)に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「0」～「2」の3個である。すなわち、「0」～「599」の大当たり乱数カウンタC1の値のうち「0」～「2」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は1/200となっている。第2特図用の当否テーブルでは、「3」～「77」の75個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は1/8となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

#### 【5307】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで主側RAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

10

#### 【5308】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、主側ROM313における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル(第1振分情報群)として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図475を参照しながら説明する。大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル(図475(a))及び第2特図用の大当たり種別テーブル(図475(b))とが設けられている。第1作動口62への入球に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入球に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

20

#### 【5309】

図475(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、3R大当たり結果Aと、3R大当たり結果Bとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が3回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、第1可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

#### 【5310】

3R大当たり結果Aは、大当たり遊技の終了後、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定され、時短遊技状態に移行する大当たり結果である。なお、本実施の形態では確率変動機能を備えないため、時短遊技状態とはサポートモードが高頻度サポートモードである状態を意味する。

30

#### 【5311】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタC4を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物63aの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには1回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

40

#### 【5312】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技

50

を行うことができる。

【5313】

ちなみに、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて持ち球の減りを少なく抑えることができるものの、高頻度サポートモードの全体で見た場合、第2作動口63への入賞に基づく賞球の付与による持ち球の増加分が発射球数（消化球数）よりも多くなることはなく、持ち球が増えない又はほぼ増えない状態となる。換言すれば、高頻度サポートモード中での遊技球の合計払出個数を、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PEに供給された遊技球の合計個数）で除算した出玉率（ベース値）が1以下となる状態である。なお、低頻度サポートモードの出玉率は、高頻度サポートモードの出玉率よりも小さい値となる。

10

【5314】

高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【5315】

3R大当たり結果Aとなった場合の高頻度サポートモードは、当該モードへの移行後において特図遊技回の実行回数が予め定められた終了基準回数（例えば6回）に達するまで継続する。当たりになることなく終了基準回数に達した場合は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

20

【5316】

本実施の形態において高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数は、第2特図の遊技回のみを対象としてカウントされる。よって、高頻度サポートモードへの移行後は、第1特図の遊技回の実行回数にかかわらず、第2特図の遊技回の実行回数が上記終了基準回数に達することで、高頻度サポートモードが終了する。

【5317】

3R大当たり結果Bは、大当たり遊技の終了後、サポートモードが低頻度サポートモードに設定され、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。ちなみに、大当たり遊技の実行中は、大当たり種別にかかわらず、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

30

【5318】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「39」が3R大当たり結果Aに対応し、「40」～「99」が3R大当たり結果Bに対応している。すなわち、3R大当たり結果Aに振り分けられる確率は40%、3R大当たり結果Bに振り分けられる確率は60%に設定されている。つまり、第1作動口62への入球に基づいて大当たりとなった場合、40%の確率で、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行するように構成されている。

40

【5319】

図475(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R大当たり結果が設定されている。10R大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。10R大当たり結果となった場合は、大当たり遊技の終了後、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定され、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態は、当該遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が予め定められた終了基準回数（例えば6回）に達するまで継続する。当たりになることなく終了基準回数に達した場合は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

【5320】

50

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「99」が10R大当たり結果に対応しており、10R大当たり結果に振り分けられる確率は100%に設定されている。

【5321】

小当たり種別カウンタC3は、小当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで主側RAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【5322】

小当たり種別カウンタC3に対する遊技結果の振分先は、主側ROM313の振分テーブル記憶エリアに小当たり種別テーブル（第2振分情報群）として記憶されている。ここで、小当たり種別テーブルの内容について図476（a）、（b）を参照しながら説明する。

【5323】

小当たり種別テーブルとしては、第1特図用の小当たり種別テーブル（図476（a））と、第2特図用の小当たり種別テーブル（図476（b））とが設けられている。第1作動口62への入球に基づいて小当たりとなった場合には第1特図用の小当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入球に基づいて小当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【5324】

図476（a）に示すように、第1特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、不利小当たり結果が設定されている。不利小当たり結果は、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられにくい低振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。

【5325】

図476（b）に示すように、第2特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Aが設定されている。有利小当たり結果Aは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。

【5326】

第2可変入賞装置66の低振分態様及び高振分態様について図477を参照しながら説明する。ちなみに、低振分態様及び高振分態様のいずれにおいても振分部材66h（図466）の動作は同一であるため、まずは振分部材66hの動作について説明する。

【5327】

図477（a3）に示すように、小当たり遊技の開始タイミングであるタイミングt1において、振分部材66hは、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球を排出用領域66g（外れ側）に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングt1から1secの待機時間が経過したタイミングt4になると、振分部材66hは、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球をV入賞用領域66fへ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングt4から2secの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングt5にて上記外れ側の位置に復帰する。

【5328】

この場合において、不利小当たり結果に基づいて実行される低振分態様の小当たり遊技では、図477（a2）に示すように、そのオープニング期間として0.5secが設定されており（タイミングt2）、当該オープニング期間の経過後、第2可変入賞装置66が0.1secに亘って開放状態となる（タイミングt3）。すなわち、低振分態様の小当たり遊技では、第2可変入賞装置66の開放時間（0.1sec）が遊技球の発射周期（0.6sec）よりも短く、極めて短時間とされているため、第2可変入賞装置66が開放状態となっても遊技球が入賞しにくい（入賞がほぼ見込めない）ものとなっている。

10

20

30

40

50

仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材 6 6 h が排出用領域 6 6 g 側に位置しているタイミング t 1 ~ t 4 の中で第 2 可変入賞装置 6 6 の開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域 6 6 g へ振り分けられる。つまり、図 4 7 7 ( a 2 ) , ( a 3 ) に示すように、振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f 側に位置する期間と、第 2 可変入賞装置 6 6 が開放状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球が V 入賞用領域 6 6 f を通過できないものとなっている。

#### 【 5 3 2 9 】

一方、有利小当たり結果に基づいて実行される高振分態様の小当たり遊技では、図 4 7 7 ( b 2 ) に示すように、そのオープニング期間として 0 . 5 s e c が設定されており ( タイミング t 1 2 ) 、当該オープニング期間の経過後、第 2 可変入賞装置 6 6 が 1 . 8 s e c に亘って開放状態となる ( タイミング t 1 3 ) 。このため、高振分態様の小当たり遊技では、図 4 7 7 ( b 2 ) , ( b 3 ) に示すように、第 2 可変入賞装置 6 6 の開放中であるタイミング t 1 3 にて振分部材 6 6 h が排出用領域 6 6 g 側から V 入賞用領域 6 6 f 側に変位するものとなる。その結果、振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f 側に位置する期間と、第 2 可変入賞装置 6 6 が開放状態とされる期間とが重複し、その期間は 1 . 3 s e c となる。遊技球の発射周期は 0 . 6 s e c であることから、当該期間にておよそ 2 個の遊技球を第 2 可変入賞装置 6 6 に入賞させ得るため、ほぼ確実に 1 個以上の遊技球が V 入賞用領域 6 6 f を通過できるものとなっている。

10

#### 【 5 3 3 0 】

加えて、高振分態様の小当たり遊技において、第 2 可変入賞装置 6 6 が開放状態となつてから振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f 側への変位を開始するまでの期間 ( 0 . 5 s e c ) は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数 ( 1 0 個 ) との積よりも短い期間となっている。そのため、第 2 可変入賞装置 6 6 が開放状態となつてから振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f 側に変位するよりも前に、第 2 可変入賞装置 6 6 への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して小当たり遊技が終了してしまうことが回避されている。

20

#### 【 5 3 3 1 】

なお、本実施の形態では、高振分態様での小当たり遊技における第 2 可変入賞装置 6 6 の開放回数が 1 回とされているが、複数回であってもよい。すなわち、高振分態様での小当たり遊技において第 2 可変入賞装置 6 6 が複数回に亘って開放するとともに、それら複数回の開放のうち少なくとも一部が、振分部材 6 6 h が V 入賞用領域 6 6 f 側に位置する期間と重複する構成としてもよい。

30

#### 【 5 3 3 2 】

第 1 特図用の小当たり種別テーブル ( 図 4 7 6 ( a ) ) では、小当たり種別カウンタ C 3 の「 0 」 ~ 「 9 9 」が不利小当たり結果に対応しており、不利小当たり結果に振り分けられる確率が 1 0 0 % に設定されている。すなわち、第 1 作動口 6 2 への入球に基づいて小当たりとなった場合、常に低振分態様の小当たり遊技が実行されることになる。

#### 【 5 3 3 3 】

第 2 特図用の小当たり種別テーブル ( 図 4 7 6 ( b ) ) では、小当たり種別カウンタ C 3 の「 0 」 ~ 「 9 9 」が有利小当たり結果 A に対応しており、有利小当たり結果 A に振り分けられる確率が 1 0 0 % に設定されている。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入球に基づいて小当たりとなった場合、常に高振分態様の小当たり遊技が実行されることになる。

40

#### 【 5 3 3 4 】

本実施の形態では、小当たり遊技中に V 入賞が発生することにより、V 大当たり遊技が実行されるように構成されている。いずれの V 大当たり遊技に移行するかの振り分けは、小当たり当選時の小当たり種別に基づいて決定される。この V 大当たり遊技の種別振り分けは、主側 R O M 3 1 3 の振分テーブル記憶エリアに記憶されている V 大当たり種別テーブル ( 第 3 振分情報群 ) を用いて行われる。ここで、V 大当たり種別テーブルについて図 4 7 6 ( c ) を参照しながら説明する。

#### 【 5 3 3 5 】

50

V大当たり種別テーブルでは、選択可能なV大当たり種別として、10RV大当たり結果Aが設定されている。なお、V大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされるため、10RV大当たり結果Aは、実行されるラウンド遊技の回数が9回となるものである。

【5336】

10RV大当たり結果Aは、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が予め定められた終了基準回数（例えば6回）に達するまで継続する。当たりになることなく終了基準回数に達した場合は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

10

【5337】

V大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果Aに対応して10RV大当たり結果Aが設定されている。このため、有利小当たり結果Aの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に10RV大当たり遊技Aに移行する。よって、10RV大当たり結果Aの振分確率は、有利小当たり結果Aの振分確率（100%）と同一の100%となる。

【5338】

なお、本実施の形態では、有利小当たり結果の種別が1種類とされ、V大当たり結果（V大当たり遊技）の種別についても1種類とされるが、これに限定されるものではなく、有利小当たり結果及びV大当たり結果としてそれぞれ複数の種別が設けられ、いずれのV大当たり結果に移行するかが有利小当たりの種別に基づいて選択される構成としてもよい。

20

【5339】

上記のように、本実施の形態では、第2特図の当否抽選の結果には有利小当たり結果が含まれ、V大当たりの獲得を期待できるものとなっており、さらに、高頻度サポートモードに移行する確率についても第2特図の方が第1特図よりも高くなっている。つまり、第2特図の当否抽選の方が第1特図のそれよりも優遇されており、第1作動口62よりも第2作動口63の方が遊技者にとって有利となっている。このため、遊技者は第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。

30

【5340】

また、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり、小当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される図柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3の値と対応させて、大当たりである場合及び小当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり図柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と、大当たり種別、小当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり図柄、小当たり図柄と、そのときに決定される大当たり種別、小当たり種別とは対応したものとなる。

40

【5341】

変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置75における図柄の変動表示時間と、をMPU312において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される

50

毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで主側RAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【5342】

MPU312では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を用いて、第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際しては主側ROM313の変動パターンテーブル記憶エリア313cが用いられる。

【5343】

普図当たり乱数カウンタC4は、例えば、0~250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり250)に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の普図保留エリア314cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタC4の値によって普電役物63aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、 $C4 = 0 \sim 190$ であれば、普電役物63aを開放状態に制御し、 $C4 = 191 \sim 250$ であれば、普電役物63aを開放状態に制御しない。

10

【5344】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機10では、差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数(遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数)を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置162のMPU312にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数(例えば95000個)から減算する。そして、その減算結果が所定数(例えば0個)となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を主制御装置162の第1~第5報知用表示装置169a~169eに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

20

【5345】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに差球数に関する処理が行われるが、主制御装置162のMPU312ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、差球数に関する処理の一部が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

30

【5346】

図478は、主側ROM313におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図478に示すように、主側ROM313においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

40

【5347】

具体的には、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ に連続するアドレス $X(k+3) \sim X(k+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【5348】

また、アドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につ

50

けてアドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  に連続するアドレス  $X(n+3) \sim X(n+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(n+6) \sim X(p+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

【5349】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM313における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【5350】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

20

【5351】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【5352】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

30

【5353】

なお、図469の当否テーブル記憶エリア313a、種別テーブル記憶エリア313b、変動パターンテーブル記憶エリア313c、停止結果テーブル記憶エリア313d、コマンド情報記憶エリア313eは、主側ROM313における特定制御用のエリアに設定される。

40

【5354】

図479は、主側RAM314における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図479に示すように、主側RAM314においても特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【5355】

50

具体的には、アドレス  $Y(1) \sim Y(r+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア 391 として設定されている。また、アドレス  $Y(1) \sim Y(r+2)$  に連続するアドレス  $Y(r+3) \sim Y(r+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(r+6) \sim Y(s+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 392 として設定されている。

【5356】

また、アドレス  $Y(r+6) \sim Y(s+2)$  に連続するアドレス  $Y(s+3) \sim Y(s+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(s+6) \sim Y(t+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 393 として設定されている。また、アドレス  $Y(s+6) \sim Y(t+2)$  に連続するアドレス  $Y(t+3) \sim Y(t+5)$  は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $Y(t+6) \sim Y(u+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 394 として設定されている。

10

【5357】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 RAM 314 における物理アドレス及び MPU 312 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【5358】

上記のように特定制御用のワークエリア 391 と、非特定制御用のワークエリア 393 とが区別して設定されていることにより、MPU 312 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側 RAM 314 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側 RAM 314 の情報が消去されてしまうといった事象を発生しにくくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア 391, 393 への情報の書き込み及び各ワークエリア 391, 393 からの情報の読み出しに際しては MPU 312 にてロード命令が行われる。

20

【5359】

特定制御用のスタックエリア 392 と、非特定制御用のスタックエリア 394 とが区別して設定されていることにより、MPU 312 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、MPU 312 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 RAM 314 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において MPU 312 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 392, 394 への情報の書き込みの際には MPU 312 にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア 392, 394 からの情報の読み出しに際しては MPU 312 にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア 392, 394 からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア 392, 394 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

30

40

【5360】

ここで、MPU 312 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU 312 は特定制御用のワークエリア 391 及び特定制御用のスタックエリア 392 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 391 及び特定制御用のスタックエリア 392 からの情報の読み出しが可能である。また、MPU 312 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU 312 は非特定制御用のワークエリア 393 及び非特定制御用のスタックエリア 394 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 393 及び非特定制御用のスタックエリア 394 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況

50

において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【5361】

一方、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

10

【5362】

ちなみに主側RAM314にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

20

【5363】

なお、図469の抽選カウンタ用バッファ314a、保留球格納エリア314b、普図保留エリア314c、各種カウンタエリア314d、各種フラグ格納エリア314eは、主側RAM314における特定制御用のエリアに設定される。

【5364】

<主制御装置162にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置162のMPU312にて実行される各制御処理を説明する。かかるMPU312の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理とがある。なお、これらの処理の他に、NMI端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理が実行されるが、この処理については説明を省略する。

30

【5365】

<タイマ割込み処理>

まず、タイマ割込み処理について図480のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2ms周期で）起動される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【5366】

タイマ割込み処理ではまずステップSm101にて、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、主側RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた乱数初期値カウンタCINIの値を1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、主側RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

40

【5367】

ステップSm102では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び普図当たり乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び普図当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、主側RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

50

## 【5368】

ステップSm103では、遊技の進行を停止している状態（遊技停止状態）であるか否かを判定する。具体的には、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eに遊技停止フラグがセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止状態であることをMPU312が把握するためのものである。

## 【5369】

遊技停止状態でない場合は、ステップSm104に進み、入球検知処理を実行する。入球検知処理では、各入球検知センサ91a～99aから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口68、一般入賞口61、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、第1作動口62、第2作動口63及びスルーゲート64への入球の有無を特定する。そして、入球の発生を特定した場合は、対応する入賞フラグを主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、第1作動口62への入賞を特定した場合は第1作動口入賞フラグをセットし、第2作動口63への入賞を特定した場合は第2作動口入賞フラグをセットする。なお、入球検知処理の詳細については後述する。

10

## 【5370】

ステップSm105では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、上記各種フラグ格納エリア314eにゲート入賞フラグがセットされているか否かを判定し、同フラグがセットされている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、ステップSm102にて更新した普図当たり乱数カウンタC4の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにゲート入賞フラグがセットされている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

20

## 【5371】

ステップSm106では、作動口62、63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行する。続くステップSm107では、V入賞の発生を検知するためのV入賞用処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。作動口用の入賞処理、V入賞用処理の詳細については後述する。

## 【5372】

ステップSm103で肯定判定した場合（遊技停止状態である場合）は、ステップSm104以降の処理を実行することなく、タイマ割込み処理を終了する。

30

## 【5373】

< 作動口用の入賞処理 >

ステップSm106の作動口用の入賞処理について図481のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【5374】

まずステップSm201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSm202では、払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

## 【5375】

ステップSm203では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。その後、ステップSm204では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

40

## 【5376】

また、ステップSm201で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップSm205に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップSm206にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセット

50

する。

【5377】

ステップSm207では、第2特図用保留エリアRbの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている始動保留記憶数RbNをセットする（以下、第2始動保留記憶数RbNともいう）。その後、ステップSm204にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【5378】

また、ステップSm205で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【5379】

ここで、ステップSm204の情報取得処理について図482のフローチャートを参照しながら説明する。

【5380】

先ずステップSm301にて、上述したステップSm204又はステップSm209にてセットした始動保留記憶数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値未満である場合は、ステップSm302にて対応する特図用保留エリアRa、Rbの始動保留記憶数Nを1インクリメントする。ステップSm303では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数CRNと言う）を1インクリメントする。

【5381】

ステップSm304では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び変動種別カウンタCSの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップSm302にて1インクリメントした保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【5382】

また、第2特図用の始動保留記憶数RbNがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び変動種別カウンタCSの各値を、第2特図用の保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップSm302にて1インクリメントした第2特図用の始動保留記憶数RbNと対応する保留エリアRbに格納する。

【5383】

ステップSm305では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップSm305の実行後又はステップSm301で否定判定した場合（始動保留記憶数Nが上限値である場合）は、本情報取得処理を終了する。

【5384】

<メイン処理>

メイン処理について図483のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機10の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機10の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機10の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップSm412）については非特制御用のプログラムにより実行される。

【5385】

先ずステップSm401では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定期間（具体的には1sec）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間においてサブ側の制御装置（払出制御装置181等）の動作開始及び初期設定が完了することとなる。続くステップSm402では、主側RAM314のアクセスを許可する。

【5386】

10

20

30

40

50

ステップ S m 4 0 3 では、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている状態でパチンコ機 1 0 の電源オン操作が行われ、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【 5 3 8 7 】

リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている場合は、ステップ S m 4 0 4 に進み、特定制御用のエリアについて第 1 初期化処理を実行する。第 1 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。なお、第 1 初期化処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 を「 0 」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

10

【 5 3 8 8 】

ステップ S m 4 0 3 で否定判定した場合（リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されていない場合）は、ステップ S m 4 0 5 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視部 3 1 5 において停電（電源遮断）の発生が認識され、当該停電監視部 3 1 5 から M P U 3 1 2 の N M I 端子に停電信号が入力されることによりセットされものであり、電源遮断（電断状態）が発生したことや、電源遮断時において停電時処理が適切に行われたことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 3 8 9 】

停電フラグがセットされている場合は、ステップ S m 4 0 6 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出する。続くステップ S m 4 0 7 では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

20

【 5 3 9 0 】

チェックサムが正常である場合は、ステップ S m 4 0 8 に進み、サブ側の制御装置（払出制御装置 1 8 1 等）を電断前の遊技状態に復帰させるための復電コマンドを出力する。ステップ S m 4 0 9 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 にセットされている停電フラグをクリアする。

【 5 3 9 1 】

ステップ S m 4 0 4 又はステップ S m 4 0 9 の実行後は、ステップ S m 4 1 0 にて停止解除用処理を実行する。停止解除用処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に遊技停止フラグがセットされている場合は、当該遊技停止フラグをクリアして初期化する。

30

【 5 3 9 2 】

ステップ S m 4 1 1 では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップ S m 4 1 2 では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。ステップ S m 4 1 2 の実行後はステップ S m 4 1 3 にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【 5 3 9 3 】

ステップ S m 4 0 5 で否定判定した場合（停電フラグがセットされていない場合）又はステップ S m 4 0 7 で否定判定した場合（チェックサムが正常でない場合）は、動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップ S m 4 1 4 ）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップ S m 4 0 4 の初期化処理が実行されることにより解除される。

40

【 5 3 9 4 】

< 通常処理 >

通常処理の流れを図 4 8 4 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。通常処理は M P U 3 1 2 により定期的に（例えば 4 m s

50

e c 周期で) 起動される。

【5395】

通常処理では先ずステップ S m 5 0 1 にて、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機 1 0 には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【5396】

ステップ S m 5 0 2 では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。遊技停止判定用処理の詳細については後述する。

10

【5397】

ステップ S m 5 0 3 では、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に遊技停止フラグがセットされているか否かを判定することで遊技の進行を停止している状態(遊技停止状態)であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップ S m 5 0 4 に進み、外部出力処理を実行する。外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。例えば、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

【5398】

ステップ S m 5 0 5 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、主側 R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

20

【5399】

ステップ S m 5 0 6 では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、小当たり種別の振分判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。続くステップ S m 5 0 7 では、遊技状態を小当たり遊技状態に移行させるための小当たり遊技状態への移行処理を実行する。また、ステップ S m 5 0 8 では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための大当たり遊技状態への移行処理を実行する。なお、ステップ S m 5 0 6 の特図遊技回制御処理、ステップ S m 5 0 7 の小当たり遊技状態への移行処理、ステップ S m 5 0 8 の大当たり遊技状態への移行処理についての詳細は後述する。

30

【5400】

ステップ S m 5 0 9 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選(普図当否抽選)、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。

【5401】

ステップ S m 5 1 0 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、ステップ S m 5 0 9 の普図遊技回制御処理にて行われたサポート抽選の結果が当選結果(普図当たり結果)である場合に、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも 1 回行われる役物開閉遊技を実行する。

40

【5402】

既に説明したとおり、普電役物 6 3 a によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、大当たり遊技の終了時にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経て主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【5403】

電役サポート用処理では、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度

50

サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物 6 3 a が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1 回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1 回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【 5 4 0 4 】

ステップ S m 5 1 1 では、第 2 可変入賞装置 6 6 に設けられた振分部材 6 6 h を駆動制御するための V 振分設定処理を実行する。V 振分設定処理の詳細については後述する。

10

【 5 4 0 5 】

ステップ S m 5 1 2 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 5 4 0 6 】

ステップ S m 5 1 3 では、払出制御装置 1 8 1 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップ S m 5 1 4 では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。

20

【 5 4 0 7 】

ステップ S m 5 1 5 では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。ステップ S m 5 1 5 の実行後はステップ S m 5 1 6 にて、差球数を算出したりするための差球数処理を実行する。差球数処理の詳細については後述する。

【 5 4 0 8 】

ステップ S m 5 1 7 では、主側 R A M 3 1 4 に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合は通常処理を終了する。一方、停電フラグがセットされている場合、すなわち、電断状態が発生した場合は、ステップ S m 5 1 8 に進み、電断時処理を実行する。電断時処理では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、チェックサム（R A M 判定値）を算出、保存する。さらに、主側 R A M 3 1 4 のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から主側 R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に主側 R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

30

【 5 4 0 9 】

ステップ S m 5 0 3 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップ S m 5 1 9 にて超過フラグがセットされているか否かを判定する。超過フラグがセットされている場合は、ステップ S m 5 0 4 からステップ S m 5 1 2 までの各種処理を実行することなくステップ S m 5 1 3 の払出状態受信処理を実行し、超過フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 5 0 4 からステップ S m 5 1 5 までの各種処理を実行することなくステップ S m 5 1 6 の差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により、遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグの詳細については後述する。

40

【 5 4 1 0 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S m 5 0 6 の特図遊技回制御処理について図 4 8 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 4 1 1 】

50

先ずステップ S m 6 0 1 にて、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に各種大当たりフラグ、各種小当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、小当たりフラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する小当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を小当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて小当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。

【 5 4 1 2 】

10

大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合には、ステップ S m 6 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 4 1 3 】

特図用表示部 4 3 が確定表示中でない場合は、ステップ S m 6 0 3 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

20

【 5 4 1 4 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S m 6 0 4 にて、共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「 0 」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【 5 4 1 5 】

共通保留数 C R N が「 0 」でない場合は、ステップ S m 6 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S m 6 0 6 にて特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。

30

【 5 4 1 6 】

ここで、ステップ S m 6 0 5 のデータ設定処理及びステップ S m 6 0 6 の変動開始処理について説明する。先ず、データ設定処理について図 4 8 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 4 1 7 】

データ設定処理では先ずステップ S m 7 0 1 にて、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」である場合にはステップ S m 7 0 2 ~ ステップ S m 7 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2 ）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」でない場合にはステップ S m 7 0 9 ~ ステップ S m 7 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用のデータ設定処理を実行する。

40

【 5 4 1 8 】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なくとも一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。こ

50

のため、第1特図用保留エリアR a及び第2特図用保留エリアR bの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリアR bに記憶されている第2特図(第2作動口63)用の保留情報が優先して処理されることになる。

【5419】

第1特図用のデータ設定処理では、先ずステップS m 7 0 2にて、第1特図用保留エリアR aの第1始動保留記憶数R a Nを1減算する。ステップS m 7 0 3では共通保留数C R Nを1減算する。ステップS m 7 0 4では、第1特図用保留エリアR aの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【5420】

ステップS m 7 0 5では、第1特図用保留エリアR aの記憶エリアに格納されたデータ(大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報)をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア~第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

10

【5421】

ステップS m 7 0 6では、主側R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することをM P U 3 1 2が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップS m 7 0 7にて第2特図フラグを消去する。

【5422】

ステップS m 7 0 7の実行後又はステップS m 7 0 6で否定判定した場合(第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップS m 7 0 8に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置1 4 3に通知するためのシフトコマンド(シフト発生情報)を設定する。この場合、主側R O M 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

20

【5423】

ステップS m 7 0 8にて設定されたシフトコマンドは、通常処理(図4 8 4)におけるステップS m 5 0 1にて、演出制御装置1 4 3に送信される。演出制御装置1 4 3では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置7 5の第1保留表示領域G aにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

30

【5424】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップS m 7 0 9にて、第2特図用保留エリアR bの第2始動保留記憶数R b Nを1減算する。ステップS m 7 1 0では共通保留数C R Nを1減算する。ステップS m 7 1 1では、第2特図用保留エリアR bの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【5425】

ステップS m 7 1 2では、第2特図用保留エリアR bの記憶エリアに格納されたデータ(大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報)をシフトさせる処理を実行する。ステップS m 7 1 3では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップS m 7 1 4にて第2特図フラグをセットする。

40

【5426】

ステップS m 7 1 4の実行後又はステップS m 7 1 3で肯定判定した場合(第2特図フラグが格納されている場合は、ステップS m 7 1 5に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置1 4 3に認識させるための情報であるシフトコマンド(シフト発生情報)を設定する。この場合、上記コマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2作動口63に対応していることの情

50

報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 5 4 2 7 】

ステップ S m 7 1 5 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理 ( 図 4 8 4 ) におけるステップ S m 5 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【 5 4 2 8 】

次に、ステップ S m 6 0 6 の変動開始処理について図 4 8 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 4 2 9 】

変動開始処理では先ずステップ S m 8 0 1 にて、今回の遊技回が第 2 特図の遊技回であるか否かを判定する。今回の遊技回が第 2 特図の遊技回でない場合、すなわち、第 1 特図の遊技回である場合は、ステップ S m 8 0 2 に進み、第 1 特図用の当否テーブル ( 図 4 7 4 ( a ) ) を参照して当否判定を行う。一方、第 2 特図の遊技回である場合は、ステップ S m 8 0 3 に進み、第 2 特図用の当否テーブル ( 図 4 7 4 ( b ) ) を参照して当否判定を行う。

【 5 4 3 0 】

ステップ S m 8 0 2 又はステップ S m 8 0 3 の当否判定の結果、大当たり当選である場合 ( ステップ S m 8 0 4 で Y E S ) は、ステップ S m 8 0 5 にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定 ( 大当たり種別の抽選 ) を行う。より詳しくは、今回の大当たり結果が第 1 特図の当否判定による大当たり結果である場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル ( 図 4 7 5 ( a ) ) を参照して種別判定を行い、第 2 特図の当否判定による大当たり結果である場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル ( 図 4 7 5 ( b ) ) を参照して種別判定を行う。例えば、第 1 特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、3 R 大当たり結果 A、3 R 大当たり結果 B のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【 5 4 3 1 】

ステップ S m 8 0 6 では、ステップ S m 8 0 5 の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグを主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、選択された大当たり種別が 3 R 大当たり結果 A である場合は、3 R 大当たり A フラグをセットする。

【 5 4 3 2 】

ステップ S m 8 0 7 では、主側 R O M 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果 ( 大当たり図柄 ) を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【 5 4 3 3 】

なお、大当たり用の停止結果は、1 つの大当たり種別に対して 1 種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第 1 特図と第 2 特図とで停止結果を共有する構成としてもよく、例えば、第 1 特図における 3 R 大当たり結果 B 用の停止結果と、第 2 特図における 1 0 R 大当たり結果用の停止結果とが重複する構成であってもよい。

【 5 4 3 4 】

ステップ S m 8 0 4 で否定判定した場合 ( 大当たり結果でない場合 ) は、ステップ S m 8 0 8 にて、ステップ S m 8 0 2 又はステップ S m 8 0 3 の当否判定の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合は、ステップ S m 8 0 9 にて、対応する小当たり種別テーブルを参照して小当たり種別判定 ( 小当たり種別の抽選 ) を行う。

10

20

30

40

50

より詳しくは、今回の小当たり結果が第1特図の当否判定による小当たり結果である場合は第1特図用の小当たり種別テーブル（図476(a)）を参照して種別判定を行い、第2特図の当否判定による小当たり結果である場合は第2特図用の小当たり種別テーブル（図476(b)）を参照して種別判定を行う。例えば、第2特図用の小当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアAEに格納されている小当たり種別カウンタC3の値が、有利小当たり結果A、Bのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

#### 【5435】

ステップSm810では、ステップSm809の種別判定により選択された小当たり種別に対応した小当たり種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、選択された小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、有利小当たりAフラグをセットする。

10

#### 【5436】

ステップSm811では、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照して小当たり用の停止結果（小当たり図柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている小当たり種別カウンタC3に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

#### 【5437】

なお、1つの小当たり種別に対する停止結果の種類数や、第1特図と第2特図とで停止結果を共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

20

#### 【5438】

ステップSm808で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップSm812に進み、外れ結果用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップSm812ではその停止結果を設定する。

#### 【5439】

ステップSm807、ステップSm811又はステップSm812の実行後は、ステップSm813にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。高サポ更新用処理の詳細については後述する。

#### 【5440】

ステップSm814では、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ここで、変動表示時間の設定処理について図488のフローチャートを参照しながら説明する。

30

#### 【5441】

変動表示時間の設定処理ではまずステップSm901にて、現在の遊技状態を把握する。具体的には、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）、時短遊技状態（高頻度サポートモード）のいずれであるかを特定する。

#### 【5442】

ステップSm902では、今回の当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合はステップSm903に進み、大当たり結果用の変動パターンテーブルを取得する。大当たり結果用の変動パターンテーブルとしては、通常遊技状態に対応する変動表示時間テーブルと、時短遊技状態に対応する変動表示時間テーブルとが設けられており、ステップSm903では、ステップSm901で把握した遊技状態に対応する変動表示時間テーブルを取得する。

40

#### 【5443】

ステップSm902で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップSm904に進み、今回の当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合はステップSm905に進み、ステップSm901で把握した遊技状態に

50

対応する小当たり用の変動パターンテーブルを取得する。

【5444】

ステップSm904で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップSm906に進み、ステップSm901で把握した遊技状態に対応する外れ用の変動パターンテーブルを取得する。

【5445】

ここで、時短遊技状態に対応する変動パターンテーブルについて説明する。なお、変動表示時間テーブルは第1特図用と第2特図用とが各別に設けられているため、ここでは、時短遊技状態に対応する第2特図の変動パターンテーブルについて説明する。

10

【5446】

図489(a)は、時短遊技状態に対応する大当たり用の第2特図の変動パターンテーブルを示すものである。変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図489(a)では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別に主側ROM313に記憶されている。

【5447】

図489(a)に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用の第2特図の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして、変動パターン1A(15sec)と、変動パターン2A(30sec)と、変動パターン3A(60sec)とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第2特図表示部BSでの図柄の変動表示が行われる。

20

【5448】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Z1~Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、第2特図表示部BSでの図柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1~Z3が変動表示される。

30

【5449】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ(スーパーリーチ)当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

【5450】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示(リーチ状態)とは、図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果(大当たり結果)になった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態(開閉実行モード)となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

40

【5451】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図

50

柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【5452】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、SPリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。

10

【5453】

なお、図489(a)における「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【5454】

図489(b)は、時短遊技状態に対応する小当たり用の第2特図の変動パターンテーブルを示すものである。時短遊技状態に対応する大当たり用の第2特図の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして、変動パターン11A(15sec)と、変動パターン12A(30sec)と、変動パターン13A(60sec)とが設定されている。変動パターン11Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン12AはSPリーチ当たり演出に対応し、変動パターン13AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。なお、各リーチ当たり演出は、大当たりの場合における各リーチ当たり演出と同様のものである。

20

【5455】

図489(c)は、時短遊技状態に対応する外れ用の第2特図の変動パターンテーブルを示すものである。

【5456】

図489(c)に示すように、時短遊技状態に対応する外れ用の第2特図の変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1H(1sec)と、変動パターン2H(15sec)と、変動パターン3H(30sec)とが設定されている。変動パターン1Hは完全外れ演出に対応し、変動パターン2Hはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン3HはSPリーチ外れ演出に対応し、変動パターン4HはSPSPリーチ外れ演出に対応している。

30

【5457】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ(リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態)で停止表示されるものである。なお、SPリーチ外れ演出は、SPリーチ当たり演出に対応するものであり、途中までSPリーチ当たり演出と同種の演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、SPSPリーチ外れ演出についてもSPSPリーチ当たり演出に対応するものであり、途中までSPSPリーチ当たり演出と同種の演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。

40

【5458】

大当たり用及び有利小当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」~「4」が変動パターン1A, 11A(ノーマルリーチ当たり)に対応し、「5」

50

～「29」が変動パターン2A, 12A (SPリーチ当たり)に対応し、「30」～「99」が変動パターン3A, 13A (SPSPリーチ当たり)に対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「59」が変動パターン1H (完全外れ)に対応し、「60」～「79」が変動パターン2H (ノーマルリーチ外れ)に対応し、「80」～「94」が変動パターン3H (SPリーチ外れ)に対応し、「95」～「99」が変動パターン4H (SPSPリーチ外れ)に対応している。

#### 【5459】

第2作動口63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン3A, 13Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSPリーチ演出は、大当たり又は有利小当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりや有利小当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

10

#### 【5460】

変動パターン3A, 13Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で大当たりや有利小当たりの期待度が高くなっている。

#### 【5461】

次に、時短遊技状態後の保留分に対応する第2特図の変動表示時間テーブルについて図490を参照しながら説明する。時短遊技状態後の保留分とは、時短遊技状態の終了時に存在する第2特図の保留情報に基づき、時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第2特図の保留上限数は4個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で4回実行される。

20

#### 【5462】

図490(a)に示すように、時短遊技状態後の保留分に対応する大当たり用の第2特図の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして、変動パターン21A (60sec)が設定されている。変動パターン21Aは、SPSPリーチ当たり演出に対応している。

30

#### 【5463】

図490(b)に示すように、時短遊技状態後の保留分に対応する有利小当たり用の第2特図の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして、変動パターン31A (60sec)が設定されている。変動パターン31Aは、SPSPリーチ当たり演出に対応している。

#### 【5464】

図490(c)に示すように、時短遊技状態後の保留分に対応する外れ用の第2特図の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして、変動パターン21H (4sec)が設定されている。変動パターン21Hは、完全外れ演出に対応している。このように、時短遊技状態後の保留分に対応する外れ用の第2特図の変動表示時間テーブルでは、リーチ外れ演出に対応する変動パターンが設定されていないため、時短遊技状態後の保留分での特図遊技回では、リーチ演出が発生すると、大当たり又は有利小当たりに対応した結果が報知されることになる。

40

#### 【5465】

なお、図489、図490に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの数値範囲は任意に設定することができる。

#### 【5466】

変動表示時間の設定処理(図488)の説明に戻り、ステップSm903、ステップSm905、ステップSm906の変動パターンテーブルの取得処理を実行した後は、ステ

50

ップ S m 9 0 7 にて、それら各ステップで取得した変動パターンテーブルを用い、変動パターン（変動表示時間）の抽選処理を実行する。具体的には、変動パターンテーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S に対応する 1 の変動パターンを特定する。

**【 5 4 6 7 】**

ステップ S m 9 0 8 では、上記ステップ S m 9 0 7 で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が 1 s e c である場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタ

10

**【 5 4 6 8 】**

変動開始処理（図 4 8 7 ）の説明に戻り、ステップ S m 8 1 4 の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップ S m 8 1 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは変動表示の実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

**【 5 4 6 9 】**

ステップ S m 8 1 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップ S m 8 1 4 で取得された変動パターン情報を特定するための情報が含まれる。大当たり結果用、小当たり結果用、外れ結果用の変動パターンテーブルが設定され、当否結果によって各別の変動パターン情報が取得されるため、演出制御装置 1 4 3 では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、今回の当否結果を把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や小当たり種別を特定するための情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合に設定され、外れ結果である場合には設定されない。

20

**【 5 4 7 0 】**

ステップ S m 8 1 7 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第 1 特図の遊技回である場合は第 1 特図表示部 A S の図柄を変動表示させ、第 2 特図の遊技回である場合は第 2 特図表示部 B S の図柄を変動表示させる。ステップ S m 8 1 7 の実行後は変動開始処理を終了する。

30

**【 5 4 7 1 】**

特図遊技回制御処理（図 4 8 5 ）の説明に戻り、ステップ S m 6 0 6 の変動開始処理を実した後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S m 6 0 1 で肯定判定した場合（大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合は、ステップ S m 6 0 2 以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部 4 3 での変動表示は行われない。

40

**【 5 4 7 2 】**

ステップ S m 6 0 3 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合は、ステップ S m 6 0 7 に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S m 6 0 8 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップ S m 6 0 8 の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

**【 5 4 7 3 】**

ステップ S m 6 0 7 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合は、ス

50

ステップ S m 6 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップ S m 6 1 0 では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。高頻度サポートモード終了用処理の詳細については後述する。

【 5 4 7 4 】

ステップ S m 6 1 1 では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップ S m 8 0 7、ステップ S m 8 1 1 又はステップ S m 8 1 2 で設定した停止結果にて図柄の停止表示を行うように特図用表示部 4 3 を制御する。また、ステップ S m 6 1 1 では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

10

【 5 4 7 5 】

ステップ S m 6 0 2 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が確定表示中である場合）は、ステップ S m 6 1 2 に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップ S m 6 1 1 で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は図柄の停止表示を終了させるように特図用表示部 4 3 を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口 6 2、6 3 への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップ S m 6 1 2 の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【 5 4 7 6 】

< 小当たり遊技状態への移行処理 >

20

通常処理（図 4 8 4）におけるステップ S m 5 0 7 の小当たり遊技状態への移行処理について図 4 9 1 のフローチャートを参照して説明する。

【 5 4 7 7 】

小当たり遊技状態への移行処理では先ずステップ S m 1 0 0 1 にて、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際してセットされ、大当たり遊技が終了する場合にクリアされる。

【 5 4 7 8 】

大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S m 1 0 0 2 に進み、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

30

【 5 4 7 9 】

小当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S m 1 0 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり種別フラグ（ステップ S m 6 1 0）がセットされているか否かを判定する。すなわち、小当たりの当選状態であるか否かを判定する。

【 5 4 8 0 】

小当たり種別フラグがセットされている場合（小当たりの当選状態である場合）は、ステップ S m 1 0 0 4 にて、特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合には、特図遊技回の終了を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップ S m 1 0 0 1 で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）や、ステップ S m 1 0 0 3 で否定判定した場合（小当たり種別フラグがセットされていない場合）も、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

40

【 5 4 8 1 】

特図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップ S m 1 0 0 5 にて、小当たり遊技の開始処理を実行する。小当たり遊技の開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり遊技フラグをセットしたり、小当たり遊技の開始前において第 2 可変入賞装置 6 6 が閉鎖状態であることをチェックしたりする。小当たり遊技フラグは、小当たり遊

50

技の実行中であることをMPU312が把握するためのものである。

【5482】

また、小当たり遊技の開始処理では、小当たり遊技の開始に際して第2可変入賞装置66の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、主側RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたタイマカウンタエリアTC1に、オープニング期間に対応した値をセットする。タイマカウンタエリアTC1にセットされた値(カウンタ値)は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2ms周期で1ディクリメントされる。

【5483】

ステップSm1006では、主側RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1に「1」をセットする。ラウンドカウンタエリアRC1は、小当たり遊技におけるラウンド遊技の消化回数をカウントするためのものであり、本ステップの処理が行われることにより、小当たり遊技にて実行可能なラウンド遊技の回数が1回に設定される。

【5484】

ステップSm1007では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図484)のステップSm504にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【5485】

ステップSm1008では、外部信号設定処理を実行し、その後、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた小当たり信号用の出力端子の信号出力状態を小当たり信号出力状態とする。これにより、小当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に小当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて小当たりが発生したことを把握することができる。

【5486】

ステップSm1002で肯定判定した場合(小当たり遊技の実行中である場合)は、ステップSm1009に進み、ステップSm1007で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合は、当該期間の経過を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【5487】

オープニング期間が経過している場合は、ステップSm1010に進み、第2可変入賞装置66の第2大入賞口66aを開閉するための小当たり用開閉処理を実行する。ここで、小当たり用開閉処理について、図492のフローチャートを参照しながら説明する。

【5488】

小当たり用開閉処理ではまずステップSm1101にて、第2可変入賞装置66の第2大入賞口66aを開放中であるか否かを判定する。この判定は第2可変入賞装置66の駆動部66cの駆動状態に基づいて行う。第2大入賞口66aが開放中でない場合は、ステップSm1102にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。

【5489】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップSm1103にて、主側RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマカウンタエリアTC1の値が「0」であるか否かを判定する。

【5490】

タイマカウンタエリアTC1の値が「0」である場合は、ステップSm1104に進み、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eに有利小当たりフラグ(有利小当た

10

20

30

40

50

り結果 A、B のいずれかに対応する小当たり種別フラグ) がセットされているか否かを判定する。有利小当たりフラグがセットされている場合は、ステップ S m 1 1 0 5 に進み、第 2 可変入賞装置 6 6 の上限開放時間として、タイマカウンタエリア T C 1 に「9 0 0」( 1 . 8 s e c に相当) をセットする。

【5 4 9 1】

有利小当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ S m 1 1 0 6 に進み、第 2 可変入賞装置 6 6 の上限開放時間として、タイマカウンタエリア T C 1 に「5 0」( 0 . 1 s e c に相当) をセットする。ステップ S m 1 1 0 5 又はステップ S m 1 1 0 6 でセットされた値は、タイマ割込み処理 ( 図 4 8 0 ) が起動される都度、1 減算される。

【5 4 9 2】

ステップ S m 1 1 0 5 又はステップ S m 1 1 0 6 の実行後は、ステップ S m 1 1 0 7 にて、小当たり遊技における第 2 可変入賞装置 6 6 への上限入賞個数 ( 最大入賞個数 ) の設定処理を行う。具体的には、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた入賞カウンタエリア P C 1 に、上限入賞個数に相当する「1 0」の値をセットする。

【5 4 9 3】

ステップ S m 1 1 0 8 では、第 2 可変入賞装置 6 6 ( 第 2 大入賞口 6 6 a ) を開放状態とすべく、開閉扉 6 6 b 用の駆動部 6 6 c を駆動状態とする。続くステップ S m 1 1 0 9 では、第 2 可変入賞装置 6 6 の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理 ( 図 4 8 4 ) のステップ S m 5 0 4 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【5 4 9 4】

ステップ S m 1 1 0 2 で肯定判定した場合 ( ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が 0 である場合 ) 又はステップ S m 1 1 0 3 で否定判定した場合 ( タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」でない場合 ) は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。

【5 4 9 5】

ステップ S m 1 1 0 1 で肯定判定した場合 ( 第 2 大入賞口 6 6 a の開放中である場合 ) は、ステップ S m 1 1 1 0 に進み、タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップ S m 1 1 0 5 又はステップ S m 1 1 0 6 で設定した第 2 可変入賞装置 6 6 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【5 4 9 6】

タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」ではない場合は、ステップ S m 1 1 1 1 に進み、入球検知センサ 9 6 a の検知結果に基づいて第 2 大入賞口 6 6 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合は、ステップ S m 1 1 1 2 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値を 1 減算し、続くステップ S m 1 1 1 3 では、入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」でない場合はそのまま小当たり用開閉処理を終了する。

【5 4 9 7】

ステップ S m 1 1 1 0 で肯定判定した場合 ( タイマカウンタエリア T C 1 の値が「0」である場合 ) 又はステップ S m 1 1 1 3 で肯定判定した場合 ( 入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」である場合 ) は、ステップ S m 1 1 1 4 に進み、駆動部 6 6 c を非駆動状態に切り替えて第 2 大入賞口 6 6 a を閉鎖する。ステップ S m 1 1 1 5 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算し、続くステップ S m 1 1 1 6 では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、小当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング期間を設定する。

【5 4 9 8】

ステップ S m 1 1 1 7 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理 ( 図 4 8 4 ) のステップ S m 5

10

20

30

40

50

04にて演出制御装置143に送信される。

【5499】

小当たり遊技状態への移行処理(図491)の説明に戻り、ステップSm1010の小当たり用開閉処理を実行した後は、ステップSm1011にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合は、小当たり遊技を継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【5500】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合は、ステップSm1012に進み、エンディングが終了したか否か(ステップSm1116で設定したエンディング期間が経過したか否か)を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【5501】

一方、エンディングが終了している場合は、ステップSm1013にて小当たり遊技の終了用処理を実行する。ここで、小当たり遊技の終了用処理について図493のフローチャートを参照しながら説明する。

【5502】

小当たり遊技の終了用処理ではまずステップSm1201にて、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。このV入賞フラグは、タイマ割込み処理(図480)におけるステップSm107のV入賞用処理にてセットされるものである。

【5503】

ここで、ステップSm107のV入賞用処理について説明する。また、V入賞に関連する処理として、通常処理(図484)におけるステップSm511のV振分設定処理について説明する。

【5504】

まず、ステップSm511のV振分設定処理について図494のフローチャートを参照しながら説明する。

【5505】

V振分設定処理ではまずステップSm1301にて、小当たり遊技の開始タイミング(オープニング期間の開始タイミング)であるか否かを判定する。小当たり遊技の開始タイミングである場合は、ステップSm1302にて主側RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたタイマカウンタエリアTC2に、1secに相当する「500」をセットする。タイマカウンタエリアTC2にセットされた値(カウンタ値)は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1デクリメントされる。

【5506】

ステップSm1303では、上記各種カウンタエリア314dに設けられた振分回数カウンタエリアHCに「1」をセットする。振分回数カウンタエリアHCは、MPU312が振分部材66hの動作回数を把握するためのである。

【5507】

ステップSm1303の実行後又はステップSm1301で否定判定した場合(小当たり遊技の開始タイミングでない場合)は、ステップSm1304に進み、振分部材66hの現在位置が遊技球をV入賞用領域66fに振り分ける側の位置であるか否かを判定する。この判定は、振分部材用の駆動部66iの駆動状態を把握することにより行う。

【5508】

振分部材66hがV入賞用領域66fへの振り分け側に位置していない場合、すなわち、遊技球を排出用領域66gに振り分ける側に位置している場合は、ステップSm1305にてタイマカウンタエリアTC2の値が「0」であるか否かを判定する。タイマカウンタエリアTC2の値が「0」でない場合は、振分部材66hの現在位置を維持すべく、振分設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【5509】

一方、タイマカウンタエリアTC2の値が「0」である場合は、ステップSm1306にて振分回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。振分回数カウンタエリアHCの値が「0」でない場合、すなわち、「1」である場合は、ステップSm1307に進み、振分部材66hをV入賞用領域66fへの振り分け側の位置に変位させる。

## 【5510】

ステップSm1308では、タイマカウンタTCに「1000」（2secに相当）にセットする。この処理は、振分部材66hをV入賞用領域66fへの振り分け側に位置させるべき期間（V側振分期間）を設定するものである。ステップSm1308の実行後は振分設定処理を終了する。また、ステップSm1306で肯定判定した場合（振分回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合）は、ステップSm1307以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

10

## 【5511】

ステップSm1304で肯定判定した場合、すなわち、振分部材66hがV入賞用領域66fへの振り分け側に位置している場合は、ステップSm1309にてタイマカウンタエリアTC2の値が「0」であるか否かを判定し、ステップSm1308で設定したV側振分期間が経過した否かを判定する。タイマカウンタエリアTC2の値が「0」である場合、すなわち、V側振分期間が経過している場合は、ステップSm1310にて振分部材66hを排出用領域66gへの振り分け側の位置に変位させる。

20

## 【5512】

ステップSm1311では、振分回数カウンタエリアHCの値を1減算する処理を実行し、その後、振分設定処理を終了する。また、ステップSm1309で否定判定した場合は、振分部材66hの現在位置を維持すべく、ステップSm1310以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

## 【5513】

次に、ステップSm107のV入賞用処理について図495のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【5514】

V入賞用処理では先ずステップSm1401にて、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。V入賞フラグは、V入賞が発生したことをMPU312が把握するためのものである。

30

## 【5515】

V入賞フラグがセットされていない場合は、ステップSm1402に進み、V入賞が発生したか否かを判定する。具体的には、第2可変入賞装置66に設けられたV入賞センサ66mの検知状態に基づき、第2可変入賞装置66に入球した遊技球がV入賞用領域66f（V入賞センサ66mの検知領域）を通過したか否かを判定する。V入賞が発生していない場合はそのままV入賞用処理を終了する。

## 【5516】

V入賞が発生した場合は、ステップSm1403にて上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグをセットする。続くステップSm1404では、演出制御装置143への送信対象としてV入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞が発生したことを演出制御装置143に通知するためのコマンドであり、設定されたV入賞コマンドは、通常処理（図484）のステップSm504にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、V入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置75やスピーカ部29にてV入賞の発生を報知したり、V入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置350等を制御する。

40

## 【5517】

ステップSm1404の実行後はV入賞用処理を終了する。また、ステップSm140

50

1で肯定判定した場合（V入賞フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の小当たり遊技で既にV入賞が発生している場合は、ステップSm1402以降の処理を実行せずにV入賞用処理を終了する。

【5518】

小当たり遊技の終了用処理（図493）の説明に戻り、ステップSm1201でV入賞フラグがセットされていると判定した場合は、ステップSm1202にて、対応するV当選フラグをセットする。具体的には、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされている小当たり種別フラグを参照し、今回の小当たり種別に対応するV当選フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。V当選フラグは、V大当たり遊技を開始すべきこと及びV大当たり遊技の種別をMPU312が把握するためのものである。本実施の形態では、有利小当たり結果A、Bに対応させてV当選フラグA、Bが設けられている。例えば、終了対象の小当たり遊技（今回の小当たり遊技）が有利小当たり結果Aへの当選を契機としており、小当たり種別フラグとしての有利小当たりAフラグが上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている場合は、V当選フラグとしてV当選フラグAをセットする。

10

【5519】

ステップSm1203では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているV入賞フラグ、小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。続くステップSm1204では、演出制御装置143への送信対象としてV当選コマンドを設定し、その後、小当たり遊技の終了用処理を終了する。V当選コマンドは、V大当たり遊技が開始されること及びV大当たり遊技の種別を演出制御装置143に通知するためのコマンドであり、設定されたV当選コマンドは、通常処理（図484）のステップSm504にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、V当選コマンドを受信した場合、V大当たり遊技が開始されること及びV大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置75等にて実行されるように、表示制御装置350等を制御する。

20

【5520】

ステップSm1201で否定判定した場合（V入賞フラグがセットされていない場合）、すなわち、V入賞が発生することなく小当たり遊技の終了タイミングとなった場合は、ステップSm1205に進み、パンク時対応の高サポ終了用処理を実行する。パンク時対応の高サポ終了用処理は、V入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する場合（いわゆるパンクが発生した場合）において高頻度サポートモードを終了させるためのものである。

30

【5521】

パンク時対応の高サポ終了用処理では、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否か、換言すれば、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合は、そのセットされているサポートフラグをクリアするとともに、サポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。すなわち、時短遊技状態（高頻度サポートモード）である状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しなかった場合には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了する。なお、サポートカウンタエリアSCは、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものである。

40

【5522】

続くステップSm1206では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。これにより、小当たり遊技が終了する。ステップSm1206の実行後は小当たり遊技の終了用処理を終了する。

【5523】

<大当たり遊技状態への移行処理>

通常処理（図484）におけるステップSm508の大当たり遊技状態への移行処理について図496のフローチャートを参照して説明する。

50

## 【 5 5 2 4 】

大当たり遊技状態への移行処理では先ずステップ S m 1 5 0 1 にて、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。この判定は、主側 R A M 3 1 4 のフラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり遊技フラグがセットされているか否かを参照することにより行う。小当たり遊技の実行中である場合は、当該小当たり遊技の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

## 【 5 5 2 5 】

小当たり遊技の実行中でない場合はステップ S m 1 5 0 2 にて、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S m 1 5 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V 入賞の発生に基づく V 大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。

10

## 【 5 5 2 6 】

V 当選フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 1 5 0 4 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり種別フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、当否判定での大当たり当選に基づく大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。大当たり種別フラグがセットされていない場合、すなわち、V 入賞の発生に基づく V 大当たり遊技と大当たり当選に基づく大当たり遊技とのいずれも開始すべき状況でない場合は、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

## 【 5 5 2 7 】

大当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップ S m 1 5 0 5 にて特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合、すなわち、大当たり当選した特図遊技回の実行中である場合は、当該遊技回の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

20

## 【 5 5 2 8 】

ステップ S m 1 5 0 5 で肯定判定した場合（特図遊技回の終了タイミングである場合）又はステップ S m 1 5 0 3 で肯定判定した場合（V 当選フラグがセットされており、V 大当たり遊技を開始すべき状況である場合）は、ステップ S m 1 5 0 6 に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり遊技フラグをセットしたり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

## 【 5 5 2 9 】

ステップ S m 1 5 0 7 では、大当たり遊技のラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納されている大当たり種別フラグや V 当選フラグに基づいて今回の大当たり遊技の種別を把握し、その把握した種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、大当たり遊技が終了するまで継続される。

## 【 5 5 3 0 】

ステップ S m 1 5 0 8 では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップ S m 1 5 0 7 で把握した大当たり遊技の種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値を主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C 1 にセットする。今回の大当たり遊技の種別が 3 R 大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「 3 」をセットし、1 0 R 大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 0 」をセットし、1 0 R V 大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「 9 」をセットする。

40

## 【 5 5 3 1 】

ステップ S m 1 5 0 9 では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定し、続くステップ S m 1 5 1 0 では

50

、外部信号設定処理を実行する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。ステップ S m 1 5 0 1 の実行後は大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【 5 5 3 2 】

ステップ S m 1 5 0 2 で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップ S m 1 5 1 1 に進み、ステップ S m 1 5 0 6 で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、当該期間の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【 5 5 3 3 】

オープニング期間が経過している場合は、ステップ S m 1 5 1 2 に進み、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 大入賞口 6 5 a を開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。ここで、大当たり用開閉処理について図 4 9 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 5 3 4 】

大当たり用開閉処理では先ずステップ S m 1 6 0 1 にて、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は第 1 可変入賞装置 6 5 の駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。第 1 大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S m 1 6 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 5 5 3 5 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S m 1 6 0 3 にて、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマカウンタエリア T C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【 5 5 3 6 】

タイマカウンタエリア T C 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S m 1 6 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での第 1 可変入賞装置 6 5 の上限開放時間として、タイマカウンタエリア T C 1 に「 1 5 0 0 0 」 ( 3 0 s e c に相当 ) をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理 ( 図 4 8 0 ) が起動される都度、1 ディクリメントされる。

【 5 5 3 7 】

ステップ S m 1 6 0 5 では、1 回のラウンド遊技における第 1 可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（最大入賞個数）の設定処理を行う。具体的には、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた入賞カウンタエリア P C 1 に、上限入賞個数に相当する「 1 0 」の値をセットする。

【 5 5 3 8 】

ステップ S m 1 6 0 6 では、第 1 可変入賞装置 6 5 ( 第 1 大入賞口 6 5 a ) を開放すべく、開閉扉 6 5 b 用の駆動部 6 5 d を駆動状態とする。このように大当たり遊技状態では、第 1 可変入賞装置 6 5 が開放されるため、第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞が見込めるものとなる。大当たり遊技中の第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく遊技球の合計払出個数は、大当たり遊技中の消化球数（遊技領域 P E から排出された遊技球の合計個数）を上回るため、遊技者は、大当たりに当選して開閉実行モードに移行させることで、持ち球を増やすことが可能になる。すなわち、大当たり遊技状態では、上記合計払出個数を上記消化球数で除算した出玉率が 1 よりも大きくなる。

【 5 5 3 9 】

続くステップ S m 1 6 0 7 では、第 1 可変入賞装置 6 5 の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、大当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理 ( 図 4 8 4 ) におけるステップ S m 5 0 4 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 5 5 4 0 】

上記ステップ S m 1 6 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が

10

20

30

40

50

0である場合)又はステップSm1603で否定判定した場合(タイマカウンタエリアTC1の値が0でない場合)は、そのまま大当たり用開閉処理を終了する。

【5541】

また、上記ステップSm1601で肯定判定した場合(第1大入賞口65aの開放中である場合)は、ステップSm1608に進み、タイマカウンタエリアTC1の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップSm1604で設定した第1可変入賞装置65の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【5542】

タイマカウンタエリアTC1の値が「0」でない場合は、ステップSm1609に進み、入球検知センサ95aの検知状態に基づいて第1大入賞口65aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま大当たり用開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップSm1610にて入賞カウンタエリアPC1の値を1デクリメントし、その後、ステップSm1611にて入賞カウンタエリアPC1の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアPC1の値が「0」でない場合にはそのまま大当たり用開閉処理を終了する。

【5543】

上記ステップSm1608で肯定判定した場合(タイマカウンタエリアTC1の値が0である場合)又はステップSm1611で肯定判定した場合(入賞カウンタエリアPC1の値が0である場合)は、ステップSm1612に進み、駆動部65dを非駆動状態に切り替えて第1大入賞口65aを閉鎖する。

【5544】

なお、入賞カウンタエリアPC1の値が0であること、すなわち、第1大入賞口65aへの入賞個数が上限入賞個数(10個)に達したことに基づいて第1可変入賞装置65を閉鎖するに際し、開放状態から閉鎖状態への切り替え途中で遊技球が第1大入賞口65aに入賞したり、上記入賞個数が9個に達した状態で複数個の遊技球が第1大入賞口65aに同時入賞したりした場合には、上限入賞個数を超過して遊技球が第1大入賞口65aに入賞することになる。

【5545】

本実施の形態では、そのような上限入賞個数の超過分の入賞(11個目以降の入賞)についても有効な入賞として取り扱い、それに対応する賞球(1個の入賞につき10個)を払い出すように構成されている。つまり、上限入賞個数どおりの入賞であれば、遊技者が1回のラウンド遊技で獲得できる払出球数は100個となるが、上記のような超過入賞が生じることにより、100個よりも多い払出球数を獲得することが可能となる。

【5546】

ステップSm1613では、ラウンドカウンタエリアRC1の値を1デクリメントし、ステップSm1614では、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。

【5547】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップSm1615に進み、第1可変入賞装置65を閉鎖状態として次のラウンド遊技の開始を待機する期間(ラウンドインターバル期間)として、タイマカウンタエリアTC1に「1000」(2secに相当)をセットする。

【5548】

ステップSm1616では、第1可変入賞装置65を閉鎖したこと(ラウンド遊技が終了したこと)を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、大当たり用開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理(図484)におけるステップSm504にて演出制御装置143に送信される。

【5549】

上記ステップSm1614で肯定判定した場合(ラウンドカウンタエリアRC1の値が0である場合)、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップ

10

20

30

40

50

S m 1 6 1 7 に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、第 1 可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態として次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップ S m 1 6 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、大当たり用開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 4 8 4）におけるステップ S m 5 0 4 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 5 5 5 0 】

大当たり遊技状態への移行処理（図 4 9 6）の説明に戻り、ステップ S m 1 5 1 2 の大当たり用開閉処理を実行した後はステップ S m 1 5 1 3 にて、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合は、大当たり遊技を継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

10

【 5 5 5 1 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S m 1 5 1 4 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【 5 5 5 2 】

エンディングが終了している場合は、ステップ S m 1 5 1 5 にて大当たり遊技終了時の移行処理を実行する。大当たり遊技終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップ S m 1 5 1 6 では、ラウンド表示の終了処理を実行し、その後、大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ラウンド表示の終了処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

20

【 5 5 5 3 】

< 大当たり遊技終了時の移行処理 >

ステップ S m 1 5 1 5 の大当たり遊技終了時の移行処理について図 4 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 5 5 4 】

大当たり遊技終了時の移行処理ではまずステップ S m 1 7 0 1 にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が 3 R 大当たり結果 A、1 0 R 大当たり結果又は 1 0 R V 大当たり結果 A であるか否かを判定する。換言すれば、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれの大当たり種別フラグや V 当選フラグがセットされているかを参照することにより行う。

30

【 5 5 5 5 】

3 R 大当たり結果 A、1 0 R 大当たり結果又は 1 0 R V 大当たり結果 A である場合は、ステップ S m 1 7 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【 5 5 5 6 】

ステップ S m 1 7 0 3 では、今回の大当たり結果に対応する時短遊技状態（高頻度サポートモード）の上限回数をセットする。時短遊技状態の上限回数は、時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数であり、いわゆる時短回数である。本実施の形態では、大当たり種別や V 大当たり種別（有利小当たり種別）を問わず、時短遊技状態の上限回数が一律に 1 0 回に設定されているため（図 4 7 5、図 4 7 6）、本ステップでは、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に 1 0 回に対応する値（1 0）をセットする。サポートカウンタエリア S C は、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、時短遊技状態である状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

40

【 5 5 5 7 】

50

ステップ S m 1 7 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 4 8 4）のステップ S m 5 0 4 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態の開始が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 5 5 5 8 】

ステップ S m 1 7 0 4 の実行後又はステップ S m 1 7 0 1 で否定判定した場合（3 R 大当たり結果 A、1 0 R 大当たり結果又は 1 0 R V 大当たり結果 A でない場合）は、ステップ S m 1 7 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている大当たり種別フラグ、V 当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。ステップ S m 1 7 0 5 の実行後は大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

10

【 5 5 5 9 】

なお、ステップ S m 1 7 0 1 で否定判定した場合は今回の大当たり結果が 3 R 大当たり結果 B であることを意味する。この場合は、サポートフラグをセットすることなく、ステップ S m 1 7 0 5 の処理を実行するため、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【 5 5 6 0 】

< 高サポ更新用処理 >

ステップ S m 8 1 3 の高サポ更新用処理について図 4 9 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 4 8 7）において実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回にて変動表示が開始される場合に実行されるものである。

20

【 5 5 6 1 】

高サポ更新用処理では先ずステップ S m 1 9 0 1 にて、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている場合は、ステップ S m 1 9 0 2 に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。

【 5 5 6 2 】

大当たり結果でない場合は、ステップ S m 1 9 0 3 にて、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

30

【 5 5 6 3 】

ステップ S m 1 9 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が上限回数（例えば 1 0 回）に到達している場合には、ステップ S m 1 9 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【 5 5 6 4 】

ステップ S m 1 9 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S m 1 9 0 6 にて上記サポートカウンタエリア S C の値を「 0 」にクリアした後、ステップ S m 1 9 0 5 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、高頻度サポートモードを終了させる。

【 5 5 6 5 】

ステップ S m 1 9 0 5 の実行後は高サポ更新用処理を終了する。ステップ S m 1 9 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップ S m 1 9 0 2 以降の処理を実行せずに高サ

50

ポ更新用処理を終了する。また、ステップ S m 1 9 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「0」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップ S m 1 9 0 5 の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。

【5566】

< 高サポ終了用処理 >

ステップ S m 6 1 0 の高サポ終了用処理について図 5 0 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 4 8 5 ）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【5567】

高サポ終了用処理ではまずステップ S m 2 0 0 1 にて、主側 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップ S m 2 0 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【5568】

高サポ終了用フラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合は、ステップ S m 2 0 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了して低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行する。

【5569】

ステップ S m 2 0 0 4 では、主側 R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を「0」にクリアする。続くステップ S m 2 0 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている高サポ終了用フラグをクリアし、その後、ステップ S m 2 0 0 6 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として時短遊技状態終了コマンドを設定する。時短遊技状態終了コマンドが送信されることにより、演出制御装置 1 4 3 に時短遊技状態の終了が通知される。

【5570】

ステップ S m 2 0 0 6 の実行後はサポ終了用処理を終了する。また、ステップ S m 2 0 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップ S m 2 0 0 2 で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S m 2 0 0 3 以降の処理を実行することなく、高サポ終了用処理を終了する。

【5571】

< 各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について >

次に、M P U 3 1 2 にて、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 9 a の検知結果に基づき、左側一般入賞口 6 1、右側一般入賞口 7 0、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6、アウト口 6 8 及びスルーゲート 6 4 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 5 0 1 は M P U 3 1 2 に入球検知センサ 9 1 a ~ 9 9 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【5572】

M P U 3 1 2 には入力ポート 3 1 2 a が設けられている。入力ポート 3 1 2 a は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。入力ポート 3 1 2 a には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群はドライバ IC による切換制御を通じて切り換えられる。

【5573】

10

20

30

40

50

タイマ割込み処理（図480）の入球検知処理（ステップSm104）では、入力ポート312aへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ91a～99aからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第0ビットD0は一般入賞口検知センサ91a、92a、98aからの検知信号に対応した情報が格納され、第1ビットD1は第1作動口検知センサ93aからの検知信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第2作動口検知センサ94aからの検知信号に対応した情報が格納され、第3ビットD3は第1大入賞口検知センサ95aからの検知信号に対応した情報が格納され、第4ビットD4は第2大入賞口検知センサ96aからの検知信号に対応した情報が格納され、第5ビットD5はアウト口検知センサ97aからの検知信号に対応した情報が格納され、第6ビットD6はゲート検知センサ99aからの検知信号に対応した情報が格納される。なお、第7ビットD7はV入賞センサ66mからの検知信号に対応した情報が格納される。

10

#### 【5574】

上記各入球検知センサ91a～99aは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すLOWレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すHIレベル信号を出力する。そして、入力ポート312aではLOWレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、HIレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ91a～99aにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

20

#### 【5575】

<入球検知処理>

図502はタイマ割込み処理（図480）のステップSm104にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

#### 【5576】

第0ビットD0において「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、一般入賞口検知センサ91a、92a（左側一般入賞口61）又は一般入賞口検知センサ98a（右側一般入賞口70）にて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップSm2101：YES）。この場合、ステップSm2102にて、主側RAM314の各種フラグ格納エリア314eに設けられた一般入賞センサフラグに「1」をセットする。一般入賞センサフラグは一般入賞口61への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

30

#### 【5577】

続くステップSm2103では、主側RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する。10個賞球用カウンタは10個の遊技球の払い出しを実行すべき回数をMPU312にて特定するためのカウンタである。

#### 【5578】

第1ビットD1に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ93a（第1作動口62）にて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップSm2104：YES）。この場合、ステップSm2105にて、上記各種フラグ格納エリア314eに設けられた第1作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSm2106にて、上記各種カウンタエリア314dに設けられた3個賞球用カウンタの値を1加算する。第1作動入賞フラグは第1作動口62への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、3個賞球用カウンタは3個の遊技球の払い出しを実行すべき回数をMPU312にて特定するためのカウンタである。

40

#### 【5579】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ94a（第2作動口6

50

3)にて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSm2107:YES)。この場合、ステップSm2108にて、上記各種フラグ格納エリア314eに設けられた第2作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSm2109にて、上記各種カウンタエリア314dに設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する。第2作動入賞フラグは第2作動口63への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数をMPU312にて特定するためのカウンタである。

【5580】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1大入賞口検知センサ95a(第1可変入賞装置65)にて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSm2110:YES)。この場合、ステップSm2111にて、上記各種フラグ格納エリア314eに設けられた第1特電入賞フラグに「1」をセットする。第1特電入賞フラグは第1可変入賞装置65への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

10

【5581】

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2大入賞口検知センサ96a(第2可変入賞装置66)にて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSm2112:YES)。この場合、ステップSm2113にて、上記各種フラグ格納エリア314eに設けられた第2特電入賞フラグに「1」をセットする。第2特電入賞フラグは第2可変入賞装置66への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

20

【5582】

第1大入賞口検知センサ95a又は第2大入賞口検知センサ96aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合、ステップSm2114にて、10個賞球用カウンタの値を1加算する。

【5583】

第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ96aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSm2115:YES)。この場合、上記各種フラグ格納エリア314eに設けられたアウトフラグに「1」をセットする。アウトフラグはアウト口68への遊技球の入球が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

30

【5584】

第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ97aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップSm2117:YES)。この場合、ステップSm2118にて、上記各種フラグ格納エリア314eに設けられたゲート入賞フラグに「1」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート64に1個の遊技球が入球したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

【5585】

< 払出制御装置の処理構成について >

次に、払出制御装置181にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置181及び当該払出制御装置181との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図503のブロック図を参照しながら説明する。

40

【5586】

払出制御装置181はMPU382を備えている。MPU382には、払出側ROM383、払出側RAM384、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【5587】

払出側ROM383は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリな

50

どの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ROM383は、払出側MPU382により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

**【5588】**

払出側RAM384は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側RAM384は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ROM383よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側RAM384は、払出側ROM383内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

10

**【5589】**

払出側MPU382は、主制御装置162のMPU312と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側MPU382はMPU312から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御する。また、払出側MPU382は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側RAM384に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置222を停止させる。また、払出側MPU382は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをMPU312に送信する。

20

**【5590】**

MPU312は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置75、ランプ部26～28及びスピーカ部29にて実行されるように演出制御装置143に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿34が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク221に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置222が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体12が外枠11から開放された本体開放状態と、前扉枠14が内枠13から開放された前扉開放状態と、が存在している。

**【5591】**

払出装置222から下皿34へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

30

**【5592】**

タンク221から払出装置222へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

40

**【5593】**

払出装置222には当該払出装置222から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置222から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側MPU382は、遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

50

## 【 5 5 9 4 】

内枠 1 3 の前面部には前扉開放センサ 2 3 2 が設けられており、当該前扉開放センサ 2 3 2 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 2 3 2 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

## 【 5 5 9 5 】

払出側 M P U 3 8 2 は、前扉開放センサ 2 3 2 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 2 3 2 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に前扉閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態となったと特定する。

10

## 【 5 5 9 6 】

裏バックユニット 1 5 の前面部には本体開放センサ 2 3 3 が設けられており、当該本体開放センサ 2 3 3 の検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は閉鎖検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 2 3 3 は開放検知信号を払出側 M P U 3 8 2 に送信する。

20

## 【 5 5 9 7 】

払出側 M P U 3 8 2 は、本体開放センサ 2 3 3 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 2 3 3 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで M P U 3 1 2 に本体閉鎖コマンドを送信する。M P U 3 1 2 は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となったと特定する。

30

## 【 5 5 9 8 】

払出側 M P U 3 8 2 にて実行されるタイマ割込み処理について図 5 0 4 のフローチャートを参照しながら説明する。このタイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し起動されるものである。

## 【 5 5 9 9 】

先ずステップ S m 2 2 0 1 では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

40

## 【 5 6 0 0 】

ステップ S m 2 2 0 2 では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

## 【 5 6 0 1 】

ステップ S m 2 2 0 3 では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出

50

検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをMPU312に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをMPU312に送信する。

【5602】

ステップSm2204では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ232の検知結果に基づいて前扉枠14が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠14が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをMPU312に送信する。また、前扉枠14が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

10

【5603】

ステップSm2205では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ233の検知結果に基づいて遊技機本体12が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体12が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをMPU312に送信する。また、遊技機本体12が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

【5604】

ステップSm2206ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、MPU312が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側RAM384に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側RAM384における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップSm2207）、払出装置222による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップSm2208）。

20

【5605】

払出制御処理では、払出側RAM384に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が1以上の値である場合に払出装置222の駆動制御を行い、払出検知センサにて1個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を1減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置222の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップSm2209）。

30

【5606】

< 差球数処理 >

ステップSm516（図484）の差球数処理について図505のフローチャートを参照しながら説明する。なお、差球数処理におけるステップSm2301～ステップSm2303の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【5607】

差球数処理ではまずステップSm2301にて、プッシュ命令により、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を差球数用実行処理（ステップSm2302）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア391に退避させておくことが可能になる。

40

【5608】

ステップSm2302では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定され

50

ている差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 392 に書き込む。そして、差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 392 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す差球数処理のプログラムに復帰する。

**【5609】**

ステップ S m 2 3 0 2 の差球数処理を実行した後は、ステップ S m 2 3 0 3 にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップ S m 2 3 0 1 で特定制御用のスタックエリア 392 に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらを M P U 3 1 2 のフラグレジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 のフラグレジスタの情報が、ステップ S m 2 3 0 1 が実行された時点の情報に復帰することとなる。

10

**【5610】**

続くステップ S m 2 3 0 4 では、判定用差球数 S A 等の表示処理を実行し、その後、差球数処理を終了する。判定用差球数 S A 等の表示処理の詳細については後述する。

**【5611】**

次に、ステップ S m 2 3 0 2 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される差球数用実行処理について、図 5 0 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

**【5612】**

ステップ S m 2 4 0 1 では、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア 394 における開始位置のアドレス情報（具体的には図 4 7 9 におけるアドレス Y ( u + 2 ) ）を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア 394 に切り換えられる。

20

**【5613】**

ステップ S m 2 4 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち、後述の超過判定用処理（ステップ S m 2 4 0 3 ）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 393 における所定領域に書き込んで退避させる。ステップ S m 2 4 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S m 2 4 0 3 のサブルーチンのプログラムを読み出して実行する。かかる処理に先立ち、ステップ S m 2 4 0 2 にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップ S m 2 4 0 3 の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア 393 に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

30

**【5614】**

なお、ステップ S m 2 4 0 3 の実行に際しては、当該処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア 394 に書き込む。そして、ステップ S m 2 4 0 3 が終了した場合には、当該エリア 394 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

40

**【5615】**

ステップ S m 2 4 0 3 の処理を実行した後は、ステップ S m 2 4 0 4 にて、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア 392 における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア 392 に切り換えられる。

**【5616】**

なお、差球数用実行処理を含むステップ S m 5 1 6 の差球数処理は、通常処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップ S m 2 4 0 3 の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエ

50

リア 3 9 に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、M P U 3 1 2 におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側 R A M 3 1 4 において確保する必要がなくなる。

#### 【 5 6 1 7 】

ステップ S m 2 4 0 4 では、ステップ S m 2 4 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらを M P U 3 1 2 の各レジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 の各レジスタの情報が、ステップ S m 2 4 0 2 が実行された時点の情報に復帰することになる。

#### 【 5 6 1 8 】

< 超過判定用処理 >

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップ S m 2 4 0 3 の超過判定用処理について説明する。

#### 【 5 6 1 9 】

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における 1 回の遊技や遊技ホールの 1 営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

#### 【 5 6 2 0 】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば 9 5 0 0 0 個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップ S m 2 4 0 3 の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図 5 0 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 5 6 2 1 】

超過判定用処理では先ずステップ S m 2 5 0 1 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグが「 1 」に設定されているか否かを判定する。超過待機フラグについては後に詳述する。

#### 【 5 6 2 2 】

超過待機フラグが「 1 」に設定されていない場合はステップ S m 2 5 0 2 に進み、左側一般入賞口 6 1、右側一般入賞口 7 0、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、第 1 変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6、アウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、一般入賞口検知センサ 9 1 a、9 2 a、9 8 a、第 1 作動口検知センサ 9 3 a、第 2 作動口検知センサ 9 4 a、第 1 大入賞口検知センサ 9 5 a、第 2 大入賞口検知センサ 9 6 a 及びアウト口検知センサ 9 7 a の各出力に基づいて上記判定を行う。

#### 【 5 6 2 3 】

入球が発生している場合は、ステップ S m 2 5 0 3 にて、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各種カウンタの値を更新する。図 5 0 8 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア 5 0 2 が設けられており、この差球数用カウンタエリア 5 0 2 には、一般入賞カウンタ 5 0 2 a と、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b と、第 2 作動カウンタ 5 0 2 c と、第 1 特電カウンタ 5 0 2 d と、第 2 特電カウンタ 5 0 2 e と、アウトカウンタ 5 0 2 f とが含まれている。

#### 【 5 6 2 4 】

10

20

30

40

50

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、第1特電カウンタ502d、第2特電カウンタ502eは、一般入賞口61、70、第1作動口62、第2作動口63、第1可変入賞装置65及び第2可変入賞装置66への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ502fは、遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。

#### 【5625】

これらのカウンタ502a～502fは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態（低頻度サポートモード）、時短遊技状態（高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ502a～502fでは、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

10

#### 【5626】

ステップSm2503では、上記各カウンタ502a～502fのうち、ステップSm2501で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第1作動口62への入球が発生したと判定した場合は、第1作動カウンタ502bの値を1加算する。なお、アウトカウンタ502fについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を1加算する。すなわち、アウト口68への遊技球の入球を判定した場合に限らず、上記のように第1作動口62への入球が発生したと判定した場合にもアウトカウンタ502fの値を1加算する。

20

#### 【5627】

続くステップSm2504ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア393には、後段のステップSm2505にて算出する差球数SBの情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア505が設けられている（図508）。この差球数用エリア505には、今回の差球数SBを記憶するための現状差球用エリア505aと、前回の差球数SBを記憶するための前回差球用エリア505bとが設けられている。ステップSm2504のデータシフト処理では、現状差球用エリア505aに記憶されている差球数SBの情報を前回差球用エリア505bにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数SBの情報が前回差球用エリア505bに記憶される。

30

#### 【5628】

ステップSm2505では差球数SBの算出処理を実行する。当該処理では、差球数用カウンタエリア502における各カウンタ502a～502fの値を用いて差球数SBを算出する。一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、第1特電カウンタ502d、第2特電カウンタ502e、アウトカウンタ502fの値をK1～K6とした場合に差球数SBは以下のものとなる。

・差球数SB：遊技球の合計払出個数（ $K1 \times$ 「一般入賞口61、70への入賞に対する賞球個数」 $+ K2 \times$ 「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」 $+ K3 \times$ 「第2作動口63への入賞に対する賞球個数」 $+ K4 \times$ 「第1可変入賞装置65への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第2可変入賞装置66への入賞に対する賞球個数」） $-$ 遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数（K6）。

40

#### 【5629】

この差球数SBは、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出されるものである。ステップSm2505では、差球数SBを算出した後、その差球数SBの情報を差球数用エリア505の現状差球用エリア505aに上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア505aに今回の差球数SBの情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、通常処理（図484）の実行周期に対応して4msecごとに起動されるため、差球数用エリア505には、4msecごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

#### 【5630】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止

50

用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップ S m 2 5 0 5 で導出した上記差球数 S B を当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数 S B は、パチンコ機 1 0 に記憶されている差球数の情報がパチンコ機 1 0 の電源オン操作により初期化されて 0 個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数 S B が 0 個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数 S B が - 2 0 0 0 0 個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数（9 5 0 0 0 個）となるまでに許容される差球数 S B の増加分が 9 5 0 0 0 個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数 S B の増加分が 1 1 5 0 0 0 個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

10

## 【 5 6 3 1 】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された各パチンコ機 1 0 間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機 1 0 で遊技しようとするため、各パチンコ機 1 0 の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

## 【 5 6 3 2 】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数 S B が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点 C P（図 5 0 9（a））を把握するとともに、その変化点 C P を開始基準値とする判定用差球数 S A を算出し、これを停止用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）との比較に用いるようにしている。

20

## 【 5 6 3 3 】

ステップ S m 2 5 0 6 では、上記変化点 C P を把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、変化点 C P に対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア 5 0 5 c が設けられている。

## 【 5 6 3 4 】

ここで、最下点判定処理について図 5 0 9（b）を参照しながら説明する。

## 【 5 6 3 5 】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている前回の差球数 S B 2 が、開始基準用エリア 5 0 5 c に記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア 5 0 5 c の開始基準値は、パチンコ機 1 0 への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

30

## 【 5 6 3 6 】

そして、前回の差球数 S B 2 がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶されている今回の差球数 S B 1 と、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている前回の差球数 S B 2 とを比較し、今回の差球数 S B 1 が前回の差球数 S B 2 よりも大きいかが否かを判定する。すなわち、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数 S B が取得された場合は、今回の処理回にて差球数 S B が増加しているか否かを確認する。

40

## 【 5 6 3 7 】

上記比較判定の結果、今回の差球数 S B 1 が前回の差球数 S B 2 よりも大きい場合、すなわち、差球数 S B が増加している場合は、前回の差球数 S B 2 を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数 S B 2 がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数 S B 1 が前回の差球数 S B 2 以下である場合は、前回の差球数 S B 2 を新たな最下点として認識しない。

## 【 5 6 3 8 】

超過判定用処理（図 5 0 7）の説明に戻り、ステップ S m 2 5 0 6 の最下点判定処理の

50

実行後は、ステップ S m 2 5 0 7 にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップ S m 2 5 0 6 の最下点判定処理にて前回の差球数 S B 2 を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている情報を開始基準用エリア 5 0 5 c に上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【 5 6 3 9 】

ステップ S m 2 5 0 8 では判定用差球数 S A の算出処理を実行する。判定用差球数 S A は開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数 S B 1 から開始基準値を減算することにより判定用差球数 S A を導出する。例えば、図 5 0 9 ( a ) に示すように、今回の差球数 S B が 1 2 0 0 0 個であり、開始基準値 ( 変化点 C P ) が - 2 0 0 0 0 個である場合、判定用差球数 S A は 3 2 0 0 0 個となる。

10

【 5 6 4 0 】

図 5 0 8 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、判定用差球数 S A を記憶するためのエリアとして判定差球用エリア 5 0 5 d が設けられている。ステップ S m 2 5 0 8 では、判定用差球数 S A を導出した後、その判定用差球数 S A の情報を判定差球用エリア 5 0 5 d に上書きする処理を実行する。

【 5 6 4 1 】

続くステップ S m 2 5 0 9 では残り球数 R S の算出処理を実行する。残り球数 R S は、停止用球数 ( 例えば 9 5 0 0 0 個 ) までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許容される差球数 S B の増加分である。本ステップでは、ステップ S m 2 5 0 8 で算出した判定用差球数 S A を停止用球数から差し引くことで、残り球数 R S を導出する。例えば、判定用差球数 S A が 3 2 0 0 0 個であった場合、残り球数 R S は 6 3 0 0 0 個となる。

20

【 5 6 4 2 】

図 5 0 8 に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、残り球数 R S を記憶するためのエリアとして残数用エリア 5 0 5 e が設けられている。ステップ S m 2 5 0 9 では、残り球数 R S を導出した後、その残り球数 R S の情報を残数用エリア 5 0 5 e に上書きする処理を実行する。

【 5 6 4 3 】

ステップ S m 2 5 1 0 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置 1 6 2 にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップ S m 2 5 0 9 で導出した残り球数 R S の情報が含まれる。

30

【 5 6 4 4 】

ステップ S m 2 5 1 1 では、ステップ S m 2 5 0 9 で導出した残り球数 R S が 0 個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップ S m 2 5 0 7 で設定した開始基準値からの差球数の増加分 ( 判定用差球数 S A ) が停止用球数に達したか否かを判定する。

【 5 6 4 5 】

残り球数 R S が 0 個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している場合は、ステップ S m 2 5 1 2 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップ S m 2 5 1 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」をセットする。超過フラグは、残り球数 R S が 0 個以下になったこと ( 上記増加分が停止用球数に達したこと ) を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【 5 6 4 6 】

ステップ S m 2 5 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個以下になったことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

【 5 6 4 7 】

ステップ S m 2 5 1 2 で肯定判定した場合 ( 開閉実行モード中である場合 ) は、ステップ S m 2 5 1 5 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「 1 」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個

50

以下になったことをMPU312が把握するためのものである。

【5648】

ステップSm2516では、演出制御装置143への出力対象として超過待機コマンドを設定する。超過待機コマンドは、開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下になったことを演出制御装置143に通知するためのものである。

【5649】

ステップSm2501で肯定判定した場合（超過待機フラグに「1」がセットされている場合）は、ステップSm2517に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップSm2518に進み、上記超過フラグに「1」をセットする。また、ステップSm2518では上記超過待機フラグを「0」クリアする。続くステップSm2519では、演出制御装置143への出力対象として超過コマンドを設定する。

10

【5650】

ステップSm2514、ステップSm2516、ステップSm2519の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップSm2517で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップSm2518及びステップSm2519の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。また、ステップSm2502で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップSm2503以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップSm2511で否定判定した場合（残り球数RSが0個以下でない場合）は、ステップSm2512以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。

20

【5651】

ステップSm2403の超過判定用処理を実行した後は、前述したステップSm2303のフラグレジスタの復帰処理を実行した後、ステップSm2304の判定用差球数SA等の表示処理を実行する（図505）。当該表示処理では、判定差球用エリア505d（図508）に記憶されている判定用差球数SAと、残数用エリア505eに記憶されている残り球数RSとが主制御基板311の第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示されるように制御する。判定用差球数SAと残り球数RSの表示は順次に行われるように構成され、それら表示の切り替えは予め定められた所定期間（例えば3sec）で行われる。なお、所定の操作手段（例えばリセットボタン166c）が操作されることによりそれらの表示が切り替えられる構成としてもよい。

30

【5652】

<遊技停止判定用処理>

次にステップSm407の遊技停止判定用処理について図510のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、通常処理（図484）の一環として実行される。なお、本処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【5653】

遊技停止判定用処理ではまずステップSm2701にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをMPU312が特定するためのものである。

40

【5654】

遊技停止フラグが「1」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「1」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップSm2702にて、ステップSm501（図484）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップSm2703に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、以後の通常処理（図484）では、ステップSm504～ステップSm512における遊技の進行を制御するための処理が実行されないも

50

のとなり（ステップ S m 5 0 3 : Y E S）、遊技の進行が制限される。

【 5 6 5 5 】

ステップ S m 2 7 0 4 では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置 6 5 又は普電役物 6 3 a が開放中である場合は強制的に閉鎖される。

【 5 6 5 6 】

ステップ S m 2 7 0 5 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル 4 1 を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【 5 6 5 7 】

ステップ S m 2 7 0 6 では、払出制御装置 1 8 1 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置 2 2 2 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップ S m 2 7 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【 5 6 5 8 】

ステップ S m 2 7 0 7 では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、パチンコ機 1 0 で異常が発生したことが通知される。ステップ S m 2 7 0 7 の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

【 5 6 5 9 】

ステップ S m 2 7 0 2 で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップ S m 2 7 0 8 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「 1 」に設定されている場合、すなわち、残り球数 R S が 0 個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップ S m 2 7 0 9 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする。この処理は、ステップ S m 2 7 0 3 と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である 9 5 0 0 0 個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

【 5 6 6 0 】

なお、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「 1 」にセットされるため（図 5 0 7 のステップ S m 2 5 1 2 で肯定判定した場合の流れ、ステップ S m 2 5 0 1 で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。

【 5 6 6 1 】

開閉実行モードの終了に際して第 1 特図又は第 2 特図の保留情報が存在する場合はあるが、前述のとおり、遊技停止状態では通常処理（図 4 8 4）のステップ S m 5 0 4 ~ ステップ S m 5 1 2（遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。

【 5 6 6 2 】

ステップ S m 2 7 1 0 では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップ S m 2 7 1 1 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 への発射許可信号を L O W レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップ

10

20

30

40

50

S m 2 7 0 4 及びステップ S m 2 7 0 5 と同様のものである。

【 5 6 6 3 】

続くステップ S m 2 7 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置 1 4 3 に通知する。

【 5 6 6 4 】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置 1 8 1 に遊技停止コマンドを出力して払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップ S m 2 7 0 6 ）、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力せず、払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを規制しない。また、通常処理（図 4 8 4 ）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグが「 1 」にセットされ、超過フラグが「 1 」にセットされていない場合は、ステップ S m 5 1 3 及びステップ S m 5 1 4 の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップ S m 5 0 4 ~ ステップ S m 5 1 5 の処理を実行しないように制御するが（ステップ S m 5 1 9 : N O ）、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「 1 」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップ S m 5 0 4 ~ ステップ S m 5 1 2 に留めて、ステップ S m 5 1 3 及びステップ S m 5 1 4 の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下となつたことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

10

20

【 5 6 6 5 】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿 3 4 が遊技球で満タンとなる満タン状態のまま遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数 R S が 0 個以下となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿 3 4 から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

30

【 5 6 6 6 】

また、本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下となつたことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップ S m 5 1 3 及びステップ S m 5 1 4 の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップ S m 5 1 5 の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることができ、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータ H C に適切に把握させることが可能になる。

40

【 5 6 6 7 】

ステップ S m 2 7 1 2 の実行後はステップ S m 2 7 1 3 にて、残り球数 R S が 0 個以下となつたことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、残り球数 R S が 0 個以下となつたことが通知される。

【 5 6 6 8 】

この際、残り球数 R S が 0 個以下となつた場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子 2 1 3 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子

50

と同じ端子から、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子 2 1 3 を新設したりしなくても、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【 5 6 6 9 】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数 R S が 0 個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータ H C が外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータ H C に出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

10

【 5 6 7 0 】

ステップ S m 2 7 1 3 の実行後又はステップ S m 2 7 0 8 で否定判定した場合（超過フラグが「 1 」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

【 5 6 7 1 】

< 超過時立上げ用処理、部分クリア用処理 >

次に、ステップ S m 4 1 1 の超過時立上げ用処理と、ステップ S m 4 1 2 の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図 4 8 3 ）の一環として実行されるものであり、パチンコ機 1 0 の電源オン操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

【 5 6 7 2 】

先ず、ステップ S m 4 1 4 の超過時立上げ用処理について図 5 1 1 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

20

【 5 6 7 3 】

超過時立上げ用処理では先ずステップ S m 2 8 0 1 において、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「 1 」がセットされている場合は、超過フラグに「 1 」がセットされた状態で M P U 3 1 2 の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数 R S が 0 個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の電源オフ操作を行い、その後、電源オン操作を行った場合が想定される。

30

【 5 6 7 4 】

上記の際、M P U 3 1 2 の主側 R A M 3 1 4 には電源及び発射制御装置 1 9 1 からのバックアップ電力が供給されるため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである中で残り球数 R S が 0 個以下となり、その状況でパチンコ機 1 0 の電源オフ オン操作が行われた場合、主側 R A M 3 1 4 において高頻度サポートモードであることを示すエリアが「 1 」となっている。

【 5 6 7 5 】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置 1 8 1 の払出側 R A M 3 8 4 にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源オフ操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側 R A M 3 8 4 に記載された情報は、パチンコ機 1 0 の電源オフ操作が行われることに伴い消去される。

40

【 5 6 7 6 】

ステップ S m 2 8 0 1 で肯定判定した場合（超過フラグに「 1 」がセットされている場合）は、ステップ S m 2 8 0 2 に進み、特定制御用のエリアについて第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 にお

50

いて払出制御装置 1 8 1 (払出装置 2 2 2) に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報 (少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報) が記憶されたエリアを除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「0」クリアする。

【5 6 7 7】

このように賞球情報のエリアを除いて特定制御用のワークエリア 3 9 1 が「0」クリアされることで、例えば、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされる。このため、パチンコ機 1 0 の起動後は、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前におけるサポートモードに関係なく、サポートモードが低頻度サポートモードになる。また、遊技回が実行されていない状況となり、さらに普図用表示部 4 4 が変動表示されていない状況であって普電役物 6 3 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた保留格納エリア 3 1 4 a 及び普電保留エリア 3 1 4 c も「0」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

10

【5 6 7 8】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 1 0 の電源オフ操作が行われても、その後、電源オン操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力することができる。

【5 6 7 9】

よって、高頻度サポートモードの下で残り球数 R S が 0 個以下となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の電源オフ操作を行った場合は、電源オン操作後のサポートモードを低頻度サポートモードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源オン操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

20

【5 6 8 0】

なお、第 2 初期化処理では、ステップ S m 4 0 4 (図 4 8 3) の第 1 初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 を「0」クリアしない。すなわち、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 が「0」クリアされないようになっている。

30

【5 6 8 1】

ステップ S m 2 8 0 2 の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップ S m 2 8 0 1 で否定判定した場合 (超過フラグに「1」がセットされていない場合) は、ステップ S m 2 8 0 2 の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

【5 6 8 2】

次に、ステップ S m 4 1 2 (図 4 8 3) の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶された一部の情報について「0」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図 5 1 1 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップ S m 2 9 0 1 ~ ステップ S m 2 9 0 3 の処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

40

【5 6 8 3】

部分クリア用処理ではまずステップ S m 2 9 0 1 にて、M P U 3 1 2 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 における所定領域に書き込んで退避させる。この処理は差球数算出処理 (図 5 0 5) におけるステップ S m 2 3 0 1 と同様のものである。

【5 6 8 4】

ステップ S m 2 9 0 2 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定され

50

ている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 392 に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 392 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

【5685】

ステップ S m 2 9 0 3 では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理は差球数算出処理（図 5 0 5）におけるステップ S m 2 3 0 3 と同様のものである。

【5686】

ここで、ステップ S m 2 9 0 2 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図 5 1 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【5687】

部分クリア用実行処理では先ずステップ S m 3 1 0 1 にて、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア 392 から非特定制御用のスタックエリア 394 に切り換える。この処理は、差球数用実行処理（図 5 0 6）におけるステップ S m 2 4 0 1 と同様のものである。

【5688】

ステップ S m 3 1 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 393 に退避させる。後のステップ S m 3 1 0 3 ~ ステップ S m 3 1 0 6 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【5689】

ステップ S m 3 1 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S m 3 1 0 3 ~ ステップ S m 3 1 0 6 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に行う。これらの処理にあたっては先ずステップ S m 3 1 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた差球数用エリア 5 0 5（図 5 0 8）を全て「0」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 の電源オフオン操作が行われた時点で差球数用エリア 5 0 5 に記憶されていた差球数の情報が消去される。

【5690】

ステップ S m 3 1 0 3 の実行後はステップ S m 3 1 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 f を全て「0」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する一般入賞カウンタ 5 0 2 a、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、第 1 特電カウンタ 5 0 2 d、第 2 特電カウンタ 5 0 2 e、アウトカウンタ 5 0 2 f について、それらのカウント値が初期値（「0」）に変更される。

【5691】

ステップ S m 3 1 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定し、「1」にセットされている場合には超過フラグを「0」クリアする（ステップ S m 3 1 0 6）。

【5692】

このように本実施の形態では、パチンコ機 1 0 の電源オン操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア 393 において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、残り球数 R S が 0 個以下となったこと（差球数が停止用球数以上となったこと）に対応した情報とが消去される。よって、電源オン操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源オン操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。

【5693】

10

20

30

40

50

ステップ S m 3 1 0 3 ~ ステップ S m 3 1 0 6 の処理を実行した後は、ステップ S m 3 1 0 7 にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S m 3 1 0 8 では、ステップ S m 3 1 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

【 5 6 9 4 】

< 保留先読み処理 >

次に、ステップ S m 3 0 5 ( 図 4 8 2 ) の保留先読み処理について図 5 1 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理 ( 図 4 8 7 ) の実行に先立ち、大当たりの有無、大当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

10

【 5 6 9 5 】

先ずステップ S m 3 2 0 1 では、保留球格納エリア 3 1 4 b の各保留エリア R a , R b に記憶された始動保留記憶数 R a N , R b N と、同保留球格納エリア 3 1 4 b の総保留数記憶領域に記憶された共通保留数 C R N とを読み出し、それらの情報を M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。

【 5 6 9 6 】

ステップ S m 3 2 0 2 では、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への今回の入賞に基づき、ステップ S m 3 0 4 ( 図 4 8 2 ) にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 の値 ( 当否判定用の乱数値 ) を把握する。ステップ S m 3 2 0 3 では、ステップ S m 3 2 0 2 で把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当否判定を行う。

20

【 5 6 9 7 】

ステップ S m 3 2 0 4 では、ステップ S m 3 2 0 2 における当否判定の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップ S m 3 2 0 5 にて、今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 大当たり種別を抽選するための乱数 ) を把握する。続くステップ S m 3 2 0 6 では、ステップ S m 3 2 0 5 で把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別の抽選を行う。なお、ステップ S m 3 2 0 3 ~ ステップ S m 3 2 0 6 の処理は、変動開始処理 ( 図 4 8 7 ) におけるステップ S m 8 0 1 ~ ステップ S m 8 0 5 と同様のものである。

30

【 5 6 9 8 】

ステップ S m 3 2 0 7 では、大当たりであることを示す大当たり情報と、ステップ S m 3 2 0 6 で抽選された大当たり種別を示す種別情報とを M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。

【 5 6 9 9 】

ステップ S m 3 2 0 4 で否定判定した場合 ( 大当たり結果でない場合 ) は、ステップ S m 3 2 0 8 に進み、ステップ S m 3 2 0 3 の当否判定の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合は、ステップ S m 3 2 0 9 にて、今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる小当たり種別カウンタ C 3 の値 ( 小当たり種別を抽選するための乱数 ) を把握する。続くステップ S m 3 2 1 0 では、ステップ S m 3 2 0 9 で把握した小当たり種別カウンタ C 3 の値を用いて小当たり種別の抽選を行う。なお、ステップ S m 3 2 0 9 ~ ステップ S m 3 2 1 0 の処理は、変動開始処理 ( 図 4 8 7 ) におけるステップ S m 8 0 8 、ステップ S m 8 0 9 と同様のものである。

40

【 5 7 0 0 】

ステップ S m 3 2 1 1 では、小当たりであることを示す小当たり情報と、ステップ S m 3 2 1 0 で抽選された小当たり種別を示す種別情報とを M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。

【 5 7 0 1 】

ステップ S m 3 2 0 7 、ステップ S m 3 2 1 1 又はステップ S m 3 2 0 8 で否定判定した場合 ( 小当たり結果でなく、外れ結果である場合 ) は、ステップ S m 3 2 1 2 にて、今

50

回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタCSの値を把握する。ステップSm3213では、ステップSm3212で把握した変動種別カウンタCSの値を用いて変動パターン（変動表示時間）の抽選を行う。なお、ステップSm3213の処理は、変動表示時間の設定処理におけるステップSm901～ステップSm907と同様のものである。

#### 【5702】

ステップSm3214では、ステップSm3213で抽選した変動パターンを示す変動パターン情報をMPU312のレジスタに記憶する。ステップSm3214では、演出制御装置143への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するのかが示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数RaN, RbNの情報、共通保留数CRNの情報、大当たり情報、小当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、既に説明したように、大当たりや小当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、大当たり情報や小当たり情報を含めないように保留コマンドを設定してもよい。ステップSm3214にて設定された保留コマンドは、通常処理（図484）におけるステップSm504にて演出制御装置143に送信される。

10

#### 【5703】

<パチンコ機の遊技性について>

次に、本実施の形態に係るパチンコ機10の遊技性について図514を参照しながら説明する。図514は遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

20

#### 【5704】

サポートモードが低頻度サポートモードとなっている通常遊技状態では、既に説明したように、第2作動口63への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第1作動口62への入賞を狙って遊技することになる。

#### 【5705】

第1作動口62への入賞が発生した場合は、第1特図の当否抽選（大当たり確率1/200）が実行される。そして、当該当否抽選にて大当たり結果になると、第1可変入賞装置65が複数ラウンド（3ラウンド）に亘って開閉される大当たり遊技が実行される（移行ルート611）。第1可変入賞装置65には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、発射ハンドル41の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（いわゆる右打ち）。

30

#### 【5706】

第1特図の大当たり種別には3R大当たり結果Bと3R大当たり結果Aとが設定されており、大当たり種別が3R大当たり結果Bに振り分けられた場合は、大当たり遊技終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態に復帰する（移行ルート612）。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1特図の大当たりの発生を目指して遊技することになる。

#### 【5707】

一方、大当たり種別が3R大当たり結果Aに振り分けられた場合は、大当たり遊技の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり、第2作動口63への入賞を発生させやすい時短遊技状態となる（移行ルート613）。時短遊技状態は、終了基準回数（6回）の第2特図の遊技回が終了するまで継続し、この間、遊技者は第2特図の当否抽選を受けやすくなる。なお、第2作動口63には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行って遊技することになる。

40

#### 【5708】

第2特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合、第2可変入賞装置66が開閉される小当たり遊技が実行される（移行ルート614）。第2可変入賞装置66には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、小当たりが発生した場合、遊技者は

50

右打ちを行って遊技することになる。第2特図の当否抽選で小当たり結果になった場合の小当たり種別の振り分けは有利小当たり結果Aのみであるため(図476(b))、上記小当たり遊技は高振分態様(図477(b))にて実行される。

【5709】

高振分態様で小当たり遊技が実行される場合の第2可変入賞装置66の開放時間(1.8sec)は、遊技球の発射周期(0.6sec)よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第2可変入賞装置66への入賞を簡単に発生させることができる。また、高振分態様の下では、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間と、振分部材66hがV入賞用領域66f側に配置される期間とが重複するため、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球がV入賞用領域66f側に振り分けられやすい。よって、高振分態様での小当たり遊技にて第2可変入賞装置66に遊技球を入賞させた場合、必ず又はほぼ確実にV入賞が発生する。

10

【5710】

つまり、小当たり当選が発生すると、V入賞の発生がほぼ見込まれるため、V入賞の発生確率と小当たり当選の確率とは同じになるか、近似する。第2特図の当否抽選において小当たり結果となる確率は、第1特図の当否抽選における大当たり当選の確率よりも高い1/8に設定されている。故に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行している状況では、大当たり(V大当たり)を高確率で発生させることができる。

【5711】

さらに、V大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは10RV大当たり結果のみとなっており(図476(c))、この大当たり結果はV大当たり遊技の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとされるものになっている(移行ルート616)。このため、時短遊技状態である状況でV入賞が発生してV大当たり遊技が行われた場合には、V大当たり遊技の終了後、再び時短遊技状態に復帰することになる。すなわち、時短遊技状態への移行 小当たり当選 V入賞の発生 V大当たり遊技 時短遊技状態への復帰という一連の流れがループし、V大当たり遊技が繰り返されることになる。これにより、遊技者は、まとまった出玉を獲得することが可能になる。

20

【5712】

しかも、本パチンコ機10では、第2特図について上限数を4個とする保留機能が備えられている。このため、時短遊技状態の終了時(6回目の第2特図の遊技回の終了時)において第2特図の保留情報が4個記憶されていれば、時短遊技状態の終了後も4回に亘って第2特図の当否抽選を受けることが可能になる(移行ルート617)。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、時短遊技状態の終了時における第2特図の保留記憶数の分だけ、第2特図で遊技できる特定状態(大当たりの発生確率が高められた遊技状態)を延長(継続)させることができる。ちなみに、高頻度サポートモード分(6回分)と、時短遊技状態が終了したときの第2特図の残り保留分(4回分)とを合わせた10回の第2特図の当否抽選の中で小当たりに当選する確率、すなわち、上記特定状態の継続率は、約74%になっている。

30

【5713】

なお、第2特図の当否抽選では、小当たり抽選と併せて大当たり抽選も行われており、大当たりに当選することがある。この場合は、第1可変入賞装置65が開閉される大当たり遊技が実行され(移行ルート618)、当該大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する(移行ルート619)。つまり、時短遊技状態において第2特図の当否抽選で大当たりに当選することによっても、第2特図で遊技できる特定状態をループさせることができる。但し、この場合の大当たり当選確率は1/200となっており、小当たり当選確率よりも低くなっているため、時短遊技状態に滞在している状況では、小当たり当選を発生させ、V大当たりを発生させる遊技がメインとなる。

40

【5714】

小当たり及び大当たりのいずれも発生させることなく第2特図の保留記憶を使い切ってしまった場合は、上記特定状態が終了し、通常遊技状態に復帰する(移行ルート620)

50

。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1特図の大当たりの発生を目指して遊技することになる。

【5715】

なお、本パチンコ機10では、第1特図の当否抽選にも小当たり抽選が含まれているため、通常遊技状態において第1特図の当否抽選に基づく小当たりが発生し得る。但し、この場合の小当たり遊技は、低振分態様(図477(a))で第2可変入賞装置66が開閉制御されるため、V入賞が発生せず、V大当たり遊技が実行されないものとなっている。

【5716】

<差球数を利用した遊技制限の流れについて>

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図515、図516を参照しながら説明する。 10

【5717】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機10では、主制御装置162のMPU312により、左側一般入賞口61、右側一般入賞口70、第1作動口62、第2作動口63、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、アウト口68に対する入球判定を実行する(図515(a))。具体的には、上記各入球部61~63, 65, 66, 68, 70に連通する排出通路部91~98(図467)に設けられた入球検知センサ91a~98aの出力を参照し、それら各入球部61~63, 65, 66, 68, 70について入球の有無を判定する。

【5718】

そして、上記各入球部61~63, 65, 66, 68, 70にて入球発生を判定した場合は、主側RAM314の非特定制御用のワークエリア393に設けられた一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、第1特電カウンタ502d、第2特電カウンタ502e、アウトカウンタ502fの値を更新する。これらのカウンタ502a~502fのうちカウンタ502a~502eは一般入賞口61, 70、第1作動口62、第2作動口63、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66にそれぞれ対応しており、それらの入球部61~63, 65, 66, 70で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を1加算する。また、アウトカウンタ502fは、遊技領域PEから排出される遊技球の合計個数(総数)を計測する役割を果たしており、アウト口68も含めて上記各入球部61~63, 65, 66, 68, 70のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ502fの値を1加算する。 30

【5719】

その後、MPU312では、上記各カウンタ502a~502fの更新結果を利用して差球数SBを算出する。差球数SBの算出にあたっては先ず、各カウンタ502a~502eの値(各入球部61~63, 65, 66, 70の入球個数)と各入球部61~63, 65, 66, 70の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ502fの値(遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数)を減算し、差球数SBを導出する。

【5720】

遊技者の持ち球は、右打ち遊技となる時短状態(低確率モード且つ高頻度サポートモード)にて大当たりに当選し、それを繰り返す(いわゆる連荘する)ことで、大きく増やすことができるが、その際、時短状態(高頻度サポートモードの状態)自体は出玉率が1以下となる。すなわち、高頻度サポートモードの下では、差球数SBが増えない又はほぼ増えない状態となる。これに対し、第1可変入賞装置65が開放される大当たり遊技状態では、大当たり遊技中の第1可変入賞装置65への入賞に基づく遊技球の合計払出個数が消化球数(遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数)を上回る。すなわち、出玉率が1を超え、差球数SBが増えることになる。このため、連荘中では、時短状態にて差球数SBが横ばい又は若干減りつつ、大当たり遊技状態にて差球数SBが増加する、という流れが繰り返されることで、差球数SBが伸びていくことになる。 40

【5721】

M P U 3 1 2 では、算出した差球数 S B の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶した後、差球数 S B から開始基準値を減算して判定用差球数 S A を導出する。図 5 1 5 ( b ) のタイミング t 1 に示すように、例えば、算出した差球数 S B が 1 2 0 0 0 個であり、開始基準値が - 2 0 0 0 0 個である場合は、判定用差球数 S A として 3 2 0 0 0 個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機 1 0 の電源オン操作により差球数が「 0 」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数 S B である。

【 5 7 2 2 】

M P U 3 1 2 では、導出した判定用差球数 S A の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた判定差球用エリア 5 0 5 d に記憶した後、判定用差球数 S A を停止用球数 ( 例えば 9 5 0 0 0 個 ) から減算し、停止用球数までの残数である残り球数 R S を導出する。その後、導出した残り球数 R S の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた残数用エリア 5 0 5 e に記憶するとともに、残り球数 R S が 0 個以下であるか否かを判定する。

10

【 5 7 2 3 】

そして、残り球数 R S が 0 個以下である場合、すなわち、判定用差球数 S A が停止用球数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグを「 1 」にセットする。このときの差球数 S B は 7 5 0 0 0 個である。

【 5 7 2 4 】

ここで、主側 R A M 3 1 4 には、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 とが設けられている。M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

20

30

【 5 7 2 5 】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が M P U 3 1 2 にて実行される場合、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 f の値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【 5 7 2 6 】

M P U 3 1 2 では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、4 m s e c 周期で起動される通常処理 ( 図 4 8 4 ) の一環として実行する。よって、上記周期により差球数 S B 、判定用差球数 S A 及び残り球数 R S が定期的に算出されつつ、都度の残り球数 R S が 0 個以下となったか否かが判定される。

40

【 5 7 2 7 】

その際、都度の残り球数 R S は、主制御装置 1 6 2 に設けられた第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e にて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機 1 0 にて管理される残り球数 R S の確認を要する場合は、施錠装置 5 5 を解錠して内枠 1 3 をパチンコ機 1 0 の前方側に回動させることにより、それが可能となる。また、都度の残り球数 R S は主制御装置 1 6 2 から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置 1 4

50

3に通知される。演出制御装置143では、残り球数RSの報知画像が図柄表示装置75に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。

#### 【5728】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると(図515(b)のタイミングt2)、MPU312では、前述のとおり超過フラグを「1」にセットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

10

#### 【5729】

内部的な大当たり当選確率は一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数RSを監視し、これが0個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部61~63, 65, 66, 70への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

#### 【5730】

遊技停止状態では、可変入賞装置65及び普電役物63aの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構110による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部43や普図用表示部44にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

20

#### 【5731】

また、MPU312では、演出制御装置143に対して超過コマンドを出力し、残り球数RSが0個以下となったことを演出制御装置143に通知する。演出制御装置143では、残り球数RSが0個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置75に表示されるように制御する。なお、残り球数RSが0個以下となって遊技停止状態に移行した場合、MPU312からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置143では、図柄表示装置75における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

30

#### 【5732】

さらにまた、MPU312では、外部出力端子213を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHCに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子213において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機10にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機10の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数RSが0個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数RSが0個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備(データカウンタ等の外部信号の受信機器)を利用して当該外部信号を受信することができる。

40

#### 【5733】

なお、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置181に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装222を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得ら

50

れるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【5734】

また、残り球数RSが0個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータHCに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータHCが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【5735】

ちなみに遊技停止状態には、残り球数RSが0個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図516（a））。この場合は、払出制御装置181に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置222による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

10

【5736】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【5737】

残り球数RSが0個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機10の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機10の電源オフ操作が行われてMPU312への動作電力の供給が停止されると、MPU312では、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置191からバックアップ電力を主側RAM314に供給し、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394とに記憶された情報とを保持する。

20

【5738】

その後、ホール従業員により、リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源オン操作が行われ、その状態でMPU312に動作電力の供給が開始されると、MPU312では、主側RAM314の特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

30

【5739】

それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア393に設けられた超過フラグが「1」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、残り球数RSが0個以下となっている状況でパチンコ機10の電源オフ操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392について第2初期化処理を実行する。第2初期化処理では、払出制御装置181（払出装置222）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする（図516（b））。

40

【5740】

上記クリア処理により特定制御用のワークエリア391の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグが「0」クリアされ、遊技停止状態が解除される。また、サポートモードが低頻度サポートモードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、時短遊技状態（高頻度サポートモード）にてV大当たりが連荘している途中で残り球数RSが0個以下となった場合は、その連荘状態が解

50

除され、サポートモードが低頻度サポートモードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【5741】

また、第2初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状態でパチンコ機10の電源オフ操作が行われることがあっても、その後、電源オン操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

【5742】

上記第2初期化処理の後、MPU312では非特定制御用のワークエリア393について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア505に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア393において各入球部61~63, 65, 66, 68, 70への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ502a~502fの値を初期化する。このため、残り球数RSが0個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機10が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機10が立ち上がる。

10

【5743】

なお、残り球数RSが1個以上の状態であり、超過フラグが「1」にセットされていない状態で、リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源オン操作が行われた場合は、上記第2初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

20

【5744】

その一方で、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ502a~502fの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機10の電源オフ操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機10の電源オン操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ502a~502fの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。

【5745】

例えば、各カウンタ502a~502fの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン166cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源オン操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について1台ずつリセット操作を行わなければならない、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは、複数台のパチンコ機10が設置された島設備の電源を投入することで、それら複数台のパチンコ機10の電源を一括して投入することが可能となっている。このため、島設備の電源オン操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機10に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

30

40

【5746】

残り球数RSが1個以上の状態（超過フラグが「1」にセットされていない状態）で、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源オン操作が行われた場合は、第1初期化処理を実行する。第1初期化処理では、特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア505に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ502a~502fの値や超過フラグの状態を初期化する。

【5747】

< 演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について >

50

演出制御装置 143 及び表示制御装置 350 の電氣的構成について、図 517 のブロック図を参照して以下に説明する。

【5748】

演出制御装置 143 に設けられた演出制御基板 341 には、MPU 342 が搭載されている。MPU 342 には、当該 MPU 342 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側 ROM 343 と、そのサブ側 ROM 343 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側 RAM 344 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【5749】

MPU 342 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 342 の入力側には主制御装置 162 が接続されている。主制御装置 162 からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【5750】

MPU 342 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 14 に設けられたランプ部 26 ~ 28 やスピーカ部 29 が接続されているとともに、表示制御装置 350 が接続されている。

【5751】

また、MPU 342 の入力側には、前扉枠 14 に設けられた演出用操作部 36 が接続されている。演出用操作部 36 には、当該演出用操作部 36 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU 342 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 36 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【5752】

表示制御装置 350 は、プログラム ROM 373 及びワーク RAM 374 が複合的にチップ化された MPU 372 と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375 と、キャラクター ROM 376 と、ビデオ RAM 377 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 351 を備えている。

【5753】

MPU 372 は、演出制御装置 143 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って VDP 375 の制御（具体的には VDP 375 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【5754】

プログラム ROM 373 は、MPU 372 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶保持されている。

【5755】

ワーク RAM 374 は、MPU 372 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク RAM 374 の各エリアに記憶される。

【5756】

VDP 375 は、図柄表示装置 75 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP 375 は IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP 375 は、MPU 372、ビデオ RAM 377 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 377 に記憶させる画像データを、キャラクター ROM 376 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 75 に表示させる。

【5757】

10

20

30

40

50

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【5758】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 376に記憶する構成とすることも可能である。

【5759】

ビデオRAM 377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【5760】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、演出制御装置143のMPU 342にて実行される各制御処理を説明する。

【5761】

<演出設定処理>

演出設定処理について図518のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU 342により所定期間（例えば2ms周期）で起動される処理である。

【5762】

まずステップSm 3401ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置162から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【5763】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のサブ側RAM 344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【5764】

ステップSm 3402では、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【5765】

ステップSm 3403では、大当たり遊技（開閉実行モード）中の演出を行うための大当たり遊技用処理を実行する。大当たり遊技用処理では、大当たり遊技中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、第1可変入賞装置65への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。大当たり遊技用処理の詳細については後述する。

【5766】

ステップSm 3404では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【5767】

<コマンド対応処理>

ステップSm 3101のコマンド対応処理について図519のフローチャートを参照しながら説明する。

【5768】

10

20

30

40

50

コマンド対応処理では先ずステップ S m 3 5 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 からの残り球数コマンド（図 5 0 7 のステップ S m 2 5 1 0 ）を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置 1 6 2 にて残り球数 R S （停止用球数である 9 5 0 0 0 個までの残り球数）が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数 R S の情報が含まれる。

【 5 7 6 9 】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップ S m 3 5 0 2 にて第 1 停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下になることに基いて遊技停止状態に移行するところ、ステップ S m 3 5 0 2 の第 1 停止予告用処理では、主制御装置 1 6 2 側で更新される都度の残り球数 R S を参照し、遊技停止状態への移行を事前報知するための処理を実行する。

10

【 5 7 7 0 】

ここで、ステップ S m 3 5 0 2 の第 1 停止予告用処理について図 5 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 7 7 1 】

第 1 停止予告用処理では先ずステップ S m 3 6 0 1 にて、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数 R S を把握する。また、ステップ S m 3 6 0 1 では、把握した現在の残り球数 R S の情報をサブ側 R A M 3 4 4 の差球数用エリア 3 4 4 e に記憶する。

【 5 7 7 2 】

ステップ S m 3 6 0 2 では、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 1 停止予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告フラグは、第 1 停止予告用報知の実行中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。第 1 停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

20

【 5 7 7 3 】

第 1 停止予告フラグがセットされていない場合、すなわち、第 1 停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップ S m 3 6 0 3 に進み、ステップ S m 3 6 0 1 で把握した残り球数 R S が報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第 1 停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば 7 0 0 0 個に設定されている。

30

【 5 7 7 4 】

残り球数 R S が報知開始球数（ 7 0 0 0 個）以下である場合は、ステップ S m 3 6 0 4 に進み、第 1 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 1 停止予告用報知について図 5 2 1 を参照しながら説明する。

【 5 7 7 5 】

第 1 停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第 1 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第 1 停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行され、その際、表示画面 G には、図 5 2 1（ a ）、（ b ）に示すように、例えば、「この台は、あと約 7 0 0 0 発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 1 が表示される。

40

【 5 7 7 6 】

このメッセージ画像 9 0 1 は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数 R S ）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が変化するようにしてメッセージ画像 9 0 1 が表示される。つまり、メッセージ画像 9 0 1 により残り球数として約 7 0 0 0 個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数が継続して報知される。

50

## 【 5 7 7 7 】

残り球数 R S が報知開始球数以下となる状況では、大当たり遊技中ではない場合と大当たり遊技中である場合とがあるが、前者の状況で残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合は、ステップ S m 3 6 0 4 の開始設定処理にて、第 1 停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数 R S は、作動口 6 2 , 6 3 や一般入賞口 6 1 , 7 0 等への入賞発生を契機として更新されるため ( 図 5 0 7 ) 、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する機会が多いが、第 1 停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待って行う。すなわち、残り球数 R S が報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第 1 停止予告用報知が開始されるように設定する。

10

## 【 5 7 7 8 】

このように、残り球数 R S が報知開始球数以下となった特図遊技回では第 1 停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第 1 停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第 1 停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第 1 停止予告用報知を見落とししたり、逆に第 1 停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。

## 【 5 7 7 9 】

なお、第 1 停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間 ( 例えば 0 . 5 s e c ) の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の全てが変動表示されている状況 ( 好ましくは高速変動されている状況 ) で第 1 停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第 1 停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第 1 停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

20

## 【 5 7 8 0 】

特図遊技回が実行される中での第 1 停止予告用報知は、例えば、図 5 2 1 ( a ) に示すように、表示画面 G の右上隅部にメッセージ画像 9 0 1 が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像 9 0 1 の表示領域と図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列 Z 1 ~ Z 3 よりも奥側にメッセージ画像 9 0 1 が表示されるように設定される。

30

## 【 5 7 8 1 】

このため、メッセージ画像 9 0 1 が表示されている状態で図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示される場合は、メッセージ画像 9 0 1 の手前側を図柄列 Z 1 ~ Z 3 が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像 9 0 1 により図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示領域が狭められたり、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像 9 0 1 の表示領域を好適に確保することができる。

## 【 5 7 8 2 】

また、表示画面 G の下部では保留表示部 2 0 0 が表示されるが、メッセージ画像 9 0 1 の表示に際しては、メッセージ画像 9 0 1 が保留表示部 2 0 0 と重なることがないように、メッセージ画像 9 0 1 の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部 2 0 0 との重なりを避けてメッセージ画像 9 0 1 を表示することで、メッセージ画像 9 0 1 により保留表示部 2 0 0 の視認性が低下したり、逆に保留表示部 2 0 0 によりメッセージ画像 9 0 1 の視認性が低下したりすることを抑制できる。

40

## 【 5 7 8 3 】

大当たり遊技中であるで残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合は、ステップ S m 3 6 0 4 の開始設定処理にて、第 1 可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で第 1 停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図 5 2 1 ( c ) に示すように、大当たり遊技のエンディング期間においてメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されるように

50

する。

【 5 7 8 4 】

このため、大当たり遊技でのラウンド遊技において、開放状態とされている第1可変入賞装置65に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数RSが報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像901が表示されるのではなく、エンディング期間になるのを待ってメッセージ画像901が表示されることになる。このような構成であることで、第1可変入賞装置65への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像901が表示されることが抑制され、遊技者が第1可変入賞装置65への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。

【 5 7 8 5 】

なお、残り球数RSが報知開始球数に到達しない大当たり遊技のエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像901を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像901の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により大当たり遊技が終了したことを認識させてからメッセージ画像901による第1停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像901を見せることが可能になる。

【 5 7 8 6 】

上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像901の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像901の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像901の表示期間を確保すべく、残り球数RSが報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数RSが報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。

【 5 7 8 7 】

また、エンディング期間にてメッセージ画像901を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態の場合と同様に表示画面Gの右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像901の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像901が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像901の視認性を高めることができる。

【 5 7 8 8 】

ステップSm3604の第1停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップSm3605にて、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに第1停止予告フラグをセットし、その後、第1停止予告用処理を終了する。また、ステップSm3603で否定判定した場合（残り球数RSが報知開始球数に達していない場合）は、第1停止予告用報知を開始しないとして、ステップSm3604及びステップSm3605の処理を実行することなく第1停止予告用処理を終了する。

【 5 7 8 9 】

ステップSm3602で肯定判定した場合（第1停止予告フラグがセットされており、第1停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップSm3606に進み、ステップSm3601で把握した残り球数RSが報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、第1停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に7000個に設定されている。

【 5 7 9 0 】

ステップSm3606で肯定判定した場合（残り球数RSが報知終了球数に達していない場合）は、第1停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップSm3607に進み、第1停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。第1停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップSm3608にて第1停止予告用報知の更新

10

20

30

40

50

処理を実行する。当該更新処理では、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）にて示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第1停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図522を参照しながら説明する。

【5791】

第1停止予告用報知の更新は、残り球数RSに応じて更新単位（更新間隔）が変化するようにして行われる。具体的には、残り球数RSが7000個以下となることに基づいて第1停止予告用報知が開始された後、残り球数RSが7000個以下、6000個以下、5000個以下・・・2000個以下、1000個以下、900個以下、800個以下・・・400個以下、350個以下となるタイミングで第1停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数RSが7000個から1000個までの範囲では1000個単位で更新タイミングが到来し、残り球数RSが900個から400個までの範囲では100個単位で更新タイミングが到来し、残り球数RSが350個から0個までの範囲では1個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数RSが少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

10

【5792】

なお、残り球数RSは特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第1停止予告用報知の更新タイミングが到来する場合が多くなるが、第1停止予告用報知の更新は、第1停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第1停止予告用報知が更新されるように設定する。

20

【5793】

但し、第1停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば0.5sec）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Z1～Z3の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第1停止予告用報知が開始されるとよい。

【5794】

第1停止予告用処理（図520）の説明に戻り、ステップSm3608の実行後は第1停止予告用処理を終了する。また、ステップSm3607で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第1停止予告用報知を更新しないとして、ステップSm608の処理を実行せずに第1停止予告用処理を終了する。

30

【5795】

ステップSm3606で肯定判定した場合（残り球数RSが報知終了球数以上）となった場合は、第1停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数RSが一定以上増えたことを意味する。この場合はステップSm3609にて、第1停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行し、その後、第1停止予告用処理を終了する。

【5796】

終了設定処理では、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）が消去（非表示化）されるように設定し、また、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされている第1停止予告フラグをクリアする。なお、第1停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数RSが報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

40

【5797】

コマンド対応処理（図519）の説明に戻り、ステップSm3502の第1停止予告用処理の実行後は、ステップSm3503にて第2停止予告用処理を実行する。第2停止予告用処理は、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下になる状況で、遊技停止状態への移行を事前報知するための報知（第2停止予告用報知）を実行するためのものである。こ

50

ここで、ステップ S m 3 5 0 3 の第 2 停止予告用処理について図 5 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 7 9 8 】

第 2 停止予告用処理では先ずステップ S m 3 7 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 1 停止予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告フラグがセットされている場合、すなわち、残り球数 R S が報知回数球数（例えば 7 0 0 0 個）以下となっている場合は、ステップ S m 3 7 0 2 に進み、大当たり遊技のオープニング中又は大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。

【 5 7 9 9 】

オープニング中又は大当たり遊技中である場合は、ステップ S m 3 7 0 3 に進み、その大当たり遊技での獲得期待数（獲得出玉数の予測値）を導出する。獲得期待数は、第 1 可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づく賞球の付与数（払出数）を踏まえて導出し、具体的には、「1 ラウンド分の払出予定数（第 1 可変入賞装置 6 5 の上限入賞個数 × 第 1 可変入賞装置 6 5 の賞球数）」×「残りのラウンド数」により導出する。例えば、今回の大当たり遊技が 1 0 R 大当たり結果に対応するものであり、そのオープニング中である場合は、1 0 個（第 1 可変入賞装置 6 5 の上限入賞個数）× 1 0 個（第 1 可変入賞装置 6 5 の賞球数）× 1 0 R（残りのラウンド数）により、獲得期待数として 1 0 0 0 個を導出する。ちなみに、今回の大当たり遊技が V 大当たり遊技である場合は、その直前に実行される小当たり遊技の分（第 2 可変入賞装置 6 6 の上限入賞個数 × 第 1 可変入賞装置 6 5 の賞球数）も含めて獲得期待数を導出する。

【 5 8 0 0 】

なお、獲得期待数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、各大当たり種別に対応させて獲得期待数が規定（記憶）された獲得期待数テーブルをサブ側 R O M 3 4 3 に備え、今回の大当たり種別に対応する獲得期待数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。

【 5 8 0 1 】

ステップ S m 3 7 0 4 では、ステップ S m 3 6 0 1 で把握した残り球数 R S（現在の残り球数）からステップ S m 3 7 0 3 で導出した獲得期待数を減算する。続くステップ S m 3 7 0 5 では、上記減算の結果に基づき、大当たり遊技中に残り球数 R S が 0 個以下になるか否か（判定用差球数 S A が停止用球数を超過するか否か）を判定する。具体的には、ステップ S m 3 7 0 3 で導出した減算値が 0 個以下であるか否かを判定し、減算値が 0 以下である場合は大当たり遊技中に残り球数 R S が 0 個以下になると判定し、減算値が 0 より大きい場合は大当たり遊技中に残り球数 R S が 0 個以下にならないと判定する。

【 5 8 0 2 】

大当たり遊技中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合は、ステップ S m 3 7 0 6 に進み、第 2 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 2 停止予告用報知について図 5 2 4 を参照しながら説明する。

【 5 8 0 3 】

第 2 停止予告用報知は、第 1 停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第 1 停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第 1 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第 2 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、大当たり遊技の終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第 2 停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行され、その際、表示画面 G には、図 5 2 4（a）、（b）に示すように、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が表示される。

【 5 8 0 4 】

ステップ S m 3 7 0 6 の開始設定処理では、第 2 停止予告用報知が開始されるように設

定する。その際、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下になるとオープニング中に判定された場合は、当該オープニングの終了前に第2停止予告用報知（メッセージ画像902の表示）が開始されるように設定し、上記判定がラウンド遊技中に行われた場合は、当該ラウンド遊技の終了前に第2停止予告用報知が開始されるように設定する。

**【5805】**

上記のようにしてメッセージ画像902の表示が開始された場合、当該画像902は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像902の表示位置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド数画像903と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図524(a)に示すように、ラウンド数画像903が表示画面Gの右上部に表示される場合であれば、表示画面Gの右側においてラウンド数画像903の下方にメッセージ画像902が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像903との重なりを避けてメッセージ画像902を表示することで、ラウンド数画像903によりメッセージ画像902の視認性が低下したり、逆にメッセージ画像902によりラウンド数画像903の視認性が低下したりすることを抑制できる。

10

**【5806】**

第2停止予告用報知が開始される際、表示画面Gでは第1停止予告用報知（メッセージ画像901の表示）が実行されているが、この第1停止予告用報知は、第2停止予告用報知が開始された後も継続して実行される。すなわち、第2停止予告用報知の開始後は、第1停止予告用報知と第2停止予告用報知との両方が実行されることになる。このような構成であることで、開閉実行モードの終了により遊技停止に移行することを第2停止予告用報知を通じて事前報知する上で、既に残り球数RSが0個になっていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。

20

**【5807】**

その際、第1停止予告用報知では、残り球数RSが0個になったこと（判定用差球数SAが停止用球数になったこと）の報知が行われる。例えば、「この台はあと0発の獲得で遊技停止します。」や「獲得球数が95000個に達しました。」などの文字が付されたメッセージ画像901が表示される。第2停止予告用報知の開始後も開閉実行モードの残り期間にて可変入賞装置65への入賞が発生することにより、獲得球数が増加することになるが、第1停止予告用報知にはそれが反映されず（メッセージ画像901の表示内容が更新されず）、残り球数RSが0個になったことを示す態様（例えば「この台はあと0発の獲得で遊技停止します。」の文字表示がなされた状態）が維持される。例えば、メッセージ画像901により報知される残り球数がマイナス表示になったりすると、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがあるが、上記のような構成であることにより、そのような不都合の発生を抑制することができる。

30

**【5808】**

なお、第1停止予告用報知は、第2停止予告用報知と同様に、遊技停止状態に移行するまで継続して実行される。

**【5809】**

ステップSm3706の第2停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップSm3707にて、上記各種フラグ格納エリア344dに第2停止予告フラグをセットする。第2停止予告フラグは、第2停止予告用報知の実行中であることをMPU342が把握するためのものである。

40

**【5810】**

ステップSm3707の実行後は第2停止予告用処理を終了する。また、ステップSm3701で否定判定した場合（第1停止予告フラグがセットされていない場合）は、今回の大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下になることがないため、ステップSm3702以降の処理を実行せずに第2停止予告用処理を終了する。また、ステップSm3705で否定判定した場合（大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下にならない場合）は、第2停止予告用報知を開始しないとして、ステップSm3706以降の処理を実行せずに第

50

2 停止予告用処理を終了する。

【5811】

コマンド対応処理（図519）の説明に戻り、ステップSm3503の第2停止予告用処理の実行後は、ステップSm3504にて予告制限判定用処理を実行する。予告制限判定用処理は、後述する保留予告演出の実行を制限するか否かを判定したりするためのものである。予告制限判定用処理の詳細については後述する。

【5812】

ステップSm3504の実行後又はステップSm3501で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップSm3505にて、主制御装置162からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数RSが0個以下になったことを示すものである。この超過コマンドは、大当たり遊技中でない場合は残り球数RSが0個以下になったタイミングで送信され（図507のステップSm2514）、大当たり遊技中である場合は大当たり遊技の終了タイミングで送信される（図507のステップSm2518）。

10

【5813】

超過コマンドを受信している場合は、ステップSm3506に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第1停止予告用報知の実行中であれば、第1停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dにセットされている第1停止予告フラグをクリアする。また、第2停止予告用報知の実行中であれば、第2停止予告用報知を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされている第2停止予告フラグをクリアする。

20

【5814】

ステップSm3507では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が0個以下になったこと）を報知するものであり、ステップSm3507の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。具体的には、図525（a）に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像905が表示画面Gに表示されるように設定する。

【5815】

ステップSm3507の実行後又はステップSm3505で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップSm3508にて、主制御装置162からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図510のステップSm2706、ステップSm2712）。

30

【5816】

遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップSm3509に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものであり、ステップSm3509の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。具体的には、図525（b）に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像906が表示画面Gに表示されるように設定する。

40

【5817】

ステップSm3509の実行後又はステップSm3508で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップSm3510にて、主制御装置162からの保留コマンドを受信しているか否かを判定する。保留コマンドは、保留情報が取得された場合（作動口62, 63への入賞が生じた場合）に送信されるものである（図482のステップSm305、図513のステップSm3215）。

【5818】

保留コマンドを受信している場合は、ステップSm3511にて、表示画面Gの保留表示部200に保留用画像を表示したりするための保留コマンド対応処理を実行する。保留

50

コマンド対応処理の詳細については後述する。

【5819】

ステップSm3511の実行後又はステップSm3510で否定判定した場合（保留コマンドを受信していない場合）は、ステップSm3512にて、主制御装置162からのシフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。シフト時コマンドは、特図遊技回が開始される場合に送信されるものである（図486のステップSm708、ステップSm715）。

【5820】

シフト時コマンドを受信している場合は、ステップSm3513にて、保留表示部200に表示された保留用画像をシフトさせるためのシフト時コマンド対応処理を実行する。シフト時コマンド対応処理の詳細については後述する。

10

【5821】

< 保留コマンド対応処理 >

ステップSm3511のコマンド対応処理について図526のフローチャートを参照しながら説明する。

【5822】

先ずステップSm3801では、主制御装置162からの保留コマンドを解析し、保留情報（大当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）をサブ側RAM344の保留用記憶エリア344cに記憶する。

【5823】

図527に示すように、保留用記憶エリア344cには、主制御装置162側の保留球格納エリア314bと対応させて第1特図用保留エリアSRaと第2特図用保留エリアSRbとが設けられている。各保留エリアSRa, SRbは、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアの4個の記憶エリアを有している。また、保留用記憶エリア344cには、主制御装置162側の実行エリアAEに対応させて実行エリアSAEが設けられている。

20

【5824】

ステップSm3801では、保留コマンドに基づいて今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア344cの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たりや有利小当たりである場合はさらに当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第2特図に対応する2個目の保留情報である場合は、第2特図用保留エリアSRbの第2記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

30

【5825】

ステップSm3801の実行後はステップSm3802にて、サブ側RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数SN）を1インクリメントする。各種カウンタエリア344bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップSm3802では、対応する側の始動保留記憶数SNを更新する。

【5826】

ステップSm3803では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告用の設定処理について図528のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【5827】

保留予告用の設定処理では先ずステップSm4101にて、サブ側RAM344の保留用記憶エリア344cを参照し、今回の保留情報における変動パターン等（先読み結果）を把握する。ステップSm4102では、後述する保留予告演出の実行を制限するための保留予告の制限用処理を実行する。保留予告の制限用処理の詳細については後述する。

【5828】

ステップSm4103では、第1保留予告の設定用処理を実行する。本実施の形態では

50

、保留予告演出として第1保留予告演出と第2保留予告演出とを実行することが可能となっている。第1保留予告の設定用処理は、第1保留予告演出の実行有無やその内容を決定したりするための処理である。ステップSm4103の実行後は保留予告用の設定処理を終了する。

【5829】

ここで、第1保留予告演出について図529を参照しながら説明する。第1保留予告演出は、保留先読みの結果に基づき、表示画面Gの保留表示部200に表示される保留用画像の表示態様を変更することで、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりや有利小当たりが発生する期待度を報知又は示唆する先読み演出である。保留用画像の表示態様としては、第1保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、第1保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数の表示態様が設定されている。

10

【5830】

本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図529（a）に示すように、通常表示態様として所定領域の表示色（保留用画像の主たる表示色又は色変更領域の表示色）が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様HM aが設定されており、特定表示態様として上記所定領域の表示色が青色とされる青色表示態様HM bと、緑色とされる緑色表示態様HM cと、赤色とされる赤色表示態様HM dと、虹色とされる虹色表示態様HM eとの4種類が設定されている。なお、図529（a）では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。

20

【5831】

特定表示態様では、青色表示態様HM bが大当たりや有利小当たりの期待度が最も低く、以後、緑色表示態様HM c < 赤色表示態様HM d < 虹色表示態様HM eの順で大当たりや有利小当たりの期待度が高くなっている。虹色表示態様HM eは大当たり又は有利小当たりを示唆するものとなっている。

【5832】

また、各特定表示態様は、その保留用画像が対応する遊技回で実施される演出を示唆するものともなっている。具体的には、青色表示態様HM bは、その保留用画像が対応する遊技回でノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSリーチ演出のいずれか）が行われることを示唆し、緑色表示態様HM cは、SPリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様HM dは、SPSリーチ演出が行われることを示唆するものとなっている。

30

【5833】

保留用画像を用いた第1保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第1保留表示領域Ga又は第2保留表示領域Gbに表示されている期間（保留期間）での保留予告演出の実行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における第1保留予告演出の実行タイミングは、図529（b）に示すように、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイミング等に合わせて設定されている。

40

【5834】

次に、ステップSm4103の第1保留予告の設定用処理について図530のフローチャートを参照しながら説明する。

【5835】

第1保留予告の設定用処理ではまずステップSm4201にて、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグの詳細については後述する。

【5836】

50

報知制限フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 4 2 0 2 にて、ステップ S m 4 1 0 1 で把握した変動パターン等に基づき、今回の保留情報が大当たり又は有利小当たりに対応するものであるか否か（換言すれば、今回の保留情報についての先読み結果が大当たり結果又は有利小当たり結果であるか否か）を判定する。具体的には、ステップ S m 4 1 0 1 で把握した変動パターンが変動パターン 1 A ~ 3 A、1 1 A ~ 1 3 A（図 4 8 9）、変動パターン 2 1 A、3 1 A（図 4 9 0）のいずれかであるか否かを判定する。

【 5 8 3 7 】

大当たり又は有利小当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップ S m 4 2 0 3 に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン 1 H（完全外れに対応する変動パターン）であるか否かを判定する。ステップ S m 4 2 0 3 で否定判定した場合（変動パターン 1 H 以外の変動パターンである場合）又はステップ S m 4 2 0 2 で肯定判定した場合（大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップ S m 4 2 0 4 に進み、サブ側 R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から第 1 保留予告の実行抽選テーブルを取得する。第 1 保留予告の実行抽選テーブルとしては、大当たり及び有利小当たり用の実行抽選テーブルと、外れ用の実行抽選テーブルとが設定されている。大当たり及び有利小当たり用の実行抽選テーブルは、外れ用の実行抽選テーブルよりも実行抽選の当選確率が高くなるように設定されている。ステップ S m 4 2 0 4 では、ステップ S m 4 1 0 1 での把握結果を参照し、今回の先読み結果に対応する側の実行抽選テーブルを取得する。

【 5 8 3 8 】

ステップ S m 4 2 0 5 では、ステップ S m 4 2 0 4 で取得した第 1 保留予告の実行抽選テーブルと、サブ側 R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、第 1 保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップ S m 4 2 0 6 では、ステップ S m 4 2 0 5 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。

【 5 8 3 9 】

上記抽選結果が実行当選である場合はステップ S m 4 2 0 7 に進み、現在の保留数を把握する。本ステップでは、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するかを把握するとともに、対応する特図の保留数を把握する。この場合の保留数は今回の保留情報を含めた数である。例えば、今回の保留情報が保留用記憶エリア 3 4 4 c における第 2 特図用保留エリア S R b の第 3 エリアに記憶されるものである場合は、当該保留情報が第 2 特図に対応し且つその保留数が 3 であると把握する。なお、今回の保留情報が第 1 エリアに記憶されている場合（1 個目の保留情報である場合）において、実行エリア S A E に保留情報が記憶されている場合（遊技回が実行されている場合）は上記保留数として 1 を把握し、実行エリア S A E に保留情報が記憶されていない場合（遊技回が実行されていない場合）は上記保留数として 0 を把握する。

【 5 8 4 0 】

ステップ S m 4 2 0 8 では、サブ側 R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から最終表示態様抽選テーブルを取得する。本実施の形態では、保留用画像の表示態様を 1 回だけ変化させて第 1 保留予告演出を行うだけでなく、保留用画像の表示態様を複数回変化させて第 1 保留予告演出を行う場合もあるように構成されている。最終表示態様抽選テーブルは、第 1 保留予告演出における保留用画像の最終的な表示態様を抽選するためのテーブルである。

【 5 8 4 1 】

最終表示態様抽選テーブルでは、図 5 3 1 に示すように、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。なお、図 5 3 1 において、各変動パターンに対応する遊技回用演出を示す「備考（演出態様）」の項目は、便宜上付したものであり、最終表示態様抽選テーブルに設定されるものではない。

10

20

30

40

50

## 【 5 8 4 2 】

また、最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブル（図 5 3 1 ( a ) ）と、外れ用の最終表示態様抽選テーブル（図 5 3 1 ( b ) ）とが設定されており、ステップ S m 4 2 0 8 の最終表示態様抽選テーブルの取得処理では、ステップ S m 4 1 0 1 で把握した変動パターン（当たりの有無）に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。

## 【 5 8 4 3 】

大当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブルと、外れ用の最終表示態様抽選テーブルとは、各変動パターンに応じた最終表示態様の選択範囲や各選択肢の選択確率が異なっている。具体的には、大当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブルでは、第 1 保留予告演出における保留用画像の最終表示態様の範囲として、今回の保留情報が変動パターン 1 A、1 1 A（ノーマルリーチ当たり）の場合は青色表示態様 H M b と虹色表示態様 H M e、変動パターン 2 A、1 2 A（S P リーチ当たり）の場合は青色表示態様 H M b と緑色表示態様 H M c と虹色表示態様 H M e、変動パターン 4 A（S P S P リーチ当たり）の場合は青色表示態様 H M b と緑色表示態様 H M c と赤色表示態様 H M d と虹色表示態様 H M e が設定されている。よって、第 1 保留予告演出として青色表示態様 H M b の保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回（保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回）においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様 H M c の保留用画像が表示された場合は S P リーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様 H M d の保留用画像が表示された場合は S P S P リーチ演出が行われることを示唆することになる。

## 【 5 8 4 4 】

また、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでも、第 1 保留予告演出として青色表示態様 H M b の保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様 H M c の保留用画像が表示された場合は S P リーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様 H M d の保留用画像が表示された場合は S P S P リーチ演出が行われることを示唆するように、各変動パターンに対応する最終表示態様の選択範囲が定められている。このため、保留予告演出が行われて青色、緑色又は赤色のいずれかの保留用画像が表示された場合には、遊技者はどのレベルのリーチ演出が行われるのかを予測することができる。但し、当たりの有無までは判別できない。

## 【 5 8 4 5 】

なお、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、最終表示態様の選択肢として虹色表示態様 H M e が設定されておらず、虹色表示態様 H M e の保留用画像は大当たり又は有利小当たりである場合にのみ表示されるものとなっている。よって、虹色表示態様 H M e の保留用画像は大当たり又は有利小当たりを示唆するものとなり、当該保留用画像が表示された場合、遊技者は、その保留用画像が対応する遊技回にて大当たり又は有利小当たりが発生することを予測することができる。

## 【 5 8 4 6 】

大当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおいて虹色表示態様 H M e の選択確率は、いずれの変動パターンでも小確率（例えば 5 %）に抑えられている。これは、虹色表示態様 H M e の選択確率を高めると、遊技回の実行前に遊技者が大当たりや有利小当たりを認識できる機会が頻発し、遊技回用演出への関心が薄れてしまうおそれがあることを考慮したものである。それ以外の選択肢における選択確率は、各変動パターンにおいて下位の表示態様よりも上位の表示態様が選ばれやすくなっている。例えば、変動パターン 2 A の場合であれば、青色表示態様 H M b よりも緑色表示態様 H M c の方が選ばれやすいという具合である。

## 【 5 8 4 7 】

一方、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブルの場合よりも上位の表示態様が選ばれにくくなっている。例えば、大

10

20

30

40

50

当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおけるSPSPリーチ演出に対応する変動パターン（変動パターン3A）では、赤色表示態様HMdの選択確率が55%であるのに対し、外れ用の最終表示態様抽選テーブルにおけるSPSPリーチ演出に対応する変動パターン（変動パターン4H）では、赤色表示態様HMdの選択確率が15%に留まっている。

【5848】

当たりの有無に対応した各最終表示態様抽選テーブルにおいて、上記のように表示態様の選択傾向が設定されていることで、遊技回にて行われるリーチ演出の種別が同じであっても、その遊技回に対応する保留用画像として上位の表示態様が表示される場合の方が大当たりや有利小当たりの期待度が高くなるものとなっている。

10

【5849】

第1保留予告用の設定処理（図530）の説明に戻り、ステップSm4208で最終表示態様抽選テーブルを取得した後は、ステップSm4209にて、今回の第1保留予告演出における最終表示態様を抽選する。この抽選は、ステップSm4101で把握した変動パターンと、ステップSm4208で取得した最終表示態様抽選テーブルと、サブ側RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて行う。

【5850】

なお、上記抽選用のカウンタは、主制御装置162からの保留コマンドを受信した場合、換言すれば、抽選処理の対象となる保留情報が発生した場合に取得される。このことは、演出制御装置143にて実行する他の抽選処理に用いるカウンタ（乱数値）についても同様である。

20

【5851】

ステップSm4210では、サブ側ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから演出シナリオ抽選テーブルを取得する。演出シナリオ抽選テーブルは、第1保留予告演出の演出シナリオを抽選するためのテーブルである。

【5852】

演出シナリオ抽選テーブルでは、図532に示すように、保留数と第1保留予告演出の最終表示態様とに対応させて複数の演出シナリオが設定されている。詳しくは、保留数=0に対応する演出シナリオ0のグループから保留数=4に対応する演出シナリオ4までのグループが設定され、さらに各グループにおいて、青色、緑色、赤色及び虹色の最終表示態様に対応させて各色用の演出シナリオ群が設定されている。そして、1色分の演出シナリオ群をひとまとまりとして0~99の抽選用乱数値が割り当てられている。例えば、保留数が0であり、最終表示態様が青色表示態様HMbである場合は、演出シナリオ0青（1）と演出シナリオ0青（2）とが演出シナリオの選択対象となり、それらのうちから乱数値に対応するものが選択される。

30

【5853】

各演出シナリオは、最終表示態様が決定された第1保留予告演出において保留用画像をどのタイミングでどの表示態様で表示するのかを規定するものとなっている。第2特図に対応する保留情報の先読みを行った場合において、その際の第2特図の保留数が4であり、最終表示態様として赤色表示態様HMdが抽選された場合の選択対象となる演出シナリオ4赤（1）を例にとると、当該シナリオは、第2保留表示領域Gb（図471（b））の第4単位保留表示領域Gb4に青色表示態様HMbで保留用画像を表示した後、その保留用画像を第2単位保留表示領域Gb2に移動表示させた場合に緑色表示態様HMcに変化させ、その後、その保留用画像を実行表示領域Dに表示している期間（その保留用画像に対応する遊技回の実行中）において赤色表示態様HMdに変化させることを規定したものである。

40

【5854】

図532では図示を省略しているが、実行表示領域Dで保留用画像の表示態様を変化させることを定めた演出シナリオでは、遊技回におけるどのタイミング（どの保留変化ポイ

50

ント)で表示態様を変化させるのかについても規定されている。また、遊技回の実行中において複数回に亘って表示態様を変化させる演出シナリオもあり、例えば、演出シナリオ0緑(2)は、遊技回の実行中における先の保留変化ポイントで保留用画像を通常表示態様HMaから青色表示態様HMbに変化させた後、後の保留変化ポイントでさらに緑色表示態様HMcに変化させることを規定したものとなっている。

**【5855】**

なお、図532の「備考(演出態様)」における「G4(保4)」~「G1(保1)」は、保留表示部200の各单位保留表示領域に保留用画像を表示する場合の表示態様を示している。また、「D(遊技回中)」は、第1単位保留表示領域から実行表示領域Dに保留用画像をシフトさせた場合の表示態様や、実行表示領域Dに保留用画像が表示されている期間での表示態様を示している。ちなみに、「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、演出シナリオ抽選テーブルに設定されるものではない。

10

**【5856】**

演出シナリオ抽選テーブルとしては、大当たり及び有利小当たり用の演出シナリオ抽選テーブルと、外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとが設定されており、ステップSm4210の演出シナリオ抽選テーブルの取得処理では、ステップSm4101で把握した変動パターン(当たりの有無)に対応する演出シナリオ抽選テーブルを取得する。

**【5857】**

ステップSm4210で演出シナリオ抽選テーブルを取得した後は、ステップSm4211にて、今回の第1保留予告演出における演出シナリオ抽選を行う。この抽選は、ステップSm4207で把握した保留数と、ステップSm4209で決定した最終表示態様と、ステップSm4210で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、サブ側RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ(乱数値)とを用いて行う。

20

**【5858】**

ステップSm4212では、ステップSm4211の抽選により決定された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップSm4213では、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに第1保留予告フラグをセットし、その後、第1保留予告用の設定処理を終了する。第1保留予告フラグは、第1保留予告演出を実行すべきであることをMPU342が把握するためのものである。

**【5859】**

また、ステップSm4201で肯定判定した場合(報知制限フラグがセットされている場合)、ステップSm4203で肯定判定した場合(保留情報の変動パターンが変動パターン1H(完全外れ)である場合)又はステップSm4206で否定判定した場合は、ステップSm4214に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様HMaに設定する。その後、第1保留予告用の設定処理を終了する。

30

**【5860】**

保留コマンド対応処理(図526)の説明に戻り、ステップSm3803の保留予告用の設定処理を実行した後は、ステップSm3804にて、第1保留予告演出を実行するための第1保留予告の実行用処理を実行する。ここで、第1保留予告の実行用処理について図533のフローチャートを参照しながら説明する。

40

**【5861】**

第1保留予告の実行用処理ではまずステップSm4301にて、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに第1保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。第1保留予告フラグがセットされていない場合、すなわち、保留予告演出を実行すべき状況でない場合は、そのまま第1保留予告の実行用処理を終了する。

**【5862】**

ステップSm4301で肯定判定した場合は、第1保留予告フラグがセットされており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップSm4302に進み、第1保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像について、表示態様の変更タイミ

50

ングであるか否かを判定する。すなわち、保留用画像を当初から特定表示態様で表示すべき状況であるか否かを判定する。本ステップでは、上記ステップ S m 4 2 1 2 ( 図 5 3 0 ) で設定した第 1 保留予告演出の演出シナリオの設定結果を参照して上記判定を行う。表示態様の変更タイミングでない場合は、そのまま第 1 保留予告の実行用処理を終了する。

【 5 8 6 3 】

一方、表示態様の変化タイミングである場合は、ステップ S m 4 3 0 3 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。具体的には、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e のうち、いずれの特定表示態様で保留用画像を表示するかを把握する。

【 5 8 6 4 】

ステップ S m 4 3 0 4 では、保留用画像の表示態様を上記ステップ S m 4 3 0 3 で把握した表示態様に変更するように設定する。なお、本処理を保留コマンドの受信時 ( 保留用画像の追加表示時 ) に行う場合は、追加表示する保留用画像の初期表示態様を上記ステップ S m 4 3 0 3 で把握した表示態様とするように設定する。ステップ S m 4 3 0 4 の実行後は第 1 保留予告の実行用処理を終了する。

【 5 8 6 5 】

保留コマンド対応処理 ( 図 5 2 6 ) の説明に戻り、ステップ S m 3 8 0 4 の第 1 保留予告の実行用処理を実行した後は、ステップ S m 3 8 0 5 にて、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域 G a , G b において対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図又は第 2 特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であるかを示す情報が含まれる。なお、ステップ S m 4 3 0 4 ( 図 5 3 3 ) の設定処理を実行した場合は、ステップ S m 3 8 0 5 にて、ステップ S m 4 3 0 4 で設定した表示態様の情報が含まれるように保留表示コマンドを設定する。ステップ S m 3 8 0 5 の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

【 5 8 6 6 】

< シフト時コマンド対応処理 >

ステップ S m 3 5 1 3 ( 図 5 1 9 ) のシフト時コマンド対応処理について図 5 3 4 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 8 6 7 】

先ずステップ S m 4 4 0 1 では、第 1 保留予告の実行用処理を実行する。この処理は、第 1 保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留用画像のシフト時に変化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップ S m 3 8 0 4 ( 図 5 2 6 ) の第 1 保留予告の実行用処理 ( 図 5 3 3 ) と基本的に同じものである。

【 5 8 6 8 】

図 5 3 3 を援用して説明すると、ステップ S m 4 4 0 1 の第 1 保留予告の実行用処理では、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 1 保留予告フラグがセットされており、第 1 保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S m 4 3 0 2 にて、第 1 保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像 ( 各保留表示領域 G a , G b に表示されている保留用画像 ) について、今回のシフトタイミングが表示態様 ( 表示色 ) の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップ S m 4 2 1 2 ( 図 5 3 0 ) で設定した第 1 保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【 5 8 6 9 】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップ S m 4 3 0 3 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。ステップ S m 4 0 4 では、保留用画像の表示態様をステップ S m 4 3 0 3 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力コマンドとして、いずれの保留用画像の表示態様を変更するかを示す情報と、どの表示態様 ( 表示色 ) に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用画像の表示態様

10

20

30

40

50

を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、今回のシフトタイミングにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。

【5870】

シフト時コマンド対応処理（図534）の説明に戻り、ステップSm4401の処理を実行した後は、ステップSm4402にて、サブ側RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数SN）を1デクリメントする。各種カウンタエリア344bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数SNを更新する。

【5871】

ステップSm4403では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、本シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、サブ側RAM344の保留用記憶エリア344cの第1エリアに記憶されている保留情報を実行エリアSAEに移すとともに、第2エリア～第4エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。

【5872】

また、シフト処理では、表示画面Gの保留表示部200における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置350を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図534（b1）に示すように、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1及び第2単位保留表示領域Ga2に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図534（b2）に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域D及び第1単位保留表示領域Ga1に変更される。なお、ステップSm4401の第1保留予告の実行用処理において保留用画像の表示態様を変化させる設定がなされている場合は、表示位置の変更と表示態様の変更とが併せて行われる。

【5873】

<特図変動表示用処理>

ステップSm3402（図518）の特図変動表示用処理について図535のフローチャートを参照しながら説明する。

【5874】

まずステップSm4501では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第1特図又は第2特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップSm4502に進み、主制御装置162から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドには、主制御装置162における変動表示時間の設定処理（図488）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。

【5875】

この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置162にて表示制御される特図用表示部43での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと有利小当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【5876】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップSm4503に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。

【5877】

変動開始用処理では、主制御装置162からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM343の各種テーブル記憶エリア3

10

20

30

40

50

43aには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置162において各変動パターン(図489、図490)が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置143と主制御装置162とでは、1つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン1Aである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置143及び主制御装置162のいずれも15secとなる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

【5878】

10

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチ当たり、SPSPリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチ外れ、SPSPリーチ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図489を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【5879】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりや有利小当たりである場合、主制御装置162からの種別コマンドに基づいて大当たり種別や有利小当たり種別を特定する。その上で、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される図柄列Z1~Z3の停止結果として、特定した種別に対応する停止結果を設定する。例えば、有利小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、図柄列Z1~Z3の停止結果として有利小当たり結果A用の停止結果を設定する。この場合、有利小当たり結果A用の停止結果が停止表示される有効ラインL1~L5は抽選等によってランダムに決定される。

20

【5880】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列Z1~Z3の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインL1~L5にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ラインL1~L5上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

30

【5881】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置350への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置350では、受信したコマンドに従い、演出制御装置143にて決定された停止結果で各図柄列Z1~Z3の図柄が停止したり、演出制御装置143にて決定された演出パターンで遊技回演出が行われたりするように図柄表示装置75を制御する。

【5882】

ステップSm4501で肯定判定した場合(遊技回の実行中である場合は、ステップSm4504に進み、主制御装置162から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップSm4505にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1~Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1~Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

40

【5883】

ステップSm4506では、今回の特図遊技回が第1保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。第1保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップSm4507にて第1保留予告の実行用処理を実行する。この

50

処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留情報の遊技回の実行中に変化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップ S m 3 8 0 4 ( 図 5 2 6 ) の第 1 保留予告の実行用処理 ( 図 5 3 3 ) と基本的に同じものである。

【 5 8 8 4 】

図 5 2 6 を援用して説明すると、ステップ S m 4 5 0 7 の第 1 保留予告の実行用処理では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S m 4 4 0 2 にて、第 1 保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像 ( 実行表示領域 D に表示されている保留用画像 ) について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、

10

【 5 8 8 5 】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップ S m 4 4 0 3 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。ステップ S m 4 3 0 4 では、保留用画像の表示態様をステップ S m 4 4 0 3 で把握した表示態様に変更するように設定する。これにより、遊技回中の所定の保留変化ポイントにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。

【 5 8 8 6 】

特図変動表示用処理 ( 図 5 3 5 ) の説明に戻り、ステップ S m 4 5 0 7 の実行後又はステップ S m 4 5 0 6 で否定判定した場合 ( 第 1 保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合 ) は特図変動表示用処理を終了する。

20

【 5 8 8 7 】

ステップ S m 4 5 0 4 で肯定判定した場合 ( 変動終了コマンドを受信している場合 ) は、変動表示時間が経過したことを意味する。この場合はステップ S m 4 5 0 8 に進み、変動用終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる ( 各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させる ) 。

【 5 8 8 8 】

ステップ S m 4 5 0 9 では、今回の特図遊技回が第 1 保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。第 1 保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップ S m 4 5 1 0 にて、各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている第 1 保留予告フラグをクリアする。ステップ S m 4 5 1 0 の実行後又はステップ S m 4 5 0 9 で否定判定した場合は ( 第 1 保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合 ) は特図変動表示用処理を終了する。

30

【 5 8 8 9 】

なお、本実施の形態では、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信したか否かに基づいて変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としたが、演出制御装置 1 4 3 において変動開始時に送信される変動開始コマンドから変動表示時間を把握できるため、その把握した変動表示時間に基づき、実行中の遊技回に係る変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としてもよい。この場合、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを送信しない構成としてもよい。

40

【 5 8 9 0 】

< 大当たり遊技用処理 >

ステップ S m 3 4 0 3 ( 図 5 1 8 ) の大当たり遊技用処理について図 5 3 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 8 9 1 】

大当たり遊技用処理では先ずステップ S m 4 7 0 1 にて、大当たり遊技 ( 大当たり遊技又は V 大当たり遊技 ) の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S m 4 7 0 2 にて主制御装置 1 6 2 からオープニングコマンド ( 図 4 9 6 のステップ S m 1 5 0 9 ) を受信しているか否か、すなわち、大当たり遊技の開始タイミ

50

ングであるか否かを判定する。オープニングコマンドを受信していない場合は、そのまま大当たり遊技用処理を終了する。

【5892】

オープニングコマンドを受信している場合は、ステップSm4703に進み、オープニング用処理を実行する。オープニング用処理では、図柄表示装置75の表示画面G等にて所定のオープニング演出が実行されるように表示制御装置350への送信コマンドを設定する。

【5893】

ステップSm4704では、図柄表示装置75の表示画面G上から保留用画像を消去する処理を実行する。すなわち、保留表示部200に表示されている保留用画像を大当たり遊技の開始に伴い消去する。保留用画像を表示するための表示領域（表示用背景）が設定されている場合は、当該表示領域についても併せて消去する。ステップSm4704の実行後は大当たり遊技用処理を終了する。

10

【5894】

なお、今回の大当たり遊技がV大当たり遊技である場合は、有利小当たり結果に対応する小当たり遊技にて保留用画像の消去が行われてもよい。この場合における保留用画像の消去は、当該小当たり遊技の開始時に行うことができる。

【5895】

ステップSm4701で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップSm4705に進み、主制御装置162からエンディングコマンド（図497のステップSm1618）を受信しているか否か、すなわち、エンディングの開始タイミングであるか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していない場合は、ステップSm4706にて大当たり遊技中用処理を実行する。大当たり遊技中用処理では、図柄表示装置75の表示画面G等にて所定のラウンド演出や入賞時演出、エンディング演出等が実行されるように表示制御装置350への送信コマンドを設定する。

20

【5896】

ステップSm4707では、大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば3ラウンド目）のラウンド遊技に到達したか否かを判定する。所定ラウンド目である場合は、ステップSm4708にて第2保留予告の設定用処理を実行する。第2保留予告の設定処理は第2保留予告演出の実行有無を決定したりするための処理である。ここで、第2保留予告演出について図537を参照しながら説明する。

30

【5897】

第2保留予告演出は、大当たり遊技の実行中に行われるものであり、大当たり遊技中に保留記憶されている保留情報の中に大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在することを報知又は示唆する先読み演出である。第2保留予告演出は、大当たり遊技の所定ラウンド（例えば3ラウンド目のラウンド遊技）にて、例えば「NEXT!」等の文字が付されたメッセージ画像631が表示画面Gの所定部（例えば中央部）に表示するように行われる。これにより、大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在すること（次の大当たり遊技が保留記憶内に控えていること）が示唆される。

【5898】

メッセージ画像631の表示は、所定ラウンド目のラウンド遊技が開始される場合に行われてもよいし、当該ラウンド遊技の途中（当該ラウンド遊技の開始から所定期間の経過後）に行われてもよい。その際、メッセージ画像631は一定期間（例えば1sec）に亘って継続表示され、その後、上記所定ラウンドが終了する前に消去されるか又は表示サイズが小さく変更されて表示画面Gの特定部（例えば隅部）に表示位置が変更される。

40

【5899】

なお、本実施の形態では、大当たり遊技中は保留画像が表示されないように構成されているため、大当たり遊技中は第1保留予告演出が行われず、第2保留予告演出だけが行われるものとなっている。

【5900】

50

次に、ステップ S m 4 7 0 8 の第 2 保留予告の設定用処理について図 5 3 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 9 0 1 】

第 2 保留予告の設定用処理では先ずステップ S m 4 8 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグの詳細については後述する。

【 5 9 0 2 】

報知制限フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 4 8 0 2 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている保留情報の中に大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在するか否かを判定する。大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在する場合は、ステップ S m 4 8 0 3 に進み、サブ側 R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から第 2 保留予告の実行抽選テーブルを取得する。

10

【 5 9 0 3 】

ステップ S m 4 8 0 4 では、ステップ S m 4 8 0 3 で取得した第 2 保留予告の実行抽選テーブルと、サブ側 R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、第 2 保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップ S m 4 8 0 5 では、ステップ S m 4 8 0 4 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。

【 5 9 0 4 】

上記抽選結果が実行当選である場合はステップ S m 4 8 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 2 保留予告フラグをセットする。第 2 保留予告フラグは、第 2 保留予告演出を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

20

【 5 9 0 5 】

ステップ S m 4 8 0 6 の実行後は第 2 保留予告の設定用処理を終了する。ステップ S m 4 8 0 1 で肯定判定した場合（報知制限フラグがセットされている場合）、ステップ S m 4 8 0 2 で否定判定した場合（大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在しない場合）又はステップ S m 4 8 0 5 で否定判定した場合（第 2 保留予告演出の実行抽選で外れとなった場合）は、第 2 保留予告演出を実行しないとして、ステップ S m 4 8 0 3 以降の処理やステップ S m 4 8 0 6 の処理を実行せずに第 2 保留予告の設定用処理を終了する。

30

【 5 9 0 6 】

大当たり遊技用処理（図 5 3 6）の説明に戻り、ステップ S m 4 7 0 8 の第 2 保留予告の設定用処理を実行した後は、ステップ S m 4 7 0 9 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 2 保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 保留予告フラグがセットされており、第 2 保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S m 4 7 1 0 に進み、第 2 保留予告の実行用処理を行う。

【 5 9 0 7 】

第 2 保留予告の実行用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて第 2 保留予告演出が実行されるように設定する。すなわち、所定ラウンド目のラウンド遊技における所定タイミングにてメッセージ画像 6 3 1 が表示されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。ステップ S m 4 7 1 0 の実行後は大当たり遊技中処理を終了する。ステップ S m 4 7 0 7 で否定判定した場合（所定ラウンド目ではない場合）又はステップ S m 4 7 0 9 で否定判定した場合（第 2 保留予告フラグがセットされていない場合）は、第 2 保留予告演出を実行しないとして、ステップ S m 4 7 1 0 の処理を実行せずに大当たり遊技中処理を終了する。

40

【 5 9 0 8 】

ステップ S m 4 7 0 5 で肯定判定した場合（エンディングコマンドを受信している場合）は、ステップ S m 4 7 1 1 に進み、エンディング用処理を実行する。エンディング用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて所定のエンディング演出が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

50

## 【5909】

ステップSm4712では、保留予告演出の実行制限を解除するための制限解除用処理を実行する。制限解除用処理の詳細については後述する。

## 【5910】

ステップSm4713では、保留用画像を再表示するための表示用処理を実行する。この際、通常表示態様HMaにて保留用画像の表示が再開されるように設定する。このため、特定表示態様で表示された保留用画像が存在する状況で大当たり遊技が開始された場合でも、大当たり遊技の終了時に保留用画像の表示が再開される場合には、その保留用画像は通常表示態様HMaにて表示されることになる。ステップSm4713の実行後は大当たり遊技用処理を終了する。

10

## 【5911】

< 予告制限判定用処理 >

ステップSm3504（図519）の予告制限判定用処理について図539のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの残り球数コマンドを受信した場合に実行されるものである。

## 【5912】

予告制限判定用処理では先ずステップSm4901にて、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに到達フラグがセットされているか否かを判定する。到達フラグがセットされていない場合は、ステップSm4902に進み、ステップSm3601（図520）で把握した残り球数RS（現在の残り球数）が予告制限数以下となっているか否かを判定する。予告制限数は、保留予告演出の実行を制限するか否かを振り分けるための基準値として設定されるものであり、1回の大当たり遊技での獲得期待数を考慮して定められる。獲得期待数は、判定用差球数SAが増加しやすい（残り球数RSが減少しやすい）時短遊技状態での大当たり又は有利小当たりに基づく大当たり遊技（本実施の形態では10R大当たり遊技や10RV大当たり遊技）を対象として、第1可変入賞装置65への遊技球の入賞に基づく賞球の付与数（払出数）を踏まえて導出される。具体的には、10個（第1可変入賞装置65の上限入賞個数）×10個（第1可変入賞装置65の賞球数）×10R（残りのラウンド数）により1000個が上記獲得期待数として導出される。ちなみに、今回の大当たり遊技がV大当たり遊技である場合は、その直前に実行される小当たり遊技の分（第2可変入賞装置66の上限入賞個数×第1可変入賞装置65の賞球数）も含めて獲得期待数が導出される。予告制限数は、獲得期待数としての1000個に所定数（例えば500個）を加算した数とされ、例えば1500個に設定される。

20

30

## 【5913】

残り球数RSが予告制限数（例えば1500個）以下である場合は、ステップSm4903にて上記各種フラグ格納エリア344dに到達フラグをセットする。到達フラグは、残り球数RSが予告制限数に到達したことをMPU342が把握するためのものである。ステップSm4903の実行後は予告制限判定用処理を終了する。また、ステップSm4902で否定判定した場合（残り球数RSが予告制限数よりも大きい場合）は、到達フラグをセットしないとしてステップSm4903の処理を実行することなく予告制限判定用処理を終了する。

40

## 【5914】

ステップSm4901で肯定判定した場合（到達フラグがセットされている場合）は、残り球数RSが既に予告制限数以下になっていることを意味する。この場合は、ステップSm4904に進み、残り球数RSが制限解除数以上となっているか否かを判定する。制限解除数は、保留予告演出の実行制限を解除するか否かを振り分けるための基準値として設定されるものである。本実施の形態では、制限解除数として予告制限数と同じ数が設定される。このため、残り球数RSが減少して1500個（予告制限数）以下となった後、時短遊技状態が終了するなどして残り球数RSが増加し、再び1500個を上回る事象が生じた場合に、残り球数RSが制限解除数以上であると判定することになる。

## 【5915】

50

残り球数 R S が制限解除数以上である場合は、ステップ S m 4 9 0 5 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている到達フラグをクリアし、その後、予告制限判定用処理を終了する。ステップ S m 4 9 0 4 で否定判定した場合（残り球数 R S が制限解除数以上でない場合）は、ステップ S m 4 9 0 5 の処理を実行せずに予告制限判定用処理を終了する。

【 5 9 1 6 】

< 保留予告の制限用処理 >

ステップ S m 4 1 0 2（図 5 2 8）の保留予告の制限用処理について図 5 4 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。

10

【 5 9 1 7 】

保留予告の制限用処理では先ずステップ S m 5 1 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグがセットされていない場合はステップ S m 5 1 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に到達フラグがセットされているか否かを判定する。

【 5 9 1 8 】

到達フラグがセットされている場合、すなわち、残り球数 R S が予告制限数（例えば 1 5 0 0 個）以下である場合は、ステップ S m 5 1 0 3 にて、実行中の遊技回が大当たり又は有利小当たりに対応するものであるか否かを判定する。すなわち、取得された今回の保留情報に関し、当否判定の結果が大当たり又は有利小当たりである特図遊技回（当たり遊技回）の実行中に取得されたものであるか否かを判定する。

20

【 5 9 1 9 】

実行中の遊技回が大当たり又は有利小当たりに対応するものでない場合（実行中の遊技回が外れに対応するものである場合又は遊技回の実行中でない場合）は、ステップ S m 5 1 0 4 に進み、記憶されている保留情報のうち今回の保留情報よりも前の保留情報において大当たり又は有利小当たりに対応するものがあるか否かを判定する。この判定は、保留先読み処理の結果に基づいて行い、具体的には、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている保留情報を参照して行う。

【 5 9 2 0 】

ステップ S m 5 1 0 3 で肯定判定した場合（今回の保留情報が当たり遊技回の実行中に取得されたものである場合）又はステップ S m 5 1 0 4 で肯定判定した場合（大当たり又は有利小当たりに対応する先の保留情報が存在する場合）は、残り球数 R S が予告制限数以下である状況において、今回の保留情報に対応する遊技回が実行される前に、大当たり又は有利小当たりが発生して大当たり遊技が実行される状態であることを意味する。この場合はステップ S m 5 1 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグをセットする。

30

【 5 9 2 1 】

報知制限フラグは、保留予告演出の実行を制限すべき状況であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。このため、報知制限フラグのセット状態で第 1 保留予告の設定用処理（図 5 3 0）を実行した場合は、ステップ S m 4 2 0 1 で肯定判定し、第 1 保留予告演出の実行を回避することになる。また、報知制限フラグのセット状態で第 2 保留予告の設定用処理（図 5 3 8）を実行した場合は、ステップ S m 4 8 0 1 で肯定判定し、第 2 保留予告演出の実行を回避することになる。すなわち、今回の保留情報についての先読み結果が大当たりや有利小当たりであっても、今回の保留情報を契機とする第 1 保留予告演出や第 2 保留予告演出が実行されないように制御される。

40

【 5 9 2 2 】

ステップ S m 5 1 0 5 の実行後は保留予告の制限用処理を終了する。ステップ S m 5 1 0 1 で肯定判定した場合（報知制限フラグがセットされている場合）、ステップ S m 5 1 0 2 で否定判定した場合（到達フラグがセットされていない場合）又はステップ S m 5 1 0 4 で否定判定した場合（大当たり又は有利小当たりに対応する先の保留情報が存在しな

50

い場合)は、報知制限フラグをセットしないとして、ステップ S m 5 1 0 5 を実行せずに保留予告の制限用処理を終了する。

【 5 9 2 3 】

< 制限解除用処理 >

ステップ S m 4 7 1 2 ( 図 5 3 6 ) の制限解除用処理について図 5 4 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は大当たり遊技状態が終了する場合、より詳しくは、大当たり遊技状態でのエンディング期間にて実行されるものである。

【 5 9 2 4 】

制限解除用処理では先ずステップ S m 5 2 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグがセットされている場合、すなわち、第 1 保留予告演出や第 2 保留予告演出の制限状態である場合は、ステップ S m 5 2 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの超過待機コマンドを受信しているか否かを判定する。

10

【 5 9 2 5 】

超過待機コマンドは、大当たり遊技状態の途中で残り球数 R S が 0 個になった場合 ( 判定用差球数 S A が停止用球数としての 9 5 0 0 0 個に到達した場合 ) に送信されるものである ( 図 5 0 7 のステップ S m 2 5 1 6 ) 。このため、ステップ S m 5 2 0 2 にて超過待機コマンドを受信していないと判定した場合は、大当たり遊技状態への移行前に行われた大当たり遊技回又は外れ遊技回にて第 1 保留予告演出や第 2 保留予告演出の制限状態への移行が行われ、それらの予告演出の実行が制限されたものの、大当たり遊技が消化されても残り球数 R S が 0 個にならなかったこと ( 換言すれば、大当たり遊技状態の終了後に遊技停止状態に移行しないこと ) を意味する。

20

【 5 9 2 6 】

この場合はステップ S m 5 2 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている報知制限フラグをクリアし、第 1 保留予告演出や第 2 保留予告演出の実行を許容する状態に切り替える。続くステップ S m 5 2 0 4 では、第 1 保留予告演出の実行有無やその内容を決定したりするための第 1 保留予告の設定用処理を実行する。

【 5 9 2 7 】

ステップ S m 5 2 0 4 の第 1 保留予告の設定用処理は、ステップ S m 3 8 0 4 ( 図 5 2 6 、 図 5 3 0 ) の第 1 保留予告の設定用処理と同様のものである。すなわち、先読みされた変動パターンが変動パターン 1 H 以外であれば、第 1 保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行い、当該実行抽選にて当選した場合は、最終表示態様の抽選を行うとともに、演出シナリオの抽選を行う。ステップ S m 5 2 0 4 の第 1 保留予告の設定用処理では、これらの処理をその時点で保留記憶されている保留情報の全てを対象としてそれぞれの保留情報について行う。すなわち、第 1 保留予告演出の制限状態への移行前に取得されていた保留情報については、第 1 保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選を改めて行うことになる。

30

【 5 9 2 8 】

なお、主制御装置 1 6 2 では、第 1 保留予告演出の制限状態であっても、制限状態ではない場合と同様に、保留情報が取得 ( 記憶 ) されることに応じて保留先読み処理 ( 図 4 8 2 、 図 5 1 3 ) が実行される。このときに先読みされた変動パターン等の情報は、保留コマンドを通じて演出制御装置 1 4 3 に送信され、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c ( 図 5 2 7 ) に記憶されている。ステップ S m 5 2 0 4 の第 1 保留予告の設定用処理では、保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶された情報を参照し、各保留情報が対応する当否結果や変動パターンの把握を行う。つまり、制限状態中に取得された保留情報については、制限状態中に行われた保留先読みの結果に基づいて当否結果等の把握が行われる。

40

【 5 9 2 9 】

ステップ S m 5 2 0 5 では、第 2 保留予告演出の実行有無を決定したりするための第 2 保留予告の設定用処理を実行する。この処理は、ステップ S m 4 7 0 8 ( 図 5 3 6 、 図 5 3 8 ) の第 2 保留予告の設定用処理と同様のものである。すなわち、その時点で記憶され

50

ている保留情報の中に大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在するか否かを判定し、そのような保留情報が存在する場合は、第2保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップSm5205の第2保留予告の設定用処理においても、保留用記憶エリア344cに記憶されている情報を参照して上記処理を行う。

【5930】

ステップSm5206では、上記各種フラグ格納エリア344dに第2保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。これにより、ステップSm5205の第2保留予告の設定用処理で第2保留予告演出を実行する旨の設定が行われたか否かを判定する。

【5931】

第2保留予告フラグがセットされていない場合はそのまま制限解除用処理を終了する。一方、第2保留予告フラグがセットされている場合、すなわち、第2保留予告演出を実行すべきである場合は、ステップSm5207に進み、第2保留予告の実行用処理を行う。この処理は、ステップSm4710(図536)の第2保留予告の実行用処理と同様のものである。すなわち、ステップSm4712で第2保留予告演出の制限状態が解除された場合は、そのエンディング期間にて第2保留予告演出(図537)が実行される。この場合における第2保留予告演出の実行タイミングは特に限定されるものではなく、例えば、エンディングの開始に合わせて実行してもよいし、エンディングの開始から所定期間が経過したタイミング(エンディングの途中)で実行してもよい。

【5932】

なお、図541の制限解除用処理では第1保留予告の実行用処理が設けられていないが、制限状態が解除された場合の第1保留予告演出については、ステップSm5204の第1保留予告の設定用処理で設定された演出シナリオに従い、大当たり遊技状態の終了後に実行する。

【5933】

ステップSm5207の実行後は制限解除用処理を終了する。また、ステップSm5201で否定判定した場合(報知制限フラグがセットされていない場合)、ステップSm5202で肯定判定した場合(超過待機コマンドを受信している場合)は、ステップSm5203以降の処理を実行することなく制限解除用処理を終了する。なお、超過待機コマンドを受信している場合は、その後、遊技停止状態に移行することに伴い主制御装置162から遊技停止コマンド(図510のステップSm2712)が送信されるが、演出制御装置143では、遊技停止コマンドを受信すると、保留用記憶エリア344cに記憶されている情報を消去する。

【5934】

<停止予告用報知の流れについて>

次に、残り球数RS(判定用差球数SA)に基づく遊技停止に関する報知としての停止予告用報知の流れについて説明する。

【5935】

残り球数RSの減少(判定用差球数SAの増加)により残り球数RSが報知開始球数(例えば7000個、判定用差球数SAが88000個)に到達すると、遊技停止状態への移行を遊技者に示唆する第1停止予告用報知が実行される。第1停止予告用報知では、例えば、図521(a)、(b)に示すように、「この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像901が図柄表示装置75の表示画面Gに表示される。

【5936】

この際、報知開始球数への到達が大当たり遊技の実行中ではない状況で生じた場合、すなわち、通常遊技状態や時短遊技状態にて生じた場合は、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回の次の遊技回にて第1停止予告用報知が開始される。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第1停止予告用報知が開始される。

【5937】

一方、報知開始球数への到達が大当たり遊技の実行中に生じた場合は、図521(c)

に示すように、その大当たり遊技でのエンディング期間にて第1停止予告用報知が開始される。この場合における第1停止予告用報知は、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば1sec）が経過したタイミング）である。すなわち、大当たり遊技状態の途中で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合、直ちに第1停止予告用報知が開始されるのではなく、エンディング期間（第1可変入賞装置65が閉鎖状態）となるのを待って第1停止予告用報知が開始される。

【5938】

また、大当たり遊技状態中に残り球数RSが0個になる場合（判定用差球数SAが停止用球数としての95000個に到達する場合）は、大当たり遊技状態の終了後に遊技停止状態に移行することを遊技者に示唆する第2停止予告用報知が実行される。第2停止予告用報知では、例えば、図524（a）、（b）に示すように、「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902が図柄表示装置75の表示画面Gに表示される。

10

【5939】

大当たり遊技状態の途中で残り球数RSが0個になった場合、大当たり遊技状態が終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の停止予告用報知を行うことで、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

【5940】

なお、第2停止予告用報知が開始される際、表示画面Gでは第1停止予告用報知が実行中の状態となっているが、この第1停止予告用報知は、第2停止予告用報知の開始後も引き続き実行される。その際、第1停止予告用報知の態様は、残り球数RSが0個になったことを示す態様（例えば「この台はあと0発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われた状態）に維持され、第1可変入賞装置65への入賞により獲得球数が増加してもそれが反映されない。つまり、大当たり遊技状態の途中でメッセージ画像901の更新が停止され、その後は、実際の獲得球数とは異なる内容（実際の判定用差球数に対応しない内容）の表示が行われることになる。

20

【5941】

このように大当たり遊技状態の途中で残り球数RSが0個となり、当該大当たり遊技状態の終了後に遊技停止に移行する場合において、残り球数RSが0個になった後も第1停止予告用報知の実行を継続することで、既に残り球数RSが0個になっていることを遊技者に分かりやすく伝えることができ、また、その後に獲得球数が増加しても第1停止予告用報知の内容（メッセージ画像901の表示内容）を更新しないことで、残り球数がマイナス表示になったり、停止用球数を超える獲得球数が表示されたりすることが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制できる。

30

【5942】

< 保留予告演出の流れについて >

次に、保留予告演出の流れについて図542～図544を参照しながら説明する。ここでは、右打ちによる第2特図での遊技が行われる状態（時短遊技状態又は第2特図の残り保留分での遊技）大当たり当選又は有利小当たり当選に基づく大当たり遊技 右打ちによる第2特図での遊技が行われる状態のループが繰り返される状況（連荘状態）を例にとって説明する。

40

【5943】

図542に示すように、タイミングt1では、第2特図での大当たり当選又は有利小当たり当選を契機とする大当たり遊技状態（大当たり遊技A）が開始される（図542（a））。この際、図543（a）に示すように、第2特図の保留情報として保留情報1（保留用画像HW1に対応する保留情報）が記憶されており、この保留情報1は外れ結果に対応するものであるとする。

【5944】

50

大当たり遊技 A の実施により残り球数 R S が減少（判定用差球数 S A が増加）し、当該大当たり遊技 A の途中であるタイミング t 2 にて残り球数 R S が予告制限数である 1 5 0 0 個（判定用差球数 S A が予告制限数に対応する数である 9 3 5 0 0 個）に到達すると、その旨を示す到達フラグがセットされる（図 5 4 2（d）、（e）、図 5 3 9）。但し、この時点では報知制限フラグがセットされておらず、保留予告演出の実行は制限されない。

【 5 9 4 5 】

なお、大当たり遊技 A でのラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば 3 ラウンド目）に到達すると、第 2 保留予告演出の実行タイミングとなる。この時点では報知制限フラグがセットされていないため、第 2 保留予告演出の実行が許容される。しかしながら、このとき

10

に保留記憶されている保留情報 1 は外れ結果に対応しているため、保留情報 1 を契機とする第 2 保留予告演出は実行されない。

【 5 9 4 6 】

ちなみに第 2 保留予告演出では、例えば、図 5 3 7 に示すように、「NEXT!」等の文字が付されたメッセージ画像 6 3 1 が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。これにより、大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在すること（次の大当たり遊技が保留記憶内に控えていること）が示唆され、次の大当たりが確定していることを遊技者が認識することが可能になる。

【 5 9 4 7 】

その後、タイミング t 3 にて大当たり遊技 A が終了する。このときの判定用差球数 S A は例えば 9 3 7 0 0 個に達しているとする。大当たり遊技 A が終了すると、保留情報 1 に基づく特図遊技回 A が開始される。保留情報 1 は外れ結果に対応するため、特図遊技回 A では当否判定の結果が外れ結果となり、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が外れ結果に対応する組み合わせで停止表示される。

20

【 5 9 4 8 】

特図遊技回 A の実行中であるタイミング t 4 にて、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞すると、図 5 4 3（b）に示すように、新たな保留情報として保留情報 2（保留用画像 H W 2 に対応する保留情報）が記憶される。この保留情報 2 は大当たり結果又は有利小当たり結果（以下、単に「当たり結果」ということがある）に対応するものであるとする。

【 5 9 4 9 】

この際、到達フラグがセットされた状態となっているが（図 5 4 2（e））、保留情報 2 は、当たり遊技回の実行中に取得されたものではなく、保留情報 2 よりも前に当たり結果に対応する保留情報が存在する状態で取得されたものでもない。このため、報知制限フラグがセットされず（図 5 4 0 のステップ S m 5 1 0 3、ステップ S m 5 1 0 4）、保留予告演出の実行が許容される。

30

【 5 9 5 0 】

よって、保留情報 2 を契機とする第 1 保留予告演出を実行するための処理が行われる。具体的には、保留情報 2 に対する保留先読み処理（図 5 1 3）の結果に基づいて、保留用画像 H W 2（保留情報 2 に対応する保留用画像）についての第 1 保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等が実行される（図 5 3 0）。

40

【 5 9 5 1 】

その結果、例えば、第 1 保留予告演出の実行抽選に当選し且つ保留情報の取得タイミングで赤色表示態様 H M d により表示する態様が選択された場合は、図 5 4 3（c）に示すように、第 2 保留表示領域 G b の第 1 単位保留表示領域 G b 1 に赤色表示態様 H M d とされた保留用画像 H W 2 が表示される。これにより、保留情報 2 に基づく特図遊技回 B において大当たり又は有利小当たりが発生する期待度が高いことが遊技者に示唆される。

【 5 9 5 2 】

その後、同じく特図遊技回 A の実行中であるタイミング t 5 にて、第 2 作動口 6 3 への更なる入賞が発生すると、図 5 4 3（d）に示すように、当該入賞に対応して保留情報 3（保留用画像 H W 3 に対応する保留情報）が記憶される。この保留情報 3 は当たり結果に

50

対応するものであるとする。

【5953】

この場合、残り球数RSが予告制限数である1500個以下(判定用差球数SAが93500個以上)であり且つ記憶されている保留情報のうち今回の保留情報(保留情報HW3)よりも前の保留情報において大当たり又は有利小当たりに対応するもの(保留情報HW2)が存在する状況に該当する。このため、報知制限フラグがセットされ(図542(f)、図540のステップSm5105)、保留予告演出の実行が制限(規制)される。

【5954】

このため、取得された今回の保留情報3が当たり結果に対応するものであっても、保留情報3を契機とする第1保留予告演出は実行されない。よって、図543(e)に示すように、第2保留表示領域Gbの第2単位保留表示領域Gb2に通常表示態様HMaとされた保留用画像HW3が表示され、この保留用画像HW3は、その後も表示態様に変更されることがなく、通常表示態様HMaに維持される。

10

【5955】

保留情報3が取得されたときの判定用差球数SAは、遊技球を第2作動口63に入賞させるのに消費した分だけ、大当たり遊技Aの終了時における93700個よりも減ることになり、このときの判定用差球数SAが例えば93600個であるとする。この際、停止用差球数から判定用差球数SAを差し引いた残り分(停止用差球数までの猶予分)は1400個となり、次に控えている大当たり遊技(保留情報2の当たり結果に対応する大当たり遊技)の獲得期待数である1000個よりも大きい値となる。すなわち、本実施の形態では、上記残り分が獲得期待数に達するよりも早く保留予告演出の実行制限が行われることになる。

20

【5956】

上記のように保留予告演出の実行が制限された場合は、保留情報3より後に取得された保留情報についても同様に保留予告演出の実行が制限されることになる。

【5957】

なお、上記制限に際して対象となるのは保留予告演出の実行であり、主制御装置162での保留先読み処理(図513)については制限の対象外とされる。このため、保留情報3やその後の保留情報が取得された際は、上記制限が実行されていない場合と同様に保留先読み処理が実行され、それらの保留情報における変動パターン等が先読みされる。

30

【5958】

ちなみに、残り球数RSが報知開始球数である7000個(判定用差球数SAが88000個)に到達した場合は、前述のとおり第1停止予告用報知が実行される。よって、第1停止予告用報知により遊技停止状態への移行が遊技者に示唆された後に、保留予告演出の制限が行われることになる。

【5959】

上記のようにして保留情報3についての第1保留予告演出の実行が制限された後、保留情報1に基づく特図遊技回Aが終了すると、保留情報2に基づく特図遊技回Bが実行される。特図遊技回Bでは当否判定の結果が当たり結果となり、図柄列Z1~Z3が当たり結果に対応する組み合わせで停止表示される。

40

【5960】

そして、タイミングt6にて特図遊技回Bが終了すると、特図遊技回Bでの当たり結果に対応する大当たり遊技Bが実行される(特図遊技回Bでの当否結果が有利小当たり結果である場合は、小当たり遊技でのV入賞の発生を経て大当たり遊技Bが実行される)。この大当たり遊技で所定ラウンド目(例えば3ラウンド目)のラウンド遊技に到達すると、第2保留予告演出の実行タイミングとなるが、この時点では保留予告演出の実行が制限されているため、保留情報3を契機とする第2保留予告演出は実行されない。

【5961】

ところで、大当たり遊技Bでの出玉の獲得期待数は、10個(第1可変入賞装置65の上限入賞個数)×10個(第1可変入賞装置65の賞球数)×10R(残りのラウンド数

50

)により導出される1000個であるが、本実施の形態では、遊技領域PEにおける右ルート上に右側一般入賞口70が配置されており(図463)、大当たり遊技Bにおいて遊技者が右打ち(第1可変入賞装置65に入賞可能な態様での遊技球の発射)を行った場合、第1可変入賞装置65だけでなく、右側一般入賞口70にも遊技球が入賞し得るように構成されている。また、本実施の形態では、1のラウンド遊技にて、上限入賞個数(10個)を超える第1可変入賞装置65への入賞が生じた場合(いわゆるオーバーフロー入賞が発生した場合)に、超えた分の入賞に対応する賞球の払い出しが行われるように構成されている。

#### 【5962】

ここでは、大当たり遊技Bの実行中において右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多く発生し、獲得期待数を大きく上回るペースで判定用差球数SAが増加したとする。この場合、大当たり遊技Bの開始時点における判定用差球数SAが93600個であり、停止用球数である95000個までに1400個の猶予がある状態であっても、図542(d)に示すように、大当たり遊技Bの途中タイミング(タイミングt7)で判定用差球数SAが95000個(残り球数RSが0個)に到達する場合があります。この場合、超過待機フラグがセットされ、遊技停止状態への移行を待機する遊技停止待ち状態となる(図542(g)、図507)。

#### 【5963】

なお、遊技停止待ち状態では、それまで実行されていたラウンド数画像903の表示が継続されるようになっている。ラウンド数画像903は、遊技停止待ち状態への移行後においてラウンド遊技が進むのに応じて表示内容が更新されるため、遊技者は大当たり遊技の進行度合いを当該ラウンド数画像903から把握することができる。よって、その後に遊技停止状態に移行する場合において、大当たり遊技が最後まで実施されたことを遊技者が把握することができ、遊技者を安心させることが可能になる。

#### 【5964】

そして、タイミングt8において、大当たり遊技Bが終了すると、遊技停止状態への移行が行われる(図542(h))。その結果、大当たり遊技Bの終了後に保留情報3に対応する特図遊技回Cが行われないことになり、当該特図遊技回Cの実行後に移行する予定であった大当たり遊技についても消失することになる。

#### 【5965】

このような場合において、前述のとおり、上記大当たり遊技Bの終了後に消化される予定であった保留情報3については保留予告演出の実行が予め制限されている。この場合、大当たり遊技Bの終了により遊技停止状態に移行する時点において、保留情報3(特図遊技回C)を対象とする第1保留予告演出や第2保留予告演出が実行された状態とならないように担保することができる。これにより、その後に当たりが控えていることを遊技者が認識していながら、遊技停止状態への移行によりその当たりが消失してしまう事態となることが回避され、遊技者が損をした気分になることを抑制できる。

#### 【5966】

しかも、そのような保留予告演出の制限が、停止用差球数までの残り分が大当たり遊技Bの獲得期待数に到達するよりも早く開始される。このため、大当たり遊技Bで右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多発し、急遽、保留情報3の特図遊技回Cが行われないことになっても、保留情報3についての期待度示唆がなされていない状態で遊技停止状態に移行させることができる。

#### 【5967】

ここで、本実施の形態では、保留予告演出の実行を制限するか否かを振り分けるための予告制限数(図539のステップSm4902)が1500個とされており、1回分の大当たり遊技の獲得期待数である1000個を上記予告制限数から減算した差分値は500個となっている。この差分値は、大当たり遊技中での右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞を踏まえた余裕分となるが、当該差分値の球数(500個)が、右側一般入賞口70又は第1可変入賞装置65の賞球数(10個)と大

10

20

30

40

50

当たり遊技でのラウンド数（10回）との乗算値である100個よりも多くなるように設定されている。

【5968】

このため、大当たり遊技の各ラウンド遊技で毎回、右側一般入賞口70への入賞又は第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞のいずれかが生じたとしても、保留予告演出が実行された保留情報の特図遊技回が実行される前に判定用差球数SAが停止用球数に到達して遊技停止状態に移行する事態が発生することを抑制できる。このような観点では、上記差分値は少なくとも100個よりも多い数であれば足り、予告制限数は、当該球数に対して大当たり遊技の獲得期待数である1000個を加算した1100個よりも多い数であればよい。

10

【5969】

ちなみに、右側一般入賞口70と第1可変入賞装置65の賞球数が異なる場合は、多い側の賞球を基準として予告制限数を定めるとよい。例えば、右側一般入賞口70が10個であり、第1可変入賞装置65の賞球数が15個である場合は、第1可変入賞装置65の賞球数（15個）と大当たり遊技でのラウンド数（10回）との乗算値である150個よりも差分値が多くなるように予告制限数を設定する。

【5970】

なお、図542に示す例では、保留情報3が保留情報1の特図遊技回Aの実行中に取得されるものとしたが、保留情報3が保留情報2の特図遊技回Bの実行中に取得された場合でも、保留情報3を契機とする保留予告演出の実行が制限されることになる。この場合は、残り球数RSが予告制限数である1500個以下（判定用差球数SAが93500個以上）であり且つ今回の保留情報が当たり遊技回の実行中に取得された保留情報である状況に該当するとして、報知制限フラグがセットされる（図540）。

20

【5971】

また、保留予告演出の実行を制限するか否かの判定に際しては、今回の保留情報（保留情報3）の先読み結果を参照しないため、保留情報3が外れ結果に対応する場合でも保留予告演出の実行が制限されることになる。

【5972】

ところで、上記の例では、保留予告演出の実行を制限した後の大当たり遊技（大当たり遊技B）にて右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多く発生し、判定用差球数SAが停止用球数に到達するものとしたが、上記大当たり遊技にて右側一般入賞口70への入賞等がさほど生じず、判定用差球数SAが停止用球数に到達しない場合もあり得る。

30

【5973】

このような事情を踏まえて本実施の形態では、大当たり遊技Bの実行中に判定用差球数SAが停止用球数に到達しない場合は、保留予告演出の制限を解除するように構成されている。具体的には、図544に示すように、大当たり遊技Bのエンディング開始時であるタイミングt11（最終ラウンドのラウンド遊技が終了した後のタイミング）にて、残り球数RSが0個以下（判定用差球数SAが停止用球数以上）になったか否かが判定され、0個以下になっていなければ、報知制限フラグがクリアされる（図544（f）、図541）。

40

【5974】

その上で、その時点で保留記憶されている保留情報（ここでは、当たり結果に対応する保留情報3）を対象として第1保留予告演出や第2保留予告演出の実行抽選等が改めて行われる（図541）。その結果、例えば、第2保留予告演出の実行抽選に当選した場合は、大当たり遊技Bのエンディング期間にて第2保留予告演出が実行される。これにより、当たりに対応する保留情報が存在することが遊技者に示唆される。

【5975】

このように、保留予告演出の実行を制限した後の大当たり遊技で判定用差球数SAが停止用球数に到達しない場合は、制限を解除して保留予告演出を実行し得るようにしたため

50

、保留予告演出の実行が過度に制限されてしまうことを抑制できる。すなわち、大当たり遊技の終了後、遊技停止状態に移行せずに実行される特図遊技回を対象とした保留予告演出まで、その実行が制限されてしまうことを抑制することが可能になる。

【5976】

図544のタイミングt12にて大当たり遊技Bが終了すると、保留情報3の特図遊技回Cが実行される。特図遊技回Cでは当否判定の結果が当たり結果となり、図柄列Z1～Z3が当たり結果に対応する組み合わせで停止表示される。そして、タイミングt13にて特図遊技回Cが終了すると、特図遊技回Cでの当たり結果に対応する大当たり遊技Cが実行される。

【5977】

以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【5978】

一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66、アウト口68、右側一般入賞口70への入球が発生した場合に、それら各入球部61～63、65、66、68、70に対応する各カウンタ502a～502fを更新し、それらの情報に基づいて差球数SAを導出する構成とした。これにより、パチンコ機10において、各入球部61～63、65、66、68、70への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数SAをパチンコ機10が監視することができる。そして、その差球数SAを停止用球数（例えば95000個）から減算して残り球数RSを導出し、残り球数RSが0個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機10を動作させることが可能になる。

【5979】

大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった場合に、大当たり遊技が終了するまで遊技停止状態への移行が待機される遊技停止待ち状態となるように構成とした。この場合、大当たり遊技の途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態への移行条件が成立したか否かにかかわらず大当たり遊技を最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数RSが少ない状態で大当たり遊技に移行した場合でも、大当たり遊技が途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

【5980】

残り球数RSが0個以下となるより前の状態で、取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限可能であるように構成した。例えば、大当たり遊技の終了後に消化される予定の保留情報について高期待度示唆や当たり報知の保留予告演出が実行され、その後、上記大当たり遊技の終了により遊技停止状態に移行すると、当該保留情報についての遊技回が実行されない結果、示唆内容との不整合が生じ、遊技者を混乱させるおそれがある。この点、大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する可能性が見込まれる場合は、高期待度示唆や当たり報知の保留予告演出の実行を事前に制限するため、そのような保留予告演出が実行された状態で遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制することができる。これにより、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【5981】

停止用球数までの判定用差球数SAの残り分が、大当たり遊技での獲得期待数よりも大きい状況で保留予告演出の実行制限が実行される構成とした。すなわち、停止用差球数までの残り分が大当たり遊技の獲得期待数に到達するよりも早く保留予告演出の実行制限が開始される構成とした。この場合、大当たり遊技において、右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多発した結果、想定よりも早いペースで判定用差球数SAが増加し、急遽、遊技停止状態に移行することになって、保留予告演出が実行された状態で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

【5982】

保留予告演出として、保留用画像の表示態様により当たり期待度を示唆する第1保留予

10

20

30

40

50

告演出を備え、残り球数RSが0個以下となるより前の状況でこの第1保留予告演出の実行を制限する構成とした。保留用画像を用いた第1保留予告演出では、それぞれの保留情報に関する期待度を各別に示唆することができるとともに、それらの各示唆を同時に行うことができるため、遊技者の期待感を喚起する上で好ましい。しかしながら、かなり先の状態まで示唆することができるため、大当たり遊技の終了後に消化予定の保留情報についての第1保留予告演出が実行された状態で、その大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する事態が生じやすくなる懸念がある。このような第1保留予告演出を対象として事前の報知制限を行うことで、上記事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

**【5983】**

10

残り球数RSが予告制限数以下である状況において、当たり遊技回の実行中に取得された保留情報を対象として第1保留予告演出の実行を制限する構成とした。残り球数RSが予告制限数以下である状況で当たり遊技回の実行中である場合は、当該当たり遊技回の終了後に移行する大当たり遊技で右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多発すると、その大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行することになる。このような場合において、例えば、残り球数RSが予告制限数以下であることのみを条件として第1保留予告演出の実行を制限すると、当たり遊技回の実行中に取得された保留情報だけでなく、当たり遊技回に対応する保留情報まで制限の対象となるおそれがある。この点、本構成とすることで、当たり遊技回の実行中に取得された保留情報を契機とする第1保留予告演出を制限の対象としつつ、当たり遊技回に対応する保留情報を契機とする第1保留予告演出については制限の対象外とすることができる。これにより、大当たり遊技の終了後に消化予定の保留情報について第1保留予告演出により期待度示唆が行われた状態で大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制しながらも、大当たり遊技の移行前に消化される保留情報についての第1保留予告演出の実行機会を適切に確保することが可能になる。

20

**【5984】**

残り球数RSが予告制限数以下である状況において、当たり結果に対応する保留情報（先の保留情報）が記憶されている状態で取得された保留情報（後の保留情報）を対象として第1保留予告演出の実行を制限する構成とした。残り球数RSが予告制限数以下である状況で当たり結果に対応する保留情報が記憶されている場合は、その保留情報の消化により大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する可能性がある。このような場合において、本構成とすることで、後の保留情報を契機とする第1保留予告の実行を制限の対象としつつ、先の保留情報を契機とする第1保留予告演出については制限の対象外とすることができる。これにより、大当たり遊技の終了後に消化予定の保留情報（後の保留情報）について第1保留予告演出により期待度示唆が行われた状態で大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制しながらも、大当たり遊技の移行前に消化される保留情報（先の保留情報）についての第1保留予告演出の実行機会を適切に確保することが可能になる。

30

**【5985】**

保留予告演出として、当たり結果に対応する保留情報の数を示唆する第2保留予告演出を大当たり遊技の途中で実行し得るものとし、残り球数RSが0個以下となるより前の状況での第2保留予告演出の実行を制限する構成とした。第2保留予告演出が実行され得る構成であることにより、大当たり遊技において、第1可変入賞装置65への入賞を発生させて賞球の獲得を目指す遊技に加えて、遊技者にとって望ましい態様の第2保留予告演出が実行されることを期待して楽しむ遊技を付与することができ、大当たり遊技を好適に盛り上げることが可能になる。しかしながらその反面、第2保留予告演出により当たりが控えていることが知らされた状態で大当たり遊技の終了により遊技停止状態に移行する事態が生じると、遊技者に対して当たりが消失した印象を与えるおそれがある。この点、第2保留予告演出を対象として事前の報知制限を行うことで、上記事態の発生を抑制することができ、当たりが消失した印象となることを抑制できる。

40

50

## 【 5 9 8 6 】

大当たり遊技中も残り球数RSを更新可能とした上で、第2保留予告演出の実行有無の判定を第2保留予告演出の実行時に行う構成とした。大当たり遊技中は残り球数RSの変化が大きいため、保留取得時では残り球数RSが予告制限数よりも大きくても、第2保留予告演出の実行時には残り球数RSが予告制限数以下となっていることが生じ得る。この点、第2保留予告演出の実行有無の判定を第2保留予告演出の実行時に行うため、第2保留予告演出の実行を制限すべき状況（演出実行の時点で残り球数RSが予告制限数以下となっている状況）で当該実行を適切に制限することができる。これにより、制限の精度を高めることができ、第2保留予告演出により当たりが控えていることが知らされた状態で大当たり遊技の終了により遊技停止状態に移行する事態の発生をより好適に抑制することが可能になる。

10

## 【 5 9 8 7 】

保留予告演出の実行制限を行った後、大当たり遊技のエンディング時に残り球数RSが0個よりも大きい状態である場合は、上記実行制限を解除して保留予告演出が実行される構成とした。この場合、保留予告演出の実行制限を行った場合において遊技停止状態に移行しないことをパチンコ機10が事後的に把握できた場合は、制限対象となった保留情報についての保留予告演出が実行されるように再設定することができる。これにより、大当たり遊技の終了後に消化されるか否かが定かでない保留情報について保留予告演出の機会を確保することができ、保留予告演出により期待度示唆等が行われた状態で遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制しながらも、保留予告演出の機会を増やすことが可能になる。

20

## 【 5 9 8 8 】

特に、停止用球数までの残りが大当たり遊技での獲得期待数よりも多い段階（判定用差球数SAが予告制限数に到達した段階）で保留予告演出の制限を開始することで、上記事態の発生を抑制しやすくできるが、その反面、制限開始タイミングが早くなるため、保留予告演出の制限対象が過度に広がる懸念がある。この点、本構成によれば、当初に制限対象とした保留情報について保留予告演出の機会を事後的に回復できるため、上記事態の発生を積極的に抑制しながらも、保留予告演出に関する過度な制限が生じることを抑制することが可能になる。

## 【 5 9 8 9 】

保留予告演出の実行を制限する報知制限状態において、遊技停止状態への移行を遊技者又はホール従業員が認識できる第1停止予告用報知、第2停止用予告報知が実行される構成とした。例えば、報知制限状態において保留予告演出の実行が制限されるだけであると、それまで普通に実行されていた保留予告演出が突然実行されなくなるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。この点、報知制限状態において、遊技停止状態への移行を遊技者等が認識できる報知が併せて実行されるため、保留予告演出の制限が行われた理由を遊技者が推認できるようにすることが可能になる。これにより、保留予告演出の実行制限が行われた場合の不自然さを軽減することが可能になる。

30

## 【 5 9 9 0 】

## &lt; 変形例 1 &gt;

上記第8の実施の形態の変形例1について図545～図554を参照しながら説明する。ここでは上記第8の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図545～図554において第8の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

## 【 5 9 9 1 】

本変形例では、保留予告演出の実行を制限するか否かの判定処理が上記第8の実施の形態と異なっている。具体的には、上記第8の実施の形態では、保留予告演出の実行を制限するか否かを判定するに際し、現在の残り球数RS（判定用差球数SA）を参照する構成としたが、本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて判定用差球数SAの到達予測数（将来の判定用差球数SAの予測値）を導出し、その結果を参照して上記判定を行うよ

50

うに構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【5992】

<第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブルについて図545を参照しながら説明する。第2特図用の小当たり種別テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選で小当たり結果となった際に小当たり種別を決定するために用いられるものである。また、V大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてV入賞が発生した場合においてV大当たりの種別を決定するために用いられるものである。なお、第1特図の小当たり種別テーブルについては第8の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

10

【5993】

第2特図用の小当たり種別テーブル(図545(a))では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Aと、有利小当たり結果Bとが設定されている。これら有利小当たり結果A、Bは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Aには小当たり種別カウンタC3の「0」～「69」が対応し、有利小当たり結果Bには小当たり種別カウンタC3の「70」～「99」が対応している。すなわち、有利小当たり結果Aに振り分けられる確率は70%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は30%に設定されている。

【5994】

V大当たり種別テーブル(図545(b))では、選択可能なV大当たり種別として、10RV大当たり結果Aと、5RV大当たり結果Aとが設定されている。V大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされるため、10RV大当たり結果Aでは第1可変入賞装置65によるラウンド遊技が9回実行され、5RV大当たり結果Aでは第1可変入賞装置65によるラウンド遊技が4回実行される。

20

【5995】

10RV大当たり結果A及び5RV大当たり結果Aは、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態(高頻度サポートモード)に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が予め定められた終了基準回数(例えば6回)に達するまで継続する。当たりになることなく終了基準回数に達した場合は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

30

【5996】

V大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果Aに対応して10RV大当たり結果Aが設定され、有利小当たり結果Bに対応して5RV大当たり結果Aが設定されている。このため、有利小当たり結果Aの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に10RV大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Bの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に5RV大当たり遊技に移行する。

【5997】

<第2保留予告演出>

本変形例に係る第2保留予告演出について図546を参照しながら説明する。

40

【5998】

第2保留予告演出は、大当たり遊技の実行中に行われるものであり、大当たり遊技中に保留記憶されている保留情報の中に大当たり又は有利小当たりに対応する保留情報が存在することを報知又は示唆する先読み演出である。第2保留予告演出は、10RV大当たり遊技及び5RV大当たり遊技のいずれでも実行可能なものとなっており、例えば、それら各大当たり遊技における4ラウンド目のラウンド遊技にて行われる。

【5999】

本変形例に係る第2保留予告演出では、上記第8の実施の形態に係る第2保留予告演出と同様に、記憶されている保留情報の中に当たり結果(大当たり又は有利小当たり)に対

50

応する保留情報が存在すること示唆されるが、それに加えて、当たり結果に対応する保留情報の数が示唆されるように構成されている。第2保留予告演出として、例えば図546(a)に示すように、「NEXT×1!」等の文字が付されたメッセージ画像631が表示される場合は、当たり結果に対応する保留情報が1個存在することを示唆し、図546(b)に示すように、「NEXT×2!」等の文字が付されたメッセージ画像631が表示される場合は、当たり結果に対応する保留情報が2個存在することを示唆するものとなっている。なお、第2保留予告演出が行われる場合において、当たり結果に対応する保留情報の実際の数に示唆されるとは限らず、実際の数よりも少ない数が示唆される場合もある。

#### 【6000】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、本変形例において、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

#### 【6001】

<コマンド対応処理>

本変形例に係るコマンド対応処理について図547を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理(図518)のステップSm3401で実行されるものであり、図519のコマンド対応処理に代えて実行されるものである。図547において図519と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【6002】

図547に示すように、本変形例に係るコマンド対応処理では、ステップSm3504(図519)の予告制限判定用処理が設けられておらず、ステップSm3503の第2停止予告用処理の実行後又はステップSm3501で否定判定した場合(残り球数コマンドを受信していない場合は、ステップSm3505に進み、主制御装置162からの超過コマンド受信しているか否かを判定するように構成されている。

#### 【6003】

すなわち、上記第8の実施の形態では、主制御装置162からの残り球数コマンドを受信した場合(主制御装置162にて管理する残り球数RSを更新した場合)に、現在の残り球数RSが予告制限数(例えば1500個)以下であるか否かを判定し、その結果に基づいて到達フラグをセットするが(図539)、本変形例ではそのような処理が実行されないように構成されている。

#### 【6004】

<保留予告用の設定処理>

本変形例に係る保留予告用の設定処理について図548を参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの保留コマンドを受信した場合に実行される保留コマンド対応処理(図526)のステップSm3803にて実行されるものであり、図528の保留予告用の設定処理に代えて実行されるものである。図548において図528と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【6005】

保留予告用の設定処理ではまずステップSm4101にて、サブ側RAM344の保留用記憶エリア344cを参照し、今回の保留情報における変動パターン等(先読み結果)を把握する。ステップSm5501では、保留予告演出の実行を制限するための保留予告の制限用処理を実行する。当該制限用処理の詳細については後述する。

#### 【6006】

ステップSm4103では、第1保留予告演出の実行有無やその内容を決定したりするための第1保留予告の設定用処理を実行する。この処理は、図530の第1保留予告の設定用処理と同様のものであり、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに報知制限フラグがセットされているか否かを判定し、報知制限フラグがセットされていない場合は、第1保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選を行う。

10

20

30

40

50

## 【 6 0 0 7 】

< 保留予告の制限用処理 >

ステップ S m 5 5 0 1 の保留予告の制限用処理について図 5 4 9 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 6 0 0 8 】

保留予告の制限用処理ではまずステップ S m 5 6 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。保留予告演出の実行を制限すべき状況であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

## 【 6 0 0 9 】

報知制限フラグがセットされていない場合はステップ S m 5 6 0 2 に進み、取得された今回の保留情報が当たり結果（大当たり結果又は有利小当たり結果）に対応するものであるか否かを判定する。今回の保留情報が当たり結果に対応するものである場合は、ステップ S m 5 6 0 3 にて、今回の保留情報が対応する当たり種別を特定する。ステップ S m 5 6 0 2 の判定及びステップ S m 5 6 0 3 の特定は、主制御装置 1 6 2 から受信した保留コマンドの解析結果、すなわち、保留先読み処理の結果に基づいて行う。

## 【 6 0 1 0 】

ステップ S m 5 6 0 4 では、ステップ S m 5 6 0 3 での当たり種別の特定結果に基づき、今回の保留情報が消化されて当たり遊技が実行された場合の獲得期待数を把握する。サブ側 R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には獲得期待数テーブルが記憶されており、図 5 4 9 ( b ) に示すように、獲得期待数テーブルでは、当たり遊技での獲得期待数を示す情報が各大当たり種別に対応して規定されている。

## 【 6 0 1 1 】

本ステップでは、獲得期待数テーブルを参照し、ステップ S m 5 6 0 3 で特定した当たり種別に対応する獲得期待数を把握する。例えば、特定した当たり種別が 1 0 R V 大当たり結果（有利小当たり結果 A）である場合は獲得期待数として 1 0 0 0 個を把握する。なお、獲得期待数テーブルにて規定される各獲得期待数は、上記第 8 の実施の形態での獲得期待数と同様に、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6 への遊技球の入賞に基づく賞球数（10 個）と、1 ラウンド当たりの第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 6 への上限入賞個数（10 個）と、当たり遊技でのラウンド数との乗算により導出されたものである。

## 【 6 0 1 2 】

ステップ S m 5 6 0 5 では、記憶されている保留情報のうち今回の保留情報よりも前の保留情報において大当たり又は有利小当たりに対応するものがあるか否かを判定する。この判定は、保留先読み処理の結果に基づいて行い、具体的には、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている保留情報を参照して行う。

## 【 6 0 1 3 】

ステップ S m 5 6 0 5 で否定判定した場合（当たり結果に対応する先の保留情報が存在しない場合）は、ステップ S m 5 6 0 6 に進み、現在の判定用差球数 S A を把握する。具体的には、主制御装置 1 6 2 から受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数 R S を把握し、その把握した残り球数 R S を停止用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）から減算した減算結果を現在の判定用差球数 S A として把握する。例えば、残り球数コマンドから把握される残り球数 R S が 1 3 0 0 個の場合は、9 3 7 0 0 個を現在の判定用差球数 S A として把握する。

## 【 6 0 1 4 】

ステップ S m 5 6 0 7 では、ステップ S m 5 6 0 4 で把握した獲得期待数と、ステップ S m 5 6 0 6 で把握した判定用差球数 S A とに基づいて到達予測数を導出する。到達予測数は、当たり結果に対応する今回の保留情報の遊技回が実行され、その後、当たり遊技が実行された場合に到達する判定用差球数 S A の予測値であり、ステップ S m 5 6 0 6 で把握した判定用差球数 S A に対してステップ S m 5 6 0 4 で把握した獲得期待数が加算され

10

20

30

40

50

ること導出される。例えば、現在の判定用差球数 S A が 9 3 7 0 0 個であり、獲得期待数が 1 0 0 0 個である場合は、それらを加算した 9 4 7 0 0 個が到達予測値となる。

【 6 0 1 5 】

ステップ S m 5 6 0 8 では、ステップ S m 5 6 0 7 で導出した到達予測値と、予め定められた予告制限数とを比較し、到達予測値が予告制限数以上であるか否かを判定する。予告制限数は、保留予告演出の実行を制限するか否かを振り分けるための基準値として設定されるものであり、停止用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）から所定数を減算した減算値が予告制限数として用いられる。所定数は、当たり遊技の実行中に生じる第 1 可変入賞装置 6 5 へのオーバーフロー入賞や一般入賞口 7 0 への入賞に基づく賞球の払い出しを踏まえたものである。本実施の形態では、例えば 5 0 0 個が上記所定数とされ、9 4 5 0 0 個が予告制限数として設定される。

10

【 6 0 1 6 】

到達予測値が予告制限数以上である場合はステップ S m 5 6 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグをセットする。ステップ S m 5 6 1 0 では、今回の保留情報に対応させて報知制限情報を記憶する。報知制限情報は、取得された保留情報に関し、保留予告演出の実行が制限されているものであることを特定するためのものである。本ステップでは、例えば、保留用記憶エリア 3 4 4 c（図 5 2 9）に設定された各保留エリアのうち今回の保留情報が記憶されるエリアに報知制限情報を記憶する。ステップ S m 5 6 1 0 の実行後は保留予告の制限用処理を終了する。

【 6 0 1 7 】

保留予告の制限用処理の終了後は、図 5 4 8 に示すように、ステップ S m 4 1 0 3 の第 1 保留予告の設定用処理が実行されるが、第 1 保留予告の設定用処理では、図 5 3 0 に示すように、ステップ S m 4 2 0 1 で肯定判定（報知制限フラグがセットされていると判定）すると、ステップ S m 4 2 0 2 以降の処理を実行しない。このため、今回の保留情報を契機とする第 1 保留予告演出が実行されず、当該保留情報の保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a に固定される。

20

【 6 0 1 8 】

また、図 5 4 9（a）の保留予告の制限用処理の実行後、大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば 3 ラウンド目）のラウンド遊技に到達した場合は、図 5 3 6 に示すように、ステップ S m 4 7 0 8 の第 2 保留予告の設定用処理が実行されるが、図 5 3 8 に示すように、ステップ S m 4 8 0 1 で肯定判定（報知制限フラグがセットされていると判定）すると、ステップ S m 4 8 0 2 以降の処理を実行しない。このため、今回の保留情報を契機とする第 2 保留予告演出が実行されない。

30

【 6 0 1 9 】

図 5 4 9（a）の保留予告の制限用処理の説明に戻り、ステップ S m 5 6 0 8 で否定判定した場合（到達予測値が予告制限数未満である場合）は、ステップ S m 5 6 0 9、ステップ S m 5 6 1 0 の処理を実行せずに保留予告の制限用処理が終了し、報知制限フラグをセットしない。この場合、今回の保留情報を契機とする第 1 保留予告演出や第 2 保留予告演出の実行が許容される。

【 6 0 2 0 】

また、ステップ S m 5 6 0 5 で肯定判定した場合、すなわち、当たり結果に対応する先の保留情報が存在する場合は、ステップ S m 5 6 1 1 に進み、前回の到達予測数（上記先の保留情報が取得されたときに導出した到達予測数）を把握する。

40

【 6 0 2 1 】

続くステップ S m 5 6 0 7 では、ステップ S m 5 6 1 1 で把握した前回の到達予測数と、ステップ S m 5 6 0 4 で把握した獲得期待数とに基づいて今回の到達予測数を導出する。具体的には、前回の到達予測数と今回の保留情報に対応する獲得期待数とを加算し、その加算結果を今回の到達予測数とする。

【 6 0 2 2 】

その後、ステップ S m 5 6 0 8 にて、今回の到達予測数と予告制限数とを比較し、今回

50

の到達予測数が予告制限数以上であるか否かを判定する。そして、今回の到達予測数が予告制限数以上である場合は、ステップ S m 5 6 0 9 にて上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグをセットし、これにより、今回の保留情報を契機とする第 1 保留予告演出、第 2 保留予告演出が実行されないように制御される。その際、前回の到達予測数が予告制限数未満である場合は、当たり結果に対応する先の保留情報を契機とする第 1 保留予告演出、第 2 保留予告演出の実行が許容される。

【 6 0 2 3 】

ステップ S m 5 6 0 1 で肯定判定した場合（報知制限フラグがセットされている場合）又はステップ S m 5 6 0 2 で否定判定した場合（今回の保留情報が当たり結果に対応しない場合）は、ステップ S m 5 6 0 3 以降の処理を実行せずに保留予告の制限用処理を終了する。

10

【 6 0 2 4 】

< 第 2 保留予告の設定用処理 >

本変形例に係る第 2 保留予告の設定用処理について図 5 5 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、大当たり遊技用処理（図 5 3 6）のステップ S m 4 7 0 8 で実行されるものであり、大当たり遊技中のラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば 3 ラウンド目）に到達した場合に実行されるものである。

【 6 0 2 5 】

第 2 保留予告の設定用処理では先ずステップ S m 5 7 0 1 では、その時点で保留記憶されている保留情報の中に第 2 保留予告演出の実行が制限された保留情報が存在するか否かを判定する。この判定は、保留用記憶エリア 3 4 4 c（図 5 2 7）に設けられた各保留エリアを参照して行い、より詳しくは、各保留エリアにて報知制限情報が記憶されているか否かを識別することにより行う。

20

【 6 0 2 6 】

第 2 保留予告演出の実行が制限された保留情報が存在しない場合は、ステップ S m 5 7 0 2 に進み、全ての保留情報を対象範囲の保留情報として設定する。一方、第 2 保留予告演出の実行が制限された保留情報が存在する場合は、ステップ S m 5 7 0 3 に進み、第 2 保留予告演出の実行が制限されていない保留情報を対象範囲の保留情報として設定する。

【 6 0 2 7 】

ステップ S m 5 7 0 2 又はステップ S m 5 7 0 3 の実行後はステップ S m 5 7 0 4 にて、対象範囲の保留情報の中に当たり結果に対応する保留情報が存在するか否かを判定する。当たり結果に対応する保留情報が存在する場合は、ステップ S m 5 7 0 5 に進み、第 2 保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。本ステップでは、サブ側 R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から第 2 保留予告の実行抽選テーブルを取得するとともに、その取得した実行抽選テーブルと、サブ側 R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて上記実行抽選を行う。

30

【 6 0 2 8 】

ステップ S m 5 7 0 6 では、ステップ S m 5 7 0 5 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。当該抽選結果が実行当選である場合はステップ S m 5 7 0 7 に進み、対象範囲内に当たり結果に対応する保留情報が複数存在するか否かを判定する。例えば、4 個の保留情報が存在する場合において、そのうちの 1 つの保留情報に対して第 2 保留予告演出の実行制限がなされており、対象範囲の保留情報として 3 つの保留情報が存在する場合は、それら 3 つの保留情報の中に当たり結果に対応するものが複数存在するか否かを判定する。

40

【 6 0 2 9 】

当たり結果に対応する保留情報が複数存在する場合は、ステップ S m 5 7 0 8 に進み、そのうちの何個分の当たり結果を報知するかを報知数抽選を行う。例えば、対象範囲の保留情報の中に当たり結果に対応するものが 2 個存在する場合は、報知数を 1 個とするか、2 個とするかを抽選する。この抽選は、上記各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された報知数抽選テーブルと、上記各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ

50

(乱数値)とを用いて行う。

【6030】

ステップSm5709では、第2保留予告演出(図546)において、ステップSm5708の抽選結果に対応した数の報知が実行されるように報知数の設定を行う。例えば、報知数抽選の結果が2個である場合は、図546(b)に示すように、第2保留予告演出にて、「NEXT×2!」の文字が付されたメッセージ画像631が表示されるように設定する。なお、ステップSm5707で否定判定した場合(当たり結果に対応する保留情報の数が1個である場合)は、報知数を1個に設定する。

【6031】

ステップSm5710では、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに第2保留予告フラグをセットする。第2保留予告フラグは、第2保留予告演出を実行すべきであることをMPU342が把握するためのものである。

【6032】

ステップSm5710の実行後は第2保留予告の設定用処理を終了する。ステップSm5704で否定判定した場合(対象範囲内に当たり結果に対応する保留情報が存在しない場合)、ステップSm5706で否定判定した場合(第2保留予告演出の実行抽選で外れとなった場合)は、第2保留予告演出を実行しないとして、ステップSm5705以降の処理やステップSm5707以降の処理を実行せずに第2保留予告の設定用処理を終了する。

【6033】

<保留予告演出の流れについて>

次に、本変形例に係る保留予告演出の流れについて図552~図554を参照しながら説明する。ここでは、右打ちによる第2特図での遊技が行われる状態(時短遊技状態又は第2特図の残り保留分での遊技) 大当たり当選又は有利小当たり当選に基づく大当たり遊技 右打ちによる第2特図での遊技が行われる状態のループが繰り返される状況(連荘状態)を例にとって説明する。

【6034】

図552に示すように、特図遊技回の実行中であるタイミングt1にて、第2作動口63に遊技球が入賞すると、図553(a)に示すように、新たな保留情報として保留情報1(保留用画像HW1に対応する保留情報)が記憶される。この保留情報1は当たり結果に対応しており、その当たり種別は5RV大当たり結果(有利小当たり結果B)であるとする。

【6035】

このときの判定用差球数SAが92700個であるとする、この判定用差球数SAに対して保留情報1の当たり結果に対応する獲得期待数である500個(図550)が加算され、到達予測数としての93200個が導出される(図549のステップSm5602~ステップSm5607)。この場合の到達予測数は、予告制限数である94500個よりも小さいため、報知制限フラグがセットされず(図552(e)、図549のステップSm5608)、保留予告演出の実行が許容される。

【6036】

よって、保留情報1を契機とする第1保留予告演出を実行するための処理が行われる。具体的には、保留情報1に対する保留先読み処理(図513)の結果に基づいて、保留用画像HW1(保留情報1に対応する保留用画像)についての第1保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等が実行される(図530)。

【6037】

その結果、例えば、第1保留予告演出の実行抽選に当選し且つ保留情報の取得タイミングで赤色表示態様HMdにより表示する態様が選択された場合は、図553(b)に示すように、第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に赤色表示態様HMdとされた保留用画像HW1が表示される。これにより、保留情報1に基づく特図遊技回Aにおいて大当たり又は有利小当たりが発生する期待度が高いことが遊技者に示唆される。

10

20

30

40

50

## 【 6 0 3 8 】

その後、同じく特図遊技回の実行中であるタイミング t 2 にて、第 2 作動口 6 3 への更なる入賞が発生すると、図 5 5 3 ( c ) に示すように、当該入賞に対応して保留情報 2 ( 保留用画像 H W 2 に対応する保留情報 ) が記憶される。この保留情報 2 は当たり結果に対応しており、その当たり種別は 1 0 R V 大当たり結果 ( 有利小当たり結果 A ) であるとする。

## 【 6 0 3 9 】

ここで、保留情報 2 よりも先に取得された保留情報 1 も当たり結果に対応しているため、保留情報 2 が取得されたタイミング t 2 では、記憶されている保留情報のうち今回の保留情報よりも前の保留情報に当たり結果に対応するものが存在する状態となっている。この場合は、前回の到達予測数、すなわち、保留情報 1 が取得されたときに導出された到達予測数である 9 3 2 0 0 個に対し、保留情報 2 の当たり結果に対応する獲得期待数である 1 0 0 0 個 ( 図 5 5 0 ) が加算され、今回の到達予測数としての 9 4 2 0 0 個が導出される ( 図 5 4 9 のステップ S m 5 6 0 5 で Y E S の流れ )。この場合の到達予測数は、依然として予告制限数である 9 4 5 0 0 個よりも小さいため、報知制限フラグがセットされず ( 図 5 5 2 ( e ) )、保留予告演出の実行が許容される。

## 【 6 0 4 0 】

よって、保留情報 2 を契機とする第 1 保留予告演出を実行するための処理が行われる。その結果、例えば、第 1 保留予告演出の実行抽選に当選し且つ保留情報の取得タイミングで緑色表示態様 H M c により表示する態様が選択されたとすると、図 5 5 3 ( d ) に示すように、第 2 保留表示領域 G b の第 2 単位保留表示領域 G b 2 に緑色表示態様 H M c とされた保留用画像 H W 2 が表示される。これにより、保留情報 2 に基づく特図遊技回 B において大当たり又は有利小当たりが発生する期待度が高いことが遊技者に示唆される。

## 【 6 0 4 1 】

その後、次の特図遊技回 ( 保留情報 1 に基づく特図遊技回 A ) の実行中であるタイミング t 3 にて、第 2 作動口 6 3 への更なる入賞が発生すると、図 5 5 3 ( e ) に示すように、当該入賞に対応して保留情報 3 ( 保留用画像 H W 3 に対応する保留情報 ) が記憶される。この保留情報 3 は当たり結果に対応しており、その当たり種別は 5 R V 大当たり結果 ( 有利小当たり結果 B ) であるとする。

## 【 6 0 4 2 】

ここで、保留情報 3 よりも先に取得された保留情報 2 も当たり結果に対応しているため、保留情報 3 が取得されたタイミング t 3 では、今回の保留情報よりも前の保留情報に当たり結果に対応するものが存在する状態となっている。このため、前回の到達予測数 ( 保留情報 2 の取得時の到達予測数 ) である 9 4 2 0 0 個に対し、保留情報 3 の当たり結果に対応する獲得期待数である 5 0 0 個が加算され、今回の到達予測数としての 9 4 7 0 0 個が導出される。この場合の到達予測数は、予告制限数である 9 4 5 0 0 個以上となっているため、報知制限フラグがセットされ ( 図 5 5 2 ( e )、図 5 4 9 のステップ S m 5 6 0 8、ステップ S m 5 6 0 9 )、保留予告演出の実行が制限 ( 規制 ) される。

## 【 6 0 4 3 】

このため、取得された今回の保留情報 3 が当たり結果に対応するものであっても、保留情報を契機とする第 1 保留予告演出は実行されない。よって、図 5 5 3 ( f ) に示すように、第 2 保留表示領域 G b の第 2 単位保留表示領域 G b 2 に通常表示態様 H M a とされた保留用画像 H W 3 が表示され、この保留用画像 H W 3 は、その後も表示態様の変更されることがなく、通常表示態様 H M a に維持される。

## 【 6 0 4 4 】

保留情報 1 は有利小当たり結果 B に対応しているため、保留情報 1 に基づく特図遊技回 A では有利小当たり結果 B への当選が報知され、その後、当該当選に基づく小当たり遊技及び大当たり遊技 ( 以下、これらをまとめて「大当たり遊技 A」という ) が実行される ( タイミング t 4 )。そして、大当たり遊技 A の実施により判定用差球数 S A が増加していく中で、大当たり遊技 A でのラウンド遊技が所定ラウンド目 ( 例えば 3 ラウンド目 ) に到達

10

20

30

40

50

すると、第 2 保留予告演出の実行タイミングとなる（タイミング t 5）。

【 6 0 4 5 】

この際、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c（図 5 2 7）が参照され、記憶されている保留情報に保留予告演出の実行が制限されたものが存在するか否かが判定される（図 5 5 1 のステップ S m 5 7 0 1）。ここでは、保留記憶中の保留情報 2、3のうち保留情報 3 について保留予告演出の実行が制限されているため、保留情報 2 が対象範囲として設定される（図 5 5 4（a）、図 5 5 1 のステップ S m 5 7 0 3）。

【 6 0 4 6 】

この場合、対象範囲内での当たり結果に対応する保留情報の数は 1 個となるため、第 2 保留予告演出での当たり結果の報知数が 1 に設定される。その結果、記憶されている保留情報の中に当たり結果に対応する保留情報が 1 個存在することを示唆する第 2 保留予告演出が実行される。例えば、図 5 5 4（b）に示すように、「NEXT x 1！」等の文字が付されたメッセージ画像 6 3 1 が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される。

10

【 6 0 4 7 】

ここで、遊技領域 P E の右ルートには右側一般入賞口 7 0 が配置されており（図 4 6 3）、大当たり遊技 A において遊技者が右打ち（第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞可能な態様での遊技球の発射）を行うと、第 1 可変入賞装置 6 5 だけでなく、右側一般入賞口 7 0 にも遊技球が入賞し得るようになっている。また、1 のラウンド遊技にて、上限入賞個数（10 個）を超える第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞が生じた場合（いわゆるオーバーフロー入賞が発生した場合）に、超えた分の入賞に対応する賞球の払い出しが行われるように構成されている。

20

【 6 0 4 8 】

このため、大当たり遊技 A では、ラウンド数や 1 ラウンド分の上限入賞数等から導出される獲得期待数よりも多くの遊技球の払い出しが行われ得るものとなる。このため、大当たり遊技 A の終了時における判定用差球数 S A は、大当たり遊技 A の開始時における判定用差球数 S A に大当たり遊技 A での獲得期待数を加算したものよりも多くなり得る。大当たり遊技 A の開始時における判定用差球数 S A は 9 2 7 0 0 個であり、大当たり遊技 A の獲得期待数は 5 0 0 個であり、それらの加算値は 9 3 2 0 0 個であるところ、ここでは、大当たり遊技 A が終了したタイミング t 6 での判定用差球数 S A が上記加算値よりも多い 9 3 6 0 0 個に達していたとする。

30

【 6 0 4 9 】

タイミング t 6 において大当たり遊技 A が終了すると、保留情報 2 に基づく特図遊技回 B が実行される。保留情報 2 は有利小当たり結果 A に対応しているため、保留情報 2 に基づく特図遊技回 B では有利小当たり結果 A への当選が報知され、その後、当該当選に基づく小当たり遊技及び大当たり遊技（以下、これらをまとめて「大当たり遊技 B」という）が実行される（タイミング t 7）。

【 6 0 5 0 】

そして、大当たり遊技 B でのラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば 3 ラウンド目）に到達すると、第 2 保留予告演出の実行タイミングとなる（タイミング t 8）。この時点で記憶されている保留情報は保留情報 3 のみとなるが、この保留情報 3 は予告制限の対象となっているため（図 5 5 4（a））、対象範囲内での当たり結果に対応する保留情報の数は 0 個となる。よって、第 2 保留予告演出は実行されない。

40

【 6 0 5 1 】

なお、大当たり遊技 B においても、大当たり遊技 A の場合と同様に、遊技者が右打ち（第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞可能な態様での遊技球の発射）を行うと、第 1 可変入賞装置 6 5 だけでなく、右側一般入賞口 7 0 にも遊技球が入賞し得るようになっている。また、遊技球が第 1 可変入賞装置 6 5 に到達するタイミングによっては、上限入賞個数（10 個）を超える第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞が生じ得る。

【 6 0 5 2 】

大当たり遊技 B の開始時点における判定用差球数 S A が 9 3 6 0 0 個であり、停止用球

50

数である95000個までに1400個の猶予があるが、本例では、大当たり遊技Bの実行中において右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多く発生したとする。その結果、判定用差球数SAの増加ベースが獲得期待数を大きく上回り、大当たり遊技Bの途中タイミング(タイミングt9)で判定用差球数SAが95000個(残り球数RSが0個)に到達したとする。この場合、超過待機フラグがセットされ、遊技停止状態への移行を待機する状態となる(図552(g))。

【6053】

そして、タイミングt10において、大当たり遊技Bが終了すると、遊技停止状態への移行が行われる(図552(h))。これに伴い、有利小当たり結果Bに対応する保留情報3が消去され、その結果として、大当たり遊技Bの終了後において保留情報3に対応する特図遊技回Cが実行されないことになる。すなわち、当該特図遊技回Cが実行された場合の大当たり遊技が消失することになる。

10

【6054】

このような場合において、前述のとおり、上記大当たり遊技Bの終了後に消化される予定であった保留情報3については保留予告演出の実行が予め制限されている。この場合、大当たり遊技Bの終了により遊技停止状態に移行する時点において、保留情報3(特図遊技回C)を対象とする第1保留予告演出や第2保留予告演出が実行された状態となっていないように担保することができる。これにより、その後に当たりが控えていることを遊技者が認識していながら、遊技停止状態への移行によりその当たりが消失してしまう事態となることが回避され、遊技者が損をした気分になることを抑制できる。

20

【6055】

以上、詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【6056】

当たり種別の保留先読みを実行し、その結果に基づいて保留予告演出の実行制限を行うように構成した。このような構成であることにより、ラウンド数(延いては獲得期待数)が異なる複数の大当たり遊技が設ける場合において、各大当たり遊技の獲得期待数を踏まえて保留予告演出の実行を制限することができる。これにより、複数の大当たり遊技を有するパチンコ機であっても、保留予告演出により期待度示唆等が行われた状態で遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

30

【6057】

当たり種別の保留先読み結果に基づき、実行が控えている大当たり遊技の獲得期待数を把握し、その把握した獲得期待数に基づいて判定用差球数SAの到達予測数を導出し、その到達予測数と予告制限数との比較により保留予告演出の実行制限を行うように構成した。この場合、当たり結果に対応する保留情報が複数取得された場合に、それらの保留情報が消化されたときの判定用差球数SAの到達数を適切に予測することができ、それらの保留情報が消化された場合の結果として遊技停止状態に移行することになるかを精度よく判別することができる。これにより、当たり結果に対応する複数の保留情報について、どの保留情報まで保留予告演出の実行を許容し、どの保留情報から保留予告演出の実行を制限するかを適切に切り分けることができ、制限の範囲を好適に定めることが可能になる。

40

【6058】

<変形例2>

上記第8の実施の形態の変形例2について図555~図563を参照しながら説明する。ここでは上記第8の実施の形態や上記変形例1との相違点についてのみ説明する。また、図555~図563において第8の実施の形態や上記変形例1と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6059】

本変形例では、報知制限フラグがセットされている場合の第1保留予告演出の制限態様が上記第8の実施の形態と異なっている。具体的には、上記第8の実施の形態では、報知制限フラグがセットされている場合に第1保留予告演出を実行しないようにする構成とし

50

たが、本変形例では、第 1 保留予告演出について部分的に実行を規制するように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【 6 0 6 0 】

< 演出制御装置 1 4 3 にて実行される各種処理について >

次に、本変形例において、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行される各制御処理を説明する。

【 6 0 6 1 】

< 保留予告の制限用処理 >

ここで、保留予告の制限用処理について図 5 4 0 を参照しながら説明する。本処理の内容は上記第 8 の実施の形態の場合と同様であるが、本変形例での主要な処理となるため、改めて説明する。保留予告の制限用処理は、保留予告演出の実行を制限するためのものである。この処理は、保留予告用の設定処理（図 5 2 8）のステップ S m 4 1 0 2 で実行されるものであり、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。

10

【 6 0 6 2 】

保留予告の制限用処理では先ずステップ S m 5 1 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグは、保留予告演出の実行を制限すべき状況であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。報知制限フラグがセットされていない場合はステップ S m 5 1 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に到達フラグがセットされているか否かを判定する。

20

【 6 0 6 3 】

到達フラグがセットされている場合、すなわち、残り球数 R S が予告制限数（例えば 1 5 0 0 個）以下である場合は、ステップ S m 5 1 0 3 にて、実行中の遊技回が大当たり又は有利小当たりに対応するものであるか否かを判定する。すなわち、取得された今回の保留情報に関し、当否判定の結果が大当たり又は有利小当たりである特図遊技回（当たり遊技回）の実行中に取得されたものであるか否かを判定する。

【 6 0 6 4 】

実行中の遊技回が大当たり又は有利小当たりに対応するものでない場合（実行中の遊技回が外れに対応するものである場合又は遊技回の実行中でない場合）は、ステップ S m 5 1 0 4 に進み、記憶されている保留情報のうち今回の保留情報よりも前の保留情報において大当たり又は有利小当たりに対応するものがあるか否かを判定する。この判定は、保留先読み処理の結果に基づいて行い、具体的には、サブ側 R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている保留情報を参照して行う。

30

【 6 0 6 5 】

ステップ S m 5 1 0 3 で肯定判定した場合（今回の保留情報が当たり遊技回の実行中に取得されたものである場合）又はステップ S m 5 1 0 4 で肯定判定した場合（大当たり又は有利小当たりに対応する先の保留情報が存在する場合）は、残り球数 R S が予告制限数以下である状況において、今回の保留情報に対応する遊技回が実行される前に、大当たり又は有利小当たりが発生して大当たり遊技が実行される状態であることを意味する。この場合はステップ S m 5 1 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグをセットする。これにより、保留予告演出の実行が制限されることになる。

40

【 6 0 6 6 】

< 第 1 保留予告の設定用処理 >

本変形例に係る第 1 保留予告の設定用処理について図 5 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 における保留予告用の設定処理（図 5 2 8）のステップ S m 4 1 0 3 で実行されるものであり、図 5 3 0 の第 1 保留予告の設定用処理に代えて実行されるものである。図 5 5 5 において図 5 3 0 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 6 0 6 7 】

50

第1保留予告の設定用処理では先ずステップSm6101にて、ステップSm4101（図528）で把握した変動パターン等に基づき、今回の保留情報が、大当たり又は有利小当たりに対応するものであるか（換言すれば、今回の保留情報についての先読み結果が大当たり結果又は有利小当たり結果であるか）や、リーチ演出が実行される外れ結果に対応するものであるかを判定する。具体的には、ステップSm4101で把握した変動パターンが変動パターン1A～3A、11A～13A（図489）、変動パターン21A、31A（図490）のいずれかであるかや、変動パターン1H以外の外れ結果に対応する変動パターン（図489、図490）であるかを判定する。

#### 【6068】

取得された保留情報の変動パターンが大当たりや有利小当たりに対応するものであったり、変動パターン1H以外の外れ結果に対応するものであったりする場合は、ステップSm4204に進み、サブ側ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから第1保留予告の実行抽選テーブルを取得する。

#### 【6069】

ステップSm4205では、ステップSm4204で取得した第1保留予告の実行抽選テーブルと、サブ側RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、第1保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップSm4206では、ステップSm4205の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。

#### 【6070】

上記抽選結果が実行当選である場合はステップSm4207に進み、現在の保留数を把握する。続くステップSm6102では、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の保留情報が、第1保留予告演出の実行が制限されている状況で取得されたものであるか否かを判定する。

#### 【6071】

報知制限フラグがセットされていない場合は、ステップSm6103に進み、サブ側ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから第1最終表示態様抽選テーブルを取得する。この第1最終表示態様抽選テーブルは、上記第8の実施の形態に係る最終表示態様抽選テーブル（図531）と同様のものであり、第1保留予告演出における保留用画像の最終的な表示態様を抽選するためのテーブルである。

#### 【6072】

ステップSm6102で肯定判定した場合、すなわち、報知制限フラグがセットされている場合は、ステップSm6104に進み、上記各種テーブル記憶エリア343aから第2最終表示態様抽選テーブルを取得する。第2最終表示態様抽選テーブルは、第1保留予告の実行が制限されている制限状態用の最終表示態様抽選テーブルである。

#### 【6073】

第2最終表示態様抽選テーブルでは、図556に示すように、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。第1保留予告演出での表示態様（保留用画像の特定表示態様）としては、青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMeの4種類が設けられるところ、第2最終表示態様抽選テーブルでの選択範囲は、青色表示態様HMbと緑色表示態様HMcの2種類に限定されている。すなわち、第1保留予告演出の制限状態では、青色表示態様HMbや緑色表示態様HMcでの第1保留予告演出の実行が許容される一方、それらの表示態様よりも上位態様として機能する赤色表示態様HMdや虹色表示態様HMeでの第1保留予告演出の実行が制限されている。このため、制限状態の下で取得された保留情報に対応する保留用画像により第1保留予告演出を実行する場合は、その表示態様が青色表示態様HMb又は緑色表示態様HMcとされる。

#### 【6074】

各変動パターンと各表示態様の選択確率との関係について、具体的には、取得された保

10

20

30

40

50

留情報の変動パターンが変動パターン1 A、1 1 A（ノーマルリーチ当たり）、2 H（ノーマルリーチ外れ）の場合は、青色表示態様H M b及び緑色表示態様H M cのいずれも選択確率が0%となっている。すなわち、取得された保留情報の変動パターンがノーマルリーチに対応するものである場合は第1保留予告演出が実行されず、その保留用画像の表示態様が通常表示態様H M aとされる。取得された保留情報の変動パターンが変動パターン2 A、1 2 A（SPリーチ当たり）、3 H（SPリーチ外れ）の場合は、青色表示態様H M b及び緑色表示態様H M cのいずれも選択確率が50%となっている。また、取得された保留情報の変動パターンが変動パターン3 A、1 3 A（SPSPリーチ当たり）、4 H（SPSPリーチ外れ）の場合は、青色表示態様H M bの選択確率が30%であり、緑色表示態様H M cの選択確率が70%となっている。すなわち、SPリーチ演出に対応する変動パターンの場合よりも緑色表示態様H M cが選ばれやすくなっている。

10

**【6075】**

なお、上記の選択確率は一例に過ぎず、各変動パターンに対する青色表示態様H M b及び緑色表示態様H M cの選択確率は任意に設定することができる。

**【6076】**

第1保留予告用の設定処理（図555）の説明に戻り、ステップS m 6 1 0 4で第2最終表示態様抽選テーブルを取得した後は、ステップS m 6 1 0 5にて、今回の保留情報（取得された保留情報に対応させて制限対象情報を記憶する。制限対象情報は、報知制限対象の保留情報であることを示すものである。ステップS m 6 1 0 5の処理は、例えば、サブ側RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 c（図527）に設けられた第1エリア～第4エリアに、上記制限対象情報を変動パターン等の保留情報とともに記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図534）におけるステップS m 4 4 0 3のシフト処理を実行した場合、制限対象情報は保留情報に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が報知制限対象であるかを特定することができる。

20

**【6077】**

なお、制限対象情報は、必ずしも保留用記憶エリア3 4 4 cに記憶する必要はなく、いずれの保留情報に対応するものであるかを識別できるようにした上で、保留用記憶エリア3 4 4 c以外の記憶領域に記憶されてもよい。

**【6078】**

ステップS m 6 1 0 3又はステップS m 6 1 0 5の実行後は、ステップS m 4 2 0 9にて、今回の第1保留予告演出における最終表示態様を抽選する。この抽選は、ステップS m 4 1 0 1で把握した変動パターンと、ステップS m 6 1 0 3又はステップS m 6 1 0 4で取得した最終表示態様抽選テーブルと、サブ側RAM 3 4 4の各カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて行う。

30

**【6079】**

ステップS m 4 2 1 0では、サブ側ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aから演出シナリオ抽選テーブルを取得する。演出シナリオ抽選テーブルは、第1保留予告演出の演出シナリオを抽選するためのテーブルである。

**【6080】**

ステップS m 4 2 1 1では、今回の第1保留予告演出における演出シナリオ抽選を行う。この抽選は、ステップS m 4 2 0 7で把握した保留数と、ステップS m 4 2 0 9で決定した最終表示態様と、ステップS m 4 2 1 0で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、サブ側RAM 3 4 4の各カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて行う。

40

**【6081】**

ステップS m 4 2 1 2では、ステップS m 4 2 1 1の抽選により決定された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップS m 4 2 1 3では、サブ側RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに第1保留予告フラグをセットし、その後、第1保留予告用の設定処理を終了する。第1保留予告フラグは、第1保留予告演出を

50

実行すべきであることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

【 6 0 8 2 】

< 第 1 保留予告の実行用処理 >

本変形例に係る第 1 保留予告の実行用処理について図 5 5 7 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、保留コマンド対応処理 ( 図 5 2 6 ) のステップ S m 3 8 0 4 やシフト時コマンド対応処理 ( 図 5 3 4 ) のステップ S m 4 4 0 1 で実行されるものであり、図 5 3 3 の第 1 保留予告の実行用処理に代えて実行されるものである。図 5 5 7 ( a ) において図 5 3 3 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 6 0 8 3 】

第 1 保留予告の実行用処理では先ずステップ S m 4 3 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 1 保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 1 保留予告フラグは、第 1 保留予告演出を実行すべきであることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

【 6 0 8 4 】

第 1 保留予告フラグがセットされており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S m 4 3 0 2 に進み、第 1 保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである場合は、ステップ S m 4 3 0 3 にて、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。ステップ S m 4 3 0 4 では、保留用画像の表示態様をステップ S m 4 3 0 3 で把握した表示態様に変更するように設定する。

【 6 0 8 5 】

続くステップ S m 6 2 0 1 では、表示態様を変更する保留用画像について、変更後の表示態様 ( ステップ S m 4 3 0 3 で把握した変更先の表示態様 ) を示す表示態様情報をサブ側 R A M 3 4 4 に設けられた表示態様記憶エリア 3 4 4 f ( 図 5 5 7 ( b ) ) に記憶する。表示態様記憶エリア 3 4 4 f では、各特図のそれぞれの保留情報 ( 保留用画像 ) 及び遊技回を実行中の保留情報に対応させてエリアが設けられており、それらの各エリアには、保留用画像の表示態様を記憶可能となっている。例えば、第 1 保留表示領域 G a の第 2 単位保留表示領域 G a 2 に青色表示態様 H M b を表示する場合、表示態様記憶エリア 3 4 4 f において第 1 特図用の第 2 エリア ( 2 番目の保留情報に対応するエリア ) に青色表示態様 H M b で表示されることの情報を記憶する。

【 6 0 8 6 】

なお、表示態様情報としては、表示態様を示す識別情報であってもよいし、表示色を示す識別情報であってもよい。要は、表示態様記憶エリア 3 4 4 f に記憶された情報から保留用画像の表示態様を特定できるものであれば足り、保留用画像の表示態様に対応するものであればよい。

【 6 0 8 7 】

また、表示態様記憶エリア 3 4 4 f を設けず、ステップ S m 6 2 0 1 において、保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応エリアに表示態様の情報を記憶する構成としてもよい。

【 6 0 8 8 】

< 大当たり遊技用処理 >

本変形例に係る大当たり遊技用処理について図 5 5 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理 ( 図 5 1 8 ) のステップ S m 3 4 0 3 で実行されるものであり、図 5 3 6 の大当たり遊技用処理に代えて実行されるものである。図 5 5 8 において図 5 3 6 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 6 0 8 9 】

大当たり遊技用処理では先ずステップ S m 4 7 0 1 にて、大当たり遊技 ( 大当たり遊技又は V 大当たり遊技 ) の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場

10

20

30

40

50

合は、ステップ S m 4 7 0 2 にて主制御装置 1 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【 6 0 9 0 】

オープニングコマンドを受信している場合は、ステップ S m 4 7 0 3 に進み、オープニング用処理を実行する。オープニング用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 等にて所定のオープニング演出が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

【 6 0 9 1 】

ステップ S m 6 3 0 1 では、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 1 保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 1 保留予告フラグがセットされている場合は、ステップ S m 6 3 0 2 に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域 G a , G b に表示されている保留用画像の中で、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e のいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、サブ側 R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 f に記憶されている各エリアの表示態様情報を参照して行う。

10

【 6 0 9 2 】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップ S m 6 3 0 4 に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をサブ側 R A M 3 4 4 に設けられた復帰用エリアに記憶する。復帰用エリアでは、各特図の保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 , G b 1 ~ G b 4 及び実行表示領域 D に対応させてエリアが設定されており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶することが可能となっている。

20

【 6 0 9 3 】

ステップ S m 4 7 0 4 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 上から保留用画像を消去する処理を実行する。すなわち、保留表示部 2 0 0 に表示されている保留用画像を大当たり遊技の開始に伴い消去する。

【 6 0 9 4 】

ステップ S m 4 7 0 1 で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップ S m 4 7 0 5 に進み、主制御装置 1 6 2 からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していない場合は、ステップ S m 4 7 0 6 にて大当たり遊技中用処理を実行する。大当たり遊技中用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 等にて所定のラウンド演出や入賞時演出、エンディング演出等が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

30

【 6 0 9 5 】

ステップ S m 4 7 0 7 では、大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば 3 ラウンド目）のラウンド遊技に到達したか否かを判定する。所定ラウンド目である場合は、ステップ S m 4 7 0 8 にて第 2 保留予告の設定用処理を実行する。

【 6 0 9 6 】

ステップ S m 4 7 0 9 では、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に第 2 保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 保留予告フラグがセットされており、第 2 保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S m 4 7 1 0 に進み、第 2 保留予告の実行用処理を行う。

40

【 6 0 9 7 】

ステップ S m 4 7 0 5 で肯定判定した場合（エンディングコマンドを受信している場合）は、ステップ S m 4 7 1 1 に進み、エンディング用処理を実行する。エンディング用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて所定のエンディング演出が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

【 6 0 9 8 】

ステップ S m 6 3 0 5 では、保留予告演出の実行制限を解除するための制限解除用処理

50

を実行する。制限解除用処理の詳細については後述する。

【6099】

ステップSm6305の実行後はステップSm6306にて、保留用画像を再表示するための表示用処理を実行する。その際、通常表示態様HMaにて保留用画像の表示が再開されるように設定する。このため、特定表示態様で表示された保留用画像が存在する状況で大当たり遊技が開始された場合でも、大当たり遊技の終了時に保留用画像の表示が再開される場合には、その保留用画像は通常表示態様HMaにて表示されることになる。ステップSm6306の実行後は大当たり遊技用処理を終了する。

【6100】

<制限解除用処理>

ステップSm6305の制限解除用処理について図559のフローチャートを参照して説明する。この処理は、図541の制限解除用処理に代えて実行されるものである。図559において図541と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6101】

制限解除用処理ではまずステップSm5201にて、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグがセットされている場合、すなわち、第1保留予告演出や第2保留予告演出の制限状態である場合は、ステップSm5202に進み、主制御装置162からの超過待機コマンドを受信しているか否かを判定する。

【6102】

超過待機コマンドは、大当たり遊技状態の途中で残り球数RSが0個になった場合（判定用差球数SAが停止用球数としての95000個に到達した場合）に送信されるものである。このため、ステップSm5202にて超過待機コマンドを受信していないと判定した場合は、大当たり遊技状態への移行前に行われた大当たり遊技回又は外れ遊技回にて第1保留予告演出や第2保留予告演出の制限状態への移行が行われ、それらの予告演出の実行が制限されたものの、大当たり遊技状態において残り球数RSが0個にならなかったこと（換言すれば、大当たり遊技状態の終了後に遊技停止状態に移行しないこと）を意味する。

【6103】

この場合はステップSm5203に進み、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされている報知制限フラグをクリアし、第1保留予告演出や第2保留予告演出の実行を許容する状態に切り替える。続くステップSm6401では、第1保留予告演出の実行有無やその内容を決定したりするための第1保留予告の再設定用処理を実行する。当該再設定用処理の詳細については後述する。

【6104】

ステップSm5205では、第2保留予告演出の実行有無を決定したりするための第2保留予告の設定用処理を実行する。この処理は、ステップSm4708（図536、図538）の第2保留予告の設定用処理と同様のものである。

【6105】

ステップSm5206では、上記各種フラグ格納エリア344dに第2保留予告フラグがセットされているか否かを判定する。第2保留予告フラグがセットされている場合、すなわち、第2保留予告演出を実行すべきである場合は、ステップSm5207に進み、第2保留予告の実行用処理を行う。

【6106】

<第1保留予告の再設定用処理>

ステップSm6401の第1保留予告の再設定用処理について図560のフローチャートを参照しながら説明する。

【6107】

第1保留予告の再設定用処理ではまずステップSm6501にて、その時点（大当たり

10

20

30

40

50

遊技でのエンディング実行時)で記憶されている保留情報のうち報知制限対象となっている保留情報を把握する。この処理は、サブ側RAM344の保留用記憶エリア344cを参照して行う。すなわち、保留用記憶エリア344cに設定された第1エリア～第4エリアにおいて、いずれのエリアに制限対象情報が記憶されているかを特定することにより、どの保留情報が報知制限対象となっているかを把握する。なお、制限対象情報は、報知制限対象の保留情報であることを示すものであり、保留情報の取得時に実行される第1保留予告の設定用処理にて記憶されるものである(図555のステップSm6105)。

**【6108】**

ステップSm6502では、ステップSm6501で把握した報知制限対象の保留情報を基準とした保留数を把握する。例えば、報知制限対象の保留情報が保留用記憶エリア344c(図527)における第2特図用保留エリアSRbの第3エリアに記憶されるものであった場合、上記保留数として3個を把握する。

10

**【6109】**

ステップSm6503では、ステップSm6402で把握した保留数が1より大きいかなかを判定する。保留数が1より大きい場合、すなわち、報知制限対象の保留情報より前に取得された保留情報が存在する場合は、ステップSm6504にて、サブ側ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから第1最終表示態様抽選テーブルを取得する。その後、ステップSm6505にて、報知制限対象の保留情報について第1保留予告演出における最終表示態様を抽選する。この抽選は、報知制限対象の保留情報の変動パターンと、ステップSm6504で取得した第1最終表示態様抽選テーブルと、サブ側RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ(乱数値)とを用いて行う。

20

**【6110】**

ステップSm6506では、ステップSm6505で抽選した最終表示態様が、報知制限対象の保留情報に対応する保留用画像について記憶されている記憶表示態様と同格又は上位のものであるかなかを判定する。例えば、抽選した最終表示態様が赤色表示態様HMdであり、記憶表示態様が緑色表示態様HMcである場合は、抽選した最終表示態様が記憶表示態様よりも上位のものであると判定する。なお、記憶表示態様とは、大当たり遊技の開始時にサブ側RAM344の復帰用エリアに記憶されたものであり(図558のステップSm6304)、換言すれば、大当たり遊技の開始に伴って保留用画像の表示が消去される直前の表示態様である。

30

**【6111】**

ステップSm6506で肯定判定した場合(抽選した最終表示態様が記憶表示態様と同格又は上位のものである場合は)、ステップSm6507に進み、抽選した最終表示態様を正式な最終表示態様として採用する。一方、ステップSm6506で否定判定した場合は、ステップSm6508に進み、記憶表示態様を最終表示態様として採用する。

**【6112】**

ステップSm6507又はステップSm6508の実行後はステップSm6509にて、報知制限対象の保留情報についての第1保留予告演出における演出シナリオ抽選を行う。この抽選は、ステップSm6502で把握した保留数と、ステップSm6507又はステップSm6508で決定した最終表示態様と、サブ側ROM343の各種テーブル記憶エリア343aに記憶される演出シナリオ抽選テーブルと、サブ側RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ(乱数値)とを用いて行う。

40

**【6113】**

ステップSm6509の実行後又はステップSm6503で否定判定した場合(保留数が1個である場合は)、ステップSm6510にて演出シナリオの設定処理を実行する。ステップSm6509の実行後に演出シナリオを設定する場合は、ステップSm6509の抽選により決定された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。その際、上記記憶表示態様を経由してから最終表示態様となるように上記設定を行う。

50

例えば、最終表示態様が赤色表示態様 H M d であり、記憶表示態様が緑色表示態様 H M c である場合は、保留用画像の表示態様が緑色表示態様 H M c とされた後、赤色表示態様 H M d に変化するように設定される。

【 6 1 1 4 】

一方、ステップ S m 6 5 0 3 で否定判定した後、すなわち、報知制限対象の保留情報より前の保留情報が存在しない状態で演出シナリオを設定する場合は、報知制限対象の保留情報に対応する遊技回にて、当該保留情報に対応する保留用画像（実行表示領域 D に表示される保留用画像）の表示態様が記憶表示態様となるように演出シナリオデータを設定する。

【 6 1 1 5 】

ステップ S m 6 5 1 0 の実行後はステップ S m 6 5 1 1 にて、その後、第 1 保留予告用の再設定処理を終了する。第 1 保留予告フラグは、第 1 保留予告演出を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 6 1 1 6 】

< 第 1 保留予告演出の流れについて >

次に、本変形例に係る第 1 保留予告演出の流れについて図 5 6 1 ~ 図 5 6 3 を参照しながら説明する。なお、第 2 保留予告演出の流れについては上記第 8 の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【 6 1 1 7 】

ここでは、右打ちによる第 2 特図での遊技が行われる状態（時短遊技状態又は第 2 特図の残り保留分での遊技） 大当たり当選又は有利小当たり当選に基づく大当たり遊技 右打ちによる第 2 特図での遊技が行われる状態のループが繰り返される状況（連荘状態）を例にとって説明する。

【 6 1 1 8 】

図 5 6 1 に示すように、タイミング t 1 では、第 2 特図での大当たり当選又は有利小当たり当選を契機とする大当たり遊技状態（大当たり遊技 A ）が開始される（図 5 6 1 （ a ））。この際、図 5 6 2 （ a ）に示すように、第 2 特図の保留情報として保留情報 1 （保留用画像 H W 1 に対応する保留情報）が記憶されており、この保留情報 1 は外れ結果に対応するものであるとする。

【 6 1 1 9 】

大当たり遊技 A の実施により残り球数 R S が減少（判定用差球数 S A が増加）し、当該大当たり遊技 A の途中であるタイミング t 2 にて残り球数 R S が予告制限数である 1 5 0 0 個（判定用差球数 S A が予告制限数に対応する数である 9 3 5 0 0 個）に到達すると、その旨を示す到達フラグがセットされる（図 5 6 1 （ d ））、（ e ））。但し、この時点では報知制限フラグがセットされておらず、第 1 保留予告演出の実行に対する制限はなされない。

【 6 1 2 0 】

その後、タイミング t 3 にて大当たり遊技 A が終了する。このときの判定用差球数 S A は例えば 9 3 7 0 0 個に達しているとする。大当たり遊技 A が終了すると、保留情報 1 に基づく特図遊技回 A が開始される。保留情報 1 は外れ結果に対応するため、特図遊技回 A では当否判定の結果が外れ結果となり、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が外れ結果に対応する組み合わせで停止表示される。

【 6 1 2 1 】

特図遊技回 A の実行中であるタイミング t 4 にて、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞すると、図 5 6 2 （ b ）に示すように、新たな保留情報として保留情報 2 （保留用画像 H W 2 に対応する保留情報）が記憶される。この保留情報 2 は当たり結果（大当たり結果又は有利小当たり結果）に対応するものであるとする。

【 6 1 2 2 】

この際、到達フラグがセットされた状態となっているが（図 5 6 1 （ e ））、保留情報 2 は当たり遊技回の実行中に取得されたものではなく、保留情報 2 よりも前に当たり結果

10

20

30

40

50

に対応する保留情報が存在する状態で取得されたものでもない。このため、報知制限フラグがセットされず、第1保留予告演出の実行に対する制限はなされない。

【6123】

よって、保留情報2を契機とする第1保留予告演出を実行するか否かや、保留情報2の保留用画像HW2をいずれの表示態様で表示するかの抽選処理等が行われる。その結果、例えば、第1保留予告演出の実行抽選に当選し且つ保留情報の取得タイミングで赤色表示態様HMdにより表示する態様が選択された場合は、図562(c)に示すように、第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に赤色表示態様HMdとされた保留用画像HW2が表示される。これにより、保留情報2に基づく特図遊技回Bにおいて大当たり又は有利小当たりが発生する期待度が高いことが遊技者に示唆される。

10

【6124】

その後、同じく特図遊技回Aの実行中であるタイミングt5にて、第2作動口63への更なる入賞が発生すると、図562(d)に示すように、当該入賞に対応して保留情報3(保留用画像HW3に対応する保留情報)が記憶される。この保留情報3は外れ結果に対応するものであるとする。

【6125】

保留情報3は、自身よりも前に当たり結果に対応する保留情報(保留情報2)が存在する状態で取得されたものに該当する。このため、タイミングt5では、報知制限フラグがセットされ、第1保留予告演出の実行に対する制限が行われる。

【6126】

なお、本変形例では、そのような制限が行われた場合でも、第1保留予告演出の実行抽選が行われるように構成されているため(図555)、保留情報3を契機とする第1保留予告演出を実行するか否かの抽選が行われる。ここでは、当該抽選に外れて保留情報3を契機とする第1保留予告演出を不実行とする設定がなされたとする。この場合、図562(e)に示すように、第2保留表示領域Gbの第2単位保留表示領域Gb2に通常表示態様HMaとされた保留用画像HW3が表示される。

20

【6127】

その後、保留情報2に基づく特図遊技回Bの実行中であるタイミングt6にて、第2作動口63への更なる入賞が発生すると、図562(f)に示すように、当該入賞に対応して保留情報4(保留用画像HW4に対応する保留情報)が記憶される。この保留情報4は当たり結果に対応するものであるとする。

30

【6128】

保留情報4は、報知制限フラグがセットされている状況で取得されたものであるため、第1保留予告演出の実行に対する制限が行われる。前述のとおり、そのような制限が行われた場合でも、第1保留予告演出の実行抽選が行われるところ、ここでは、当該抽選に当選したものであるとする。この場合、サブ側RAM344の各種テーブル記憶エリア343aに記憶された第2最終表示態様抽選テーブルを用いて最終表示態様の抽選が行われるが、第2最終表示態様抽選テーブルでは、第1保留予告演出における最終表示態様の選択範囲が青色表示態様HMbと緑色表示態様HMcの2種類に限定されている。すなわち、報知制限フラグがセットされている状況での第1保留予告演出では、当たり結果に対応する保留情報であっても赤色表示態様HMdと虹色表示態様HMeが選ばれないように、選択可能な特定表示態様の範囲が狭められている。

40

【6129】

上記第2最終表示態様抽選テーブルを用いた最終表示態様の抽選にて青色表示態様HMbが選択され、また、その後の演出シナリオ抽選にて当初から青色表示態様HMbで表示するシナリオが選択されたとする、図562(g)に示すように、第2保留表示領域Gbの第2単位保留表示領域Gb2に青色表示態様HMbとされた保留用画像HW4が表示される。

【6130】

上記のようにして保留情報4についての第1保留予告演出が実行された後、タイミング

50

t 7にて、保留情報2に基づく特図遊技回Bが終了すると、特図遊技回Bでの当たり結果に対応する大当たり遊技Bが実行される。大当たり遊技Bの実行に伴って保留用画像HW2～HW4が消去されるが、その際、特定表示態様で表示されている保留用画像の表示態様を示す情報がサブ側RAM344の復帰用エリアに記憶される(図558のステップSm6304)。上記の例では、図562(g)に示すように、第2保留表示領域Gbの第2単位保留表示領域Gb2に青色表示態様HMbの保留用画像HW4が表示されているため、当該保留用画像HW4について青色表示態様HMbで表示されていることを示す情報が記憶される。

#### 【6131】

ここでは、大当たり遊技Bの開始時点において判定用差球数SAが例えば93600個になっているとする。この場合、停止用球数(例えば95000個)までの残り球数RSは1400個となるが、この球数は大当たり遊技Bでの獲得期待数(1000個)よりも多いため、理論上は、判定用差球数SAが停止用球数に到達する前に大当たり遊技Bが終了することになる。

10

#### 【6132】

ここで、遊技領域PEの右ルートには右側一般入賞口70が配置されており(図463)、大当たり遊技Bにおいて遊技者が右打ち(第1可変入賞装置65に入賞可能な態様での遊技球の発射)を行うと、第1可変入賞装置65だけでなく、右側一般入賞口70にも遊技球が入賞し得るようになっている。また、1のラウンド遊技にて、上限入賞個数(10個)を超える第1可変入賞装置65への入賞が生じた場合(いわゆるオーバーフロー入賞が発生した場合)に、超えた分の入賞に対応する賞球の払い出しが行われるように構成されている。

20

#### 【6133】

ここでは、大当たり遊技Bの実行中において右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多く発生し、その結果として、判定用差球数SAの増加ペースが獲得期待数を大きく上回り、大当たり遊技Bの途中タイミング(タイミングt8)で判定用差球数SAが95000個(残り球数RSが0個)に到達したとする。この場合、超過待機フラグがセットされ、遊技停止状態への移行を待機する状態となる(図561(g))。

#### 【6134】

そして、タイミングt9において、大当たり遊技Bが終了すると、遊技停止状態への移行が行われる(図562(h))。これに伴い、外れ結果に対応する保留情報3と当たり結果に対応する保留情報4とが消去され、大当たり遊技Bの終了後において、これらの保留情報に対応する特図遊技回が実行されないことになる。すなわち、当たり結果に対応する保留情報4に対応する特図遊技回が実行された場合の大当たり遊技が消失することになる。

30

#### 【6135】

この点、本変形例では、保留情報4に関して第1保留予告演出における表示態様(換言すれば、第1保留予告演出の実行態様)に制限がなされ、保留情報4の保留用画像HW4が青色表示態様HMb又は緑色表示態様HMc(特定表示態様の中でも当たり期待度が低めの態様)でしか表示されないようになっている。このため、存在する保留情報(表示されている保留用画像)に対して遊技者が大きな期待感を抱いたまま遊技停止状態に移行し、その保留情報が消失する事態となることを抑制できる。これにより、上記のように大当たり遊技Bで右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多発し、急遽、保留情報4の特図遊技回が行われなくなっても、遊技者が損をした気分になることを抑制することが可能になる。

40

#### 【6136】

ところで、上記の例では、第1保留予告演出の実行態様を制限した後の大当たり遊技Bにて右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多く発生し、判定用差球数SAが停止用球数に到達するものとしたが、上記大当たり遊技にて

50

右側一般入賞口70への入賞等がさほど生じず、判定用差球数SAが停止用球数に到達しない場合もあり得る。このような場合は、保留情報4についての第1保留予告演出の制限状態が大当たり遊技Bの終了に合わせて解除され、大当たり遊技Bの終了後、制限がなされていない状態で第1保留予告演出が実行される。

#### 【6137】

具体的には、大当たり遊技Bのエンディングが実行される場合に、残り球数RSが0個以下(判定用差球数SAが停止用球数以上)であるか否かが判定され、0個以下になっていなければ、報知制限フラグがクリアされる(図559)。その上で、その時点で記憶されている保留情報のうち、報知制限対象となっている保留情報(保留情報4)が把握され、その保留情報についての最終表示態様の抽選が改めて行われる。この場合に用いられる抽選テーブルは非制限状態用の第1最終表示態様抽選テーブル(図531)であり、第1最終表示態様抽選テーブルでは、特定表示態様の選択範囲として青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMeの4種類が設定されている。

10

#### 【6138】

そして、上記抽選にて赤色表示態様HMdが選ばれたとすると、大当たり遊技Bの終了後、まずは、保留記憶されている保留情報3、4の保留用画像HW3、HW4が通常表示態様HMaとされた状態で、それらの保留用画像HW3、HW4の表示が再開される(図563(b))。その後、保留情報3に基づく特図遊技回が開示された後、第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1にシフト表示された保留用画像HW4の表示態様が元の態様である青色表示態様HMbに変更され(図563(c))、さらにその後、保留用画像HW4が対応する保留情報4に基づく特図遊技回において、実行表示領域Dに表示された保留用画像HW4の表示態様が赤色表示態様HMdに変更される(図563(d)、(e))。これにより、大当たり遊技Bの開始前において、第1保留予告演出の実行態様が制限された保留情報4について、大当たり遊技Bの終了後、制限が課されていない状態で第1保留予告演出が実行される。

20

#### 【6139】

このように、第1保留予告演出の実行態様を制限した後の大当たり遊技で判定用差球数SAが停止用球数に到達しない場合は、制限を解除し、制限がない状態での第1保留予告演出を実行し得るようにしたため、高期待度示唆の機会が過度に制限されてしまうことを抑制できる。すなわち、大当たり遊技の終了後、遊技停止状態に移行せずに実行される特図遊技回を対象とした第1保留予告演出についてまで、緑色表示態様HMcまでの実施に限定されてしまうことを抑制することが可能になる。

30

#### 【6140】

なお、大当たり遊技Bの終了後において、第1最終表示態様抽選テーブルを用いて最終表示態様が抽選される場合、その抽選において、大当たり遊技Bの開始前に表示されていた表示態様よりも下位の表示態様が最終表示態様として選択されることがあり得る。例えば、大当たり遊技Bの開始前の表示態様が緑色表示態様HMcであり、抽選により選ばれた最終表示態様が青色表示態様HMbであるといった具合である。この場合は、大当たり遊技Bの開始前に表示されていた表示態様が最終表示態様として採用され(図560のステップSm6506、ステップSm6508)、その後の演出シナリオの抽選が実行される。

40

#### 【6141】

例えば、大当たり遊技Bの終了後における第1保留予告演出にて、大当たり遊技Bの開始前の表示態様よりも下位の表示態様までしか表示されないと、遊技者に対して期待度が低下した印象を与える懸念があるが、上記構成であることで、そのような事態の発生が抑えられ、期待度が低下した印象となることを抑制することが可能となる。

#### 【6142】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

#### 【6143】

50

報知制限状態で取得された保留情報について、青色表示態様HMb及び緑色表示態様HMcでの第1保留予告演出の実行を許容しつつ、赤色表示態様HMd及び虹色表示態様HMeでの第1保留予告演出の実行を制限する構成とした。この場合、大当たり遊技の終了に消化される予定であった保留情報に対して遊技者が大きな期待感を抱いたまま遊技停止状態に移行することを抑制しつつ、上記保留情報についての第1保留予告演出の機会を確保することが可能になる。

#### 【6144】

赤色表示態様HMd及び虹色表示態様HMeでの第1保留予告演出の実行を制限した後、大当たり遊技のエンディング時に残り球数RSが0個よりも大きい状態である場合は、それらの表示態様での第1保留予告演出の実行を許容する構成とした。これにより、大当たり遊技の開始前において、高期待度示唆態様での第1保留予告演出の実行が制限された保留情報について、遊技停止状態に移行しないことがパチンコ機10にて把握された場合に、それらの表示態様での実行機会を事後的に回復することができる。よって、保留情報に対して遊技者が大きな期待感を抱いたまま遊技停止状態に移行することを抑制しながらも、高期待度示唆態様での第1保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制できる。

10

#### 【6145】

##### <変形例3>

上記第8の実施の形態の変形例3について図564～図584を参照しながら説明する。ここでは上記第8の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図564～図584において第8の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

#### 【6146】

本変形例では、制限対象となる演出が上記第8の実施の形態と異なっている。具体的には、上記第8の実施の形態では、保留先読みの結果に基づく保留予告演出を制限の対象とたが、本変形例では、保留先読みを伴わない遊技回用演出や大当たり遊技用演出を制限の対象とするように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

#### 【6147】

##### <第2特図用の大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の大当たり種別テーブルについて図564(a)を参照しながら説明する。第2特図用の大当たり種別テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選で大当たり結果になった際に大当たり種別を決定するために用いられるものである。第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R大当たり結果が設定されている。なお、第1特図の大当たり種別テーブルについては第8の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

30

#### 【6148】

10R大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。10R大当たり結果となった場合は、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態(高頻度サポートモード)に移行する。この場合の時短遊技状態は、当該遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が特定回数(例えば10000回)に達するまで継続する。時短遊技状態(右打ち遊技)中の大当たり当選確率及び有利小当たり当選確率はそれぞれ1/200、1/8であるところ、上記特定回数は、これらの確率に対して非常に大きな数となっており、時短遊技状態中の当たり期待値(特図遊技回の実行回数が特定回数に達するまでの間に大当たり又は有利小当たりのいずれかに当選する確率)は、ほぼ100%となっている。

40

#### 【6149】

このため、第2特図の当否判定を受けて10R大当たり結果となった場合は、当該10R大当たり結果に対応する大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態において、次の当たりに当選することが確定又は実質的に確定することになる。つまり、持ち球の減りが少なく抑えられた状態の中で次の当たりを引き当てることがほぼ確約された状態となり

50

、実質的に2回分の当たりに対応する出玉を獲得できることになる。

【6150】

<第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブルについて図564(b)、(c)を参照しながら説明する。第2特図用の小当たり種別テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選で小当たり結果となった際に小当たり種別を決定するために用いられるものである。また、V大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてV入賞が発生した場合においてV大当たりの種別を決定するために用いられるものである。なお、第1特図の小当たり種別テーブルについては第8の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

10

【6151】

第2特図用の小当たり種別テーブル(図564(b))では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Aと、有利小当たり結果Bとが設定されている。これら有利小当たり結果A、Bは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Aには小当たり種別カウンタC3の「0」～「9」が対応し、有利小当たり結果Bには小当たり種別カウンタC3の「10」～「99」が対応している。すなわち、有利小当たり結果Aに振り分けられる確率は10%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は90%に設定されている。

【6152】

V大当たり種別テーブル(図564(c))では、選択可能なV大当たり種別として、10RV大当たり結果Aと、10RV大当たり結果Bとが設定されている。V大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされるため、10RV大当たり結果A、10RV大当たり結果Bでは第1可変入賞装置65によるラウンド遊技が9回実行される。

20

【6153】

10RV大当たり結果Aは、有利小当たり結果Aとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合に移行するV大当たり結果である。10RV大当たり結果Aとなった場合は、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態(高頻度サポートモード)に移行する。この場合の時短遊技状態は、当該遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が上記特定回数(例えば10000回)に達するまで継続する。このため、有利小当たり結果Aとなった場合は、次回の当たりが実質的に確定又はほぼ確定した状態となる。

30

【6154】

10RV大当たり結果Bは、有利小当たり結果Bとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合に移行するV大当たり結果である。10RV大当たり結果Aとなった場合は、V大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態は、当該遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が上記特定回数よりも遥かに少ない終了基準回数(例えば6回)に達するまで継続する。当たりになることなく終了基準回数に達した場合は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。なお、終了基準回数を6回とした場合における時短遊技状態での当たり期待値(時短遊技状態の終了後の残り保留4回を含む)は約75%となるため、有利小当たり結果Bに当選した場合は、次回の当たりが確定する状態にはならない。

40

【6155】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、本変形例において、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【6156】

<コマンド対応処理>

本変形例に係るコマンド対応処理について図565のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理(図518)のステップSm3401で実行されるも

50

のであり、図 5 1 9 のコマンド対応処理に代えて実行されるものである。図 5 6 5 において図 5 1 9 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 6 1 5 7 】

コマンド対応処理では先ずステップ S m 3 5 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 からの残り球数コマンドを受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置 1 6 2 にて残り球数 R S ( 停止用球数である 9 5 0 0 0 個までの残り球数 ) が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数 R S の情報が含まれる。

【 6 1 5 8 】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップ S m 3 5 0 2 にて第 1 停止予告用処理を実行し、その後、ステップ S m 3 5 0 3 にて第 2 停止予告用処理を実行する。続くステップ S m 6 7 0 1 では、報知制限判定用処理を実行する。本変形例では、特図遊技回で実行される遊技回用演出や、大当たり遊技で実行される大当たり遊技用演出において、大当たり遊技後の状態を示唆する所定報知が実行され得るように構成されており、ステップ S m 6 7 0 1 の報知制限判定用処理は、当該所定報知についてその実行を制限するか否かを判定したりするためのものである。

【 6 1 5 9 】

ここで、ステップ S m 6 7 0 1 の報知制限判定用処理について図 5 6 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 1 6 0 】

報知制限判定用処理では先ずステップ S m 6 8 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に到達フラグがセットされているか否かを判定する。到達フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 6 8 0 2 に進み、残り球数 R S ( 現在の残り球数 ) が報知制限数以下となっているか否かを判定する。報知制限数は、上記所定報知の実行を制限するか否かを振り分けるための基準値として設定されるものであり、1 回の大当たり遊技での獲得期待数を考慮して定められる。獲得期待数は、判定用差球数 S A が増加しやすい ( 残り球数 R S が減少しやすい ) 時短遊技状態での大当たり又は有利小当たりに基づく大当たり遊技 ( 本実施の形態では 1 0 R 大当たり遊技や 1 0 R V 大当たり遊技 ) を対象として、第 1 可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づく賞球の付与数 ( 払出数 ) を踏まえて導出される。具体的には、1 0 個 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の上限入賞個数 ) × 1 0 個 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の賞球数 ) × 1 0 R ( 残りのラウンド数 ) により 1 0 0 0 個が上記獲得期待数として導出される。ちなみに、今回の大当たり遊技が V 大当たり遊技である場合は、その直前に実行される小当たり遊技の分 ( 第 2 可変入賞装置 6 6 の上限入賞個数 × 第 1 可変入賞装置 6 5 の賞球数 ) も含めて獲得期待数が導出される。報知制限数は、獲得期待数としての 1 0 0 0 個に所定数 ( 例えば 2 0 0 個 ) を加算した数とされ、例えば 1 2 0 0 個に設定される。

【 6 1 6 1 】

残り球数 R S が報知制限数 ( 例えば 1 2 0 0 個 ) 以下である場合は、ステップ S m 6 8 0 3 にて上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に到達フラグをセットする。到達フラグは、残り球数 R S が報知制限数に到達したことを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。ステップ S m 6 9 0 3 の実行後は報知制限判定用処理を終了する。また、ステップ S m 6 8 0 2 で否定判定した場合 ( 残り球数 R S が報知制限数よりも大きい場合 ) は、到達フラグをセットしないとしてステップ S m 6 8 0 3 の処理を実行することなく報知制限判定用処理を終了する。

【 6 1 6 2 】

ステップ S m 6 8 0 1 で肯定判定した場合 ( 到達フラグがセットされている場合 ) は、残り球数 R S が既に報知制限数以下になっていることを意味する。この場合は、ステップ S m 6 8 0 4 に進み、残り球数 R S が制限解除数以上となっているか否かを判定する。制限解除数は、上記所定報知の実行制限を解除するか否かを振り分けるための基準値として設定されるものである。本変形例では、制限解除数として報知制限数と同じ数が設定され

10

20

30

40

50

る。このため、残り球数 R S が減少して 1 2 0 0 個（報知制限数）以下となった後、時短遊技状態が終了するなどして残り球数 R S が増加し、再び 1 2 0 0 個を上回る事象が生じた場合に、残り球数 R S が制限解除数以上であると判定することになる。

【 6 1 6 3 】

残り球数 R S が制限解除数以上である場合は、ステップ S m 6 8 0 5 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている到達フラグをクリアし、その後、報知制限判定用処理を終了する。ステップ S m 6 8 0 4 で否定判定した場合（残り球数 R S が制限解除数以上でない場合）は、ステップ S m 6 8 0 5 の処理を実行せずに報知制限判定用処理を終了する。

【 6 1 6 4 】

コマンド対応処理（図 5 6 5）の説明に戻り、ステップ S m 6 7 0 1 の報知制限判定用処理を実行した後又はステップ S m 3 5 0 1 で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップ S m 3 5 0 5 にて、主制御装置 1 6 2 からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個以下になったことを示すものである。

【 6 1 6 5 】

超過コマンドを受信している場合は、ステップ S m 3 5 0 6 に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行し、その後、ステップ S m 3 5 0 7 にて、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が 0 個以下になったこと）を報知するものである。ステップ S m 3 5 0 7 の実行後又はステップ S m 3 5 0 5 で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップ S m 3 5 0 8 にて、主制御装置 1 6 2 からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップ S m 3 5 0 9 に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものである。

【 6 1 6 6 】

< 特図変動表示用処理 >

本変形例に係る特図変動表示用処理について図 5 6 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 5 1 8）のステップ S m 3 4 0 2 で実行されるものであり、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を行ったり

【 6 1 6 7 】

特図変動表示用処理では先ずステップ S m 6 9 0 1 にて、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップ S m 6 9 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S m 6 9 0 3 に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動開始用処理の詳細については後述する。

【 6 1 6 8 】

ステップ S m 6 9 0 1 で肯定判定した場合（遊技回の実行中である場合）は、ステップ S m 6 9 0 4 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップ S m 6 9 0 5 にて、変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を継続したり、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【 6 1 6 9 】

ステップ S m 6 9 0 4 で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は

10

20

30

40

50

、ステップ S m 6 9 0 8 にて変動用終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる（各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させる）。

【 6 1 7 0 】

なお、本変形例では、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信したか否かに基づいて変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としたが、演出制御装置 1 4 3 において変動開始時に送信される変動開始コマンドから変動表示時間を把握できるため、その把握した変動表示時間に基づき、実行中の遊技回に係る変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としてもよい。この場合、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを送信しない構成としてもよい。

10

【 6 1 7 1 】

< 変動開始用処理 >

ステップ S m 6 9 0 3 の変動開始用処理について図 5 6 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 1 7 2 】

変動開始用処理ではまずステップ S m 7 1 0 1 にて、変動パターンの把握処理を実行する。変動パターンの把握処理では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに、特定した変動パターンに基づき、今回の特図遊技回における当否判定の結果を把握する。

【 6 1 7 3 】

ステップ S m 7 1 0 2 では、変動パターンから把握した当否判定の結果が当たり結果（大当たり結果又は有利小当たり結果）であるか否かを判定する。当たり結果である場合は、ステップ S m 7 1 0 3 に進み、当たり用の停止結果設定処理を実行する。当たり用の停止結果設定処理は、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G で変動表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 4 7 0 ~ 図 4 7 2）について当たり時の停止結果（有効ライン上での停止図柄の組合せ）を設定したりするためのものである。

20

【 6 1 7 4 】

ここで、ステップ S m 7 1 0 3 の当たり用の停止結果設定処理について図 5 6 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 1 7 5 】

当たり用の停止結果設定処理ではまずステップ S m 7 2 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 からの種別コマンド（図 4 8 7 のステップ S m 8 1 6）を解析し、今回の当たり結果における当たり種別を把握する。ステップ S m 7 2 0 2 では、ステップ S m 7 2 0 1 での把握結果が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であるか否かを判定する。これらの当たり結果は、大当たり遊技の終了後、時短回数が 1 0 0 0 0 回の時短遊技状態に移行する当たり結果であり（図 5 6 4）、換言すれば、次回の当たりが確定する又は実質的に確定する当たり結果である。

30

【 6 1 7 6 】

第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A である場合は、ステップ S m 7 2 0 3 に進み、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に到達フラグがセットされているか否かを判定する。到達フラグは、残り球数 R S が報知制限数（例えば 1 2 0 0 個）以下になったことを示すものである。

40

【 6 1 7 7 】

到達フラグがセットされておらず、残り球数 R S が報知制限数よりも大きい場合は、ステップ S m 7 2 0 4 にて昇格演出の実行抽選を行う。当該抽選は、大当たり遊技中での昇格演出を実行するか否かを決定するためのものであるが、昇格演出の詳細については後述する。

【 6 1 7 8 】

ステップ S m 7 2 0 5 ではステップ S m 7 2 0 4 の実行抽選で当選したか否かを判定する。当選していない場合、すなわち、昇格演出を実行しない場合は、ステップ S m 7 2 0

50

6にて、今回の特図遊技回（当たり結果となった遊技回）における図柄列Z1～Z3の停止態様を第1停止態様に設定する。第1停止態様は、第2特図で10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aになった場合の専用の停止態様であり、遊技者からすると、次回の当たりが確定して獲得期待値が2000個となる当たり当選したことの報知となる。第1停止態様では、特定図柄（例えば「7」図柄）が有効ラインL1～L5のいずれかに並ぶように図柄列Z1～Z3の各停止図柄が設定される（図570（a））。なお、いずれの有効ライン上に特定図柄を停止させるかは抽選によりランダムに設定される。ステップSm7206の実行後は当たり用の停止結果設定処理を終了する。

#### 【6179】

ステップSm7205で肯定判定した場合（実行抽選に当選しており、昇格演出を実行する場合）は、ステップSm7207にて、今回の特図遊技回における図柄列Z1～Z3の停止態様を第2停止態様に設定する。第2停止態様は、第2特図で10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aになったときに選ばれる場合もあれば、それら以外の当たり種別になったときに選ばれる場合もある停止態様であり、遊技者からすると、次回の当たりがほぼ確定の当たり種別に当選したか否かを特定できない停止態様となる。第2停止態様では、同一の奇数図柄（上記特定図柄を除く）又は同一の偶数図柄が有効ラインL1～L5のいずれかに並ぶように図柄列Z1～Z3の各停止図柄が設定される（図570（b）、（c））。

#### 【6180】

ステップSm7207において、奇数図柄と偶数図柄のいずれを停止させるかは、サブ側ROM343の各種テーブル記憶エリア343aに記憶された停止結果テーブルを用いて抽選により決定するが、この停止結果テーブルとしては、昇格有り用の第1停止結果テーブル（図571（a））と昇格無し用の第2停止結果テーブル（図571（b））とが設けられている。第1停止結果テーブルでは偶数図柄よりも奇数図柄が選ばれやすく、第2停止結果テーブルでは奇数図柄よりも偶数図柄が選ばれやすくなっている。ステップSm7207では、第1停止結果テーブルを用い、奇数図柄と偶数図柄のいずれを停止させるかの抽選を行う。

#### 【6181】

ステップSm7208では、上記各種フラグ格納エリア344dに昇格成功フラグをセットする。昇格成功フラグは、上記昇格演出において成功態様の報知を行うべきであることをMPU342にて把握するためのものである。ステップSm7208の実行後は当たり用の停止結果設定処理を終了する。

#### 【6182】

ステップSm7202で否定判定した場合（第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aでない場合）は、ステップSm7209に進み、今回の特図遊技回における図柄列Z1～Z3の停止態様を第2停止態様に設定する。この場合もステップSm7207と同様に、奇数図柄と偶数図柄のいずれを停止させるかの抽選を行うが、ここでは、その抽選に用いる停止結果テーブルとして、奇数図柄よりも偶数図柄が選ばれやすい第2停止結果テーブル（図571（b））を用いる。前述のとおり、今回の特図遊技回での当たり種別が第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aである場合は、偶数図柄よりも奇数図柄が選ばれやすい第1停止結果テーブルを用いるため、内部的に第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aに当選している場合は、内部的に他の当たり種別に当選している場合よりも、図柄列Z1～Z3が奇数図柄の組合せ（ゾロ目）で停止表示される確率が高くなる。このため、奇数図柄での停止態様は、遊技者にとってチャンス態様として機能することになり、逆に偶数図柄での停止態様は、遊技者にとって、次回の当たりが確定の当たり種別に当選していない確率が高いことの示唆として機能する。

#### 【6183】

ステップSm7210では昇格演出の実行抽選を行う。この場合の抽選は、ステップSm7204での実行抽選よりも低い当選確率で行われる。ステップSm7211では、ス

10

20

30

40

50

ステップ S m 7 2 1 0 の実行抽選で当選したか否かを判定する。当選していない場合は、そのまま当たり用の停止結果設定処理を終了する。

【 6 1 8 4 】

上記実行抽選で当選している場合は、ステップ S m 7 2 1 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格失敗フラグをセットする。昇格失敗フラグは、上記昇格演出において失敗態様の報知を行うべきであることを M P U 3 4 2 にて把握するためのものである。ステップ S m 7 2 1 2 の実行後は当たり用の停止結果設定処理を終了する。

【 6 1 8 5 】

ステップ S m 7 2 0 3 で肯定判定した場合（到達フラグがセットされている場合）は、残り球数 R S が報知制限数（例えば 1 2 0 0 個）以下となっている状況で、第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A になったことを意味する。この場合は、ステップ S m 7 2 1 3 に進み、今回の特図遊技回における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様を第 3 停止態様に設定する。第 3 停止態様は、同一の偶数図柄が有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに並ぶように図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各停止図柄を設定するものである（図 5 7 0 ( c )）。前述のとおり、偶数図柄での停止態様は、遊技者にとって、次回の当たりが確定する当たり種別に当選していない確率が高いことの示唆となる。

【 6 1 8 6 】

続くステップ S m 7 2 1 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグをセットする。報知制限フラグは、今回の当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であることの報知を制限したことを M P U 3 4 2 において把握するためのものである。ステップ S m 7 2 1 4 の実行後は当たり用の停止結果設定処理を終了する。

【 6 1 8 7 】

変動開始用処理（図 5 6 8）の説明に戻り、ステップ S m 7 1 0 2 で否定判定した場合（当たり結果でない場合）は、今回の特図遊技回での当否判定の結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップ S m 7 1 0 4 に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生するか否かを判定する。この判定は、ステップ S m 7 1 0 1 で把握した変動パターンに基づいて行う。

【 6 1 8 8 】

リーチが発生する場合は、ステップ S m 7 1 0 5 にてリーチ外れ用の停止結果設定処理を実行する。この処理では、有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかで外れリーチ図柄の組合せが成立するように図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各停止図柄を設定する。この際、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ライン L 1 ~ L 5 は、抽選によってランダムに決定される。

【 6 1 8 9 】

ステップ S m 7 1 0 4 で否定判定した場合（リーチが発生しない場合）は、ステップ S m 7 1 0 6 にて完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。この処理では、いずれの有効ライン L 1 ~ L 5 上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各停止図柄を設定する。

【 6 1 9 0 】

ステップ S m 7 1 0 3、ステップ S m 7 1 0 5 又はステップ S m 7 1 0 6 の実行後は、ステップ S m 7 1 0 7 にて遊技回用演出の設定処理を実行する。遊技回用演出の設定処理では、今回の特図遊技回にて、ステップ S m 7 1 0 1 で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン 1 3 A（図 4 8 9 ( b )）である場合は、今回の特図遊技回で S P S P リーチ当たり演出が実行されるように設定する。その際、ステップ S m 7 1 0 3 で設定した停止態様で図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各停止図柄が停止表示するように設定する。

【 6 1 9 1 】

ステップ S m 7 1 0 8 では、表示制御装置 3 5 0 への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置 3 5 0 では、受信したコマンドに従い、

10

20

30

40

50

指定された停止結果で各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置 7 5 を制御する。ステップ S m 7 1 0 8 の実行後は変動開始用処理を終了する。

【 6 1 9 2 】

< 大当たり遊技用処理 >

本変形例に係る大当たり遊技用処理について図 5 7 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理 ( 図 5 1 8 ) のステップ S m 3 4 0 3 で実行されるものであり、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G やスピーカ部 2 9 等にて大当たり遊技中の演出を行うためのものである。

【 6 1 9 3 】

大当たり遊技用処理では先ずステップ S m 7 3 0 1 にて、大当たり遊技 ( 大当たり遊技又は V 大当たり遊技 ) の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップ S m 7 3 0 2 にて主制御装置 1 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否か、すなわち、大当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。オープニングコマンドを受信していない場合は、そのまま大当たり遊技用処理を終了する。

【 6 1 9 4 】

オープニングコマンドを受信している場合は、ステップ S m 7 3 0 3 に進み、オープニング用処理を実行する。オープニング用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 等にて所定のオープニング演出が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

【 6 1 9 5 】

ここで、ステップ S m 7 3 0 3 のオープニング用処理について図 5 7 3 のフローチャートを参照しながら説明する。オープニング用処理では先ずステップ S m 7 4 0 1 にて、今回の大当たり遊技に対応する当たり種別を把握する。この把握は、主制御装置 1 6 2 から受信した種別コマンドに基づいて行う。

【 6 1 9 6 】

ステップ S m 7 4 0 2 では、ステップ S m 7 4 0 1 で把握した当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であるか否かを判定する。第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A である場合は、ステップ S m 7 4 0 3 に進み、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格成功フラグがセットされているか否かを判定する。

【 6 1 9 7 】

昇格成功フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 7 4 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグがセットされていない場合は、ステップ S m 7 4 0 6 にて第 1 オープニング報知の実行用処理を行う。第 1 オープニング報知は、1 0 R 大当たり遊技 A ( 1 0 R 大当たり結果 A に対応する大当たり遊技 ) 又は 1 0 R V 大当たり遊技 A ( 有利小当たり結果 A に対応する V 大当たり遊技 ) に対応するものである。

【 6 1 9 8 】

第 1 オープニング報知では、例えば、図 5 7 4 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G において、大当たり遊技の種別を示す第 1 メッセージ画像 9 3 1 と、獲得出玉の期待値を示す第 2 メッセージ画像 9 3 2 とが表示される。第 1 オープニング報知の第 1 メッセージ画像 9 3 1 では、例えば「 S U P E R B O N U S 」等の文字により上位の当たり結果 ( 次回の当たりが確定する当たり結果 ) となったことを報知又は示唆する表示が行われる。また、第 1 オープニング報知の第 2 メッセージ画像 9 3 2 では、例えば「 2 0 0 0 発 !! 」等の文字により次回の当たりが確定していることを報知又は示唆する表示が行われる。

【 6 1 9 9 】

ステップ S m 7 4 0 6 では、今回の大当たり遊技におけるオープニング期間にて、上記第 1 オープニング報知が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定す

10

20

30

40

50

る。ステップ S m 7 4 0 6 の実行後はオープニング用処理を終了する。

【 6 2 0 0 】

ステップ S m 7 4 0 2 で否定判定した場合（今回の当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A でない場合）は、ステップ S m 7 4 0 7 に進み、第 2 オープニング報知の実行用処理を行う。第 2 オープニング報知は、1 0 R V 大当たり遊技 B（有利小当たり結果 B に対応する V 大当たり遊技）に対応するものである。

【 6 2 0 1 】

第 2 オープニング報知においても、例えば、図 5 7 4（c）に示すように、表示画面 G において、大当たり遊技の種別を示す第 1 メッセージ画像 9 3 1 と、獲得出玉の期待値を示す第 2 メッセージ画像 9 3 2 とが表示される。第 2 オープニング報知の第 1 メッセージ画像 9 3 1 では、例えば「B O N U S」等の文字により下位の当たり結果（次回の当たりが確定しない当たり結果）となったことを報知又は示唆する表示が行われる。また、第 2 オープニング報知の第 2 メッセージ画像 9 3 2 では、例えば「1 0 0 0 発！！」等の文字により次回の当たりが確定していないことを報知又は示唆する表示が行われる。

10

【 6 2 0 2 】

ステップ S m 7 4 0 7 では、今回の大当たり遊技におけるオープニング期間にて、上記第 2 オープニング報知が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。ステップ S m 7 4 0 7 の実行後はオープニング用処理を終了する。

【 6 2 0 3 】

ステップ S m 7 4 0 3 で肯定判定した場合（昇格成功フラグがセットされている場合）は、大当たり遊技中の昇格演出にて成功演出を実行することを意味する。この場合も、ステップ S m 7 4 0 7 に進み、第 2 オープニング報知の実行用処理を行う。

20

【 6 2 0 4 】

また、ステップ S m 7 4 0 5 で肯定判定した場合（報知制限フラグがセットされている場合）は、今回の当たり結果が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であるものの、停止用球数（例えば 9 5 0 0 0 個）までの残り球数 R S が報知制限球数（例えば 1 2 0 0 個）以下となっていることを意味する。この場合も、ステップ S m 7 4 0 7 に進み、第 2 オープニング報知の実行用処理を行う。

【 6 2 0 5 】

大当たり遊技用処理（図 5 7 2）の説明に戻り、ステップ S m 7 3 0 3 のオープニング用処理を実行した後は、ステップ S m 7 3 0 4 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 上から保留用画像を消去する処理を実行する。すなわち、保留表示部 2 0 0 に表示されている保留用画像を大当たり遊技の開始に伴い消去する。ステップ S m 7 3 0 4 の実行後は大当たり遊技用処理を終了する。

30

【 6 2 0 6 】

ステップ S m 7 3 0 1 で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップ S m 7 3 0 5 に進み、主制御装置 1 6 2 からエンディングコマンドを受信しているか否か、すなわち、エンディングの開始タイミングであるか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していない場合は、ステップ S m 7 3 0 6 にて大当たり遊技中用処理を実行する。大当たり遊技中用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 等にて所定のラウンド演出や入賞時演出、エンディング演出等が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

40

【 6 2 0 7 】

大当たり遊技中用処理において、今回の大当たり遊技のオープニング期間にて第 1 オープニング報知（図 5 7 4（a））を実行している場合は、ラウンド遊技中やラウンドインターバル期間等で実行される大当たり遊技中演出として、1 0 R 大当たり遊技 A（1 0 R 大当たり結果 A に対応する大当たり遊技）又は 1 0 R V 大当たり遊技 A（有利小当たり結果 A に対応する V 大当たり遊技）に対応した第 1 大当たり遊技中演出が実行されるように設定する。第 1 大当たり遊技中演出では、例えば、図 5 7 4（b）に示すように、表示画面 G において、大当たり遊技の種別を示すメッセージ画像 9 3 4 が表示された上で、専用

50

の背景画像（第1背景）が表示される。

【6208】

一方、今回の大当たり遊技のオープニング期間にて第2オープニング報知（図574（c））を実行している場合は、上記大当たり遊技中演出として、10RV大当たり遊技B（有利小当たり結果Bに対応するV大当たり遊技）に対応した第2大当たり遊技中演出が実行されるように設定する。第2大当たり遊技中演出では、例えば、図574（d）に示すように、表示画面Gにおいて、大当たり遊技の種別を示すメッセージ画像934が表示された上で、第1大当たり遊技中演出での背景画像（第1背景）とは異なる背景画像（第2背景）が表示される。

【6209】

なお、第2背景は、第1背景との比較において、必ずしも画像内容自体が異なるものである必要はない。例えば、同一の背景画像（例えば同じ景色の画像）が表示された上で、その主たる表示色が第1背景と異なるものであってもよい。すなわち、遊技者から見て第1背景との識別が可能なものであれば足り、その具体的な態様は特に限定されるものではない。

【6210】

ステップSm7306の実行後はステップSm7307にて、大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば3ラウンド目）のラウンド遊技に到達したか否かを判定する。所定ラウンド目である場合は、ステップSm7308にて、昇格演出を実行するための昇格演出用処理を行う。昇格演出用処理の詳細については後述する。ステップSm7308の実行後又はステップSm7307で否定判定した場合（所定ラウンド目ではない場合）は大当たり遊技用処理を終了する。

【6211】

ステップSm7305で肯定判定した場合（エンディングコマンドを受信している場合）は、ステップSm7309に進み、エンディング用処理を実行する。エンディング用処理では、表示画面Gにて所定のエンディング演出が実行されるように表示制御装置350への送信コマンドを設定する。

【6212】

ステップSm7310では制限解除用処理を実行する。制限解除用処理は、今回の当たり種別が第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aであることについて、その報知の実行制限を解除するための処理である。制限解除用処理の詳細については後述する。

【6213】

ステップSm7311では、保留用画像を再表示するための表示用処理を実行し、その後、大当たり遊技用処理を終了する。

【6214】

<昇格演出用処理>

ステップSm7308（図572）の昇格演出用処理について図575のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、大当たり遊技でのラウンド遊技が所定ラウンド目（例えば3ラウンド目）に到達した場合に実行されるものである。

【6215】

昇格演出用処理ではまずステップSm7501にて、サブ側RAM344の各種フラグ格納エリア344dに昇格成功フラグがセットされているか否かを判定する。昇格成功フラグは、昇格演出において成功態様の報知を行うべきであることをMPU342が把握するためのものであり、今回の当たり種別が第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aである場合にセットされるものである（図569のステップSm7208）。

【6216】

昇格成功フラグがセットされている場合は、ステップSm7502にて上記各種フラグ格納エリア344dに到達フラグがセットされているか否かを判定する。到達フラグがセットされていない場合は、ステップSm7503に進み、第1昇格用演出の実行用処理を

10

20

30

40

50

行う。

【6217】

ここで、昇格演出について図576を参照しながら説明する。昇格演出は、当選遊技回や大当たり遊技でのオープニング等にて、次回の当たりが確定していない下位の当たり結果であることを報知した上で、大当たり遊技の途中で、次回の当たりが確定する上位の当たり結果への格上げ報知を行うものである。昇格演出では、所定ラウンド目のラウンド遊技が開始された後、例えば、図576(b)に示すように、「ボタンを押して」等の文字表示からなる操作指示画像938と、演出用操作部36を模したボタン画像939とが表示され、遊技者に対して演出用操作部36の押し下げ操作が指示される。これと併せ、演出用操作部36の有効操作期間(操作残り期間)を示す操作期間用画像940が表示される。

10

【6218】

そして、有効操作期間内に演出用操作部36の押し下げ操作が行われた場合において、上位の当たり結果への格上げ報知を行う場合は、成功態様の結末画像が表示される。成功態様の結末画像では、例えば、図576(c)に示すように、喜ぶ表情のキャラクタ画像941とともに、「2000発!!」等の文字からなるメッセージ画像942が表示され、上位の当たり結果に昇格したことが報知又は示唆される。

【6219】

一方、有効操作期間内に演出用操作部36の押し下げ操作が行われた場合において、上位の当たり結果への格上げ報知を行わない場合は、失敗態様の結末画像が表示される。失敗態様の結末画像では、例えば、図576(d)に示すように、落胆する表情のキャラクタ画像943とともに、「残念・・・」等の文字からなるメッセージ画像944が表示され、上位の当たり結果に昇格しなかったことが報知又は示唆される。

20

【6220】

なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合は、有効操作期間の経過タイミングにて成功態様若しくは失敗態様の結末画像が表示されるか、又は、それらの結末画像が表示されることなく、操作指示画像938やボタン画像939等が消去される。

【6221】

昇格演出用処理(図575)の説明に戻り、ステップSm7503では、第1昇格用演出として、成功態様の結末画像が表示される昇格演出が実行されるように設定する。併せて、10R大当たり遊技A又は10RV大当たり遊技Aに対応した第1大当たり遊技中演出(図574(b))が次回のラウンド遊技(例えば4ラウンド目)から実行されるように設定する。ステップSm7503の実行後は昇格演出用処理を終了する。

30

【6222】

ステップSm7502で肯定判定した場合は、上記各種フラグ格納エリア344dにおいて昇格成功フラグ及び到達フラグの両方がセットされていることを意味する。到達フラグは、停止用球数までの残り球数RSが報知制限数以下となっていることを示すものであるが、報知制限数は大当たり遊技の進行に伴って変化するようになっている。すなわち、報知制限数は、第1可変入賞装置65の上限入賞個数(10個)と第1可変入賞装置65の賞球数(10個)と残りラウンド数との乗算値に所定数(例えば200個)を加算して導出されるため、残りラウンド数が少なくなることに応じて報知制限数の値も小さくなる。例えば、大当たり遊技でのラウンド遊技が2ラウンドまで消化され、残りラウンド数が8ラウンドになった場合の報知制限数は1000個となる。

40

【6223】

ステップSm7502で肯定判定する場合とは、第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aになった当選遊技回の変動表示開始タイミングでは、残り球数RSが報知制限数(1200個)よりも大きかったものの、1ラウンド目や2ラウンド目のラウンド遊技で第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が発生したり、右側一般入賞口70への入賞が多発したりしたことで、所定ラウンド目の開始タイミングにおいて残り球数RSが報知制限数(1000個)以下になったことを意味する。この場合はステップS

50

m 7 5 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグをセットする。報知制限フラグは、今回の当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であることの報知を制限したことを M P U 3 4 2 において把握するためのものである。

【 6 2 2 4 】

続くステップ S m 7 5 0 5 では第 2 昇格用演出の実行用処理を行う。当該処理では、第 2 昇格用演出として、失敗態様の結末画像が表示される昇格演出が実行されるように設定する。ステップ S m 7 5 0 5 の実行後は昇格演出用処理を終了する。

【 6 2 2 5 】

ステップ S m 7 5 0 1 で否定判定した場合（昇格成功フラグがセットされていない場合）は、ステップ S m 7 5 0 6 に進み、ステップ S m 7 5 0 6 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格失敗フラグがセットされているか否かを判定する。昇格失敗フラグがセットされている場合は、今回の当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A でないことを意味する。この場合はステップ S m 7 5 0 7 に進み、第 2 昇格用演出の実行用処理を行う。すなわち、失敗態様の結末画像が表示される昇格演出が実行されるように設定する。

【 6 2 2 6 】

ステップ S m 7 5 0 7 の実行後は昇格演出用処理を終了する。ステップ S m 7 5 0 6 で否定判定した場合（昇格失敗フラグがセットされていない場合）は、昇格演出の実行抽選に当選していないことを意味する。この場合はそのまま昇格演出用処理を終了する。

【 6 2 2 7 】

< 制限解除用処理 >

ステップ S m 7 3 1 0（図 5 7 2）の制限解除用処理について図 5 7 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は大当たり遊技状態が終了する場合、より詳しくは、大当たり遊技状態でのエンディング期間にて実行されるものである。

【 6 2 2 8 】

制限解除用処理では先ずステップ S m 7 6 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に報知制限フラグがセットされているか否かを判定する。報知制限フラグがセットされている場合、すなわち、今回の当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であることの報知が制限された場合は、ステップ S m 7 6 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの超過待機コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 6 2 2 9 】

超過待機コマンドは、大当たり遊技状態の途中で残り球数 R S が 0 個になった場合（判定用差球数 S A が停止用球数としての 9 5 0 0 0 個に到達した場合）に送信されるものである。このため、ステップ S m 7 6 0 2 にて超過待機コマンドを受信していないと判定した場合は、第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A になった当選遊技回や大当たり遊技のオープニング等にて、今回の当たり種別が第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であることの報知を制限したものの、大当たり遊技が消化されても残り球数 R S が 0 個にならなかったこと（換言すれば、大当たり遊技状態の終了後に遊技停止状態に移行しないこと）を意味する。

【 6 2 3 0 】

この場合はステップ S m 7 6 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている報知制限フラグをクリアし、第 2 特図での 1 0 R 大当たり結果又は有利小当たり結果 A であることの報知を許容する状態に切り替える。続くステップ S m 7 6 0 4 では、第 3 昇格用演出の実行用処理を行う。

【 6 2 3 1 】

第 3 昇格用演出の実行用処理では、エンディング期間において、次回の当たりが確定する上位の当たり結果への格上げを報知する昇格演出が実行されるように設定する。この場合の昇格演出では、例えば、図 5 7 8 に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に

10

20

30

40

50

いて、「もう1回！！時短回数10000回」等の文字により上記格上げを報知又は示唆するメッセージ画像946が表示される。

【6232】

ステップSm7604の実行後は制限解除用処理を終了する。ステップSm7601で否定判定した場合（報知制限フラグがセットされていない場合）又はステップSm7602で肯定判定した場合（超過待機コマンドを受信している場合）は、第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果Aであることの報知を許容しないとして、ステップSm7603以降の処理を実行せずに制限解除用処理を終了する。

【6233】

<遊技回用演出や大当たり遊技用演出の流れについて>

次に、本変形例に係る遊技回用演出や大当たり遊技用演出の流れについて図579～図584を参照しながら説明する。ここでは、右打ちによる第2特図での遊技が行われる状態（時短遊技状態）を例にとって説明する。

【6234】

まずは、判定用差球数SAが停止用球数（例えば95000個）を大きく下回る状態で大当たり遊技が開始され、停止用球数への到達が生じない場合の流れについて図579～図582を参照しながら説明する。ここでの遊技の流れは、図579に示すものであるとし、具体的には以下のものであるとする。

【6235】

判定用差球数SAが例えば35000個であり、停止用球数までの残り球数RSが報知制限数（例えば1200個）よりも大きいタイミングt1において、第2特図の当否判定にて当たり結果となる（図579（a））。その後、当たり結果となった特図遊技回が終了するタイミングt3において、当該当たり結果に対応する大当たり遊技が開始される（図579（b）、（c））。その大当たり遊技の終了時における判定用差球数SAは、例えば36100個となっており（タイミングt5）、停止用球数に到達しない状態となっている。このため、大当たり遊技の終了後、遊技停止状態への移行が行われず、その後も遊技が継続される（図579（c）、（g））。

【6236】

この際、上記特図遊技回が開始されるタイミングt1、当該特図遊技回にて当たり結果が報知されるタイミングt2、大当たり遊技のオープニングが実行されるタイミングt3、大当たり遊技にて所定ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミングt4において、残り球数RSが報知制限数よりも大きい状態が維持されているため、それら各タイミングのいずれにおいても、到達フラグ及び報知制限フラグがセットされていない状態となっている（図579（c）～（e））。

【6237】

上記のような遊技の流れにおいて、特図遊技回にて第2特図での10R大当たり結果又は有利小当たり結果A（以下、「有利小当たり結果A等」という）になり、大当たり遊技にて昇格演出を実行しない場合の遊技回用演出や大当たり遊技用演出の流れについて図580を参照しながら説明する。この場合、上記特図遊技回での確定表示が開始されるタイミングt2では、図580（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、図柄列Z1～Z3が第1停止態様で停止表示されている状態となる。第1停止態様は、特定図柄（例えば「7」図柄）が有効ライン上に並ぶものであり、有利小当たり結果A等になった場合の専用の停止態様となっている。これにより、有利小当たり結果A等になったことが遊技者に報知又は示唆される。

【6238】

大当たり遊技のオープニングが実行されるタイミングt3では、図580（b）に示すように、第1オープニング報知が実行される。第1オープニング報知では、上位の当たり結果（次回の当たりが確定する当たり結果）となったことを報知又は示唆する第1メッセージ画像931及び第2メッセージ画像932が表示画面Gに表示される。その後の大当たり遊技中演出においても、図580（c）に示すように、上位の当たり結果に対応した

10

20

30

40

50

第 1 大当たり遊技中演出が表示画面 G にて実行される。第 1 大当たり遊技中演出では、上位の当たり結果であることを示すメッセージ画像 9 3 4 とともに、専用の第 1 背景が表示される。

**【 6 2 3 9 】**

次に、図 5 7 9 に示す遊技の流れにおいて、特図遊技回にて有利小当たり結果 A 等になり、大当たり遊技にて昇格演出を実行する場合の遊技回用演出や大当たり遊技用演出の流れについて図 5 8 1 を参照しながら説明する。この場合、特図遊技回での確定表示が開始されるタイミング t 2 では、図 5 8 1 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が第 2 停止態様で停止表示されている状態となる。第 2 停止態様は、同一の奇数図柄（上記特定図柄を除く）又は同一の偶数図柄が有効ライン上に並ぶものであり、有利小当たり結果 A 等になったときに停止表示される場合もあれば、それ以外の当たり種別になったときに停止表示される場合もある。このため、遊技者からすると、上位の当たり結果であるか否かを特定できない停止態様となっている。但し、当たり種別が有利小当たり結果 A 等である場合は、偶数図柄よりも奇数図柄が選ばれやすくなっている。ここでは、「 5 」図柄が有効ライン上に並ぶように図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示されたとする。

10

**【 6 2 4 0 】**

大当たり遊技のオープニングが実行されるタイミング t 3 では、図 5 8 1 ( b ) に示すように、第 2 オープニング報知が実行される。第 2 オープニング報知では、下位の当たり結果（次回の当たりが確定しない当たり結果）となったことを報知又は示唆する第 1 メッセージ画像 9 3 1 及び第 2 メッセージ画像 9 3 2 が表示画面 G に表示される。その後の大当たり遊技中演出においても、図 5 8 1 ( c ) に示すように、下位の当たり結果に対応した第 2 大当たり遊技中演出が表示画面 G にて実行される。第 2 大当たり遊技中演出では、下位の当たり結果であることを示すメッセージ画像 9 3 4 とともに、上記第 1 背景とは異なる第 2 背景が表示される。

20

**【 6 2 4 1 】**

大当たり遊技にて所定ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング t 4 では、図 5 8 1 ( d ) に示すように、操作指示画像 9 3 8 及びボタン画像 9 3 9 が表示される昇格演出が実行され、その昇格演出において、図 5 8 1 ( e ) に示すように、成功態様の結末画像が表示される。成功態様の結末画像では、喜ぶ表情のキャラクタ画像 9 4 1 とともに、「 2 0 0 0 発 !! 」等の文字からなるメッセージ画像 9 4 2 が表示され、これにより、上位の当たり結果に昇格したことの報知又は示唆が行われる。

30

**【 6 2 4 2 】**

昇格演出の実行後は、図 5 8 1 ( f ) に示すように、上位の当たり結果に対応した第 1 大当たり遊技中演出が実行されるように、大当たり遊技中演出の切り替えが行われる。これによっても、上位の当たり結果に昇格したことの報知又は示唆が行われる。

**【 6 2 4 3 】**

次に、図 5 7 9 に示す遊技の流れにおいて、特図遊技回にて有利小当たり結果 B になり、大当たり遊技にて昇格演出を実行する場合の遊技回用演出や大当たり遊技用演出の流れについて図 5 8 2 を参照しながら説明する。この場合、特図遊技回での確定表示が開始されるタイミング t 2 では、図 5 8 2 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が第 2 停止態様で停止表示されている状態となる。第 2 停止態様は、同一の奇数図柄（上記特定図柄を除く）又は同一の偶数図柄が有効ライン上に並ぶものであり、ここでは、「 6 」図柄が有効ライン上に並ぶように図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示されたとする。なお、有利小当たり結果 A 等とは異なる当たり種別になった場合は、奇数図柄よりも偶数図柄が選ばれやすくなっている。このため、偶数図柄の並びで図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示された場合は、有利小当たり結果 A 等とならなかった可能性が高いことの示唆となる。

40

**【 6 2 4 4 】**

大当たり遊技のオープニングが実行されるタイミング t 3 では、図 5 8 2 ( b ) に示す

50

ように、下位の当たり結果であることに対応した第2オープニング報知が実行される。その後の大当たり遊技中演出においても、図582(c)に示すように、下位の当たり結果に対応した第2大当たり遊技中演出が実行される。

#### 【6245】

大当たり遊技にて所定ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミングt4では、図582(d)に示すように、昇格演出が実行され、その昇格演出において、図582(e)に示すように、失敗態様の結末画像が表示される。失敗態様の結末画像では、落胆する表情のキャラクタ画像943とともに、「残念・・・」等の文字からなるメッセージ画像944が表示され、これにより、上位の当たり結果に昇格しなかったことの報知又は示唆が行われる。この場合、昇格演出の実行後においても、下位の当たり結果に対応した第2大当たり遊技中演出が継続される(図582(f))。

10

#### 【6246】

次に、大当たり遊技の途中で判定用差球数SAが停止用球数(例えば95000個)に到達する場合の流れについて図583及び図584を参照しながら説明する。ここでの遊技の流れは、図583に示すものであるとし、具体的には以下のものであるとする。

#### 【6247】

判定用差球数SAが例えば93800個であり、停止用球数までの残り球数RSが報知制限数(例えば1200個)以下となっているタイミングt1において、第2特図の当否判定で当たり結果となる(図583(a))。その際、残り球数RSが報知制限数以下であることにより到達フラグがセットされ、さらに報知制限フラグがセットされる(図583(d)、(e))。到達フラグは、残り球数RSが報知制限数以下となったことを示すものであり、報知制限フラグは、報知制限状態であることを示すものである。

20

#### 【6248】

その後、当たり結果となった特図遊技回が終了するタイミングt3において、当該当たり結果に対応する大当たり遊技が開始される(図583(b)、(c))。その大当たり遊技の開始時における判定用差球数SAは93800個となっており、停止用球数までの残り球数RSは、大当たり遊技の獲得期待数である1000個よりも多い1200個となっている。但し、大当たり遊技の実行中において右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多く発生し、判定用差球数SAの増加ペースが獲得期待数を大きく上回ったとする。その結果、大当たり遊技の途中であるタイミングt5において、判定用差球数SAが停止用球数に到達し、残り球数RSが0以下となる。この場合、超過待機フラグがセットされ、遊技停止状態への移行を待機する状態となる(図583(f))。

30

#### 【6249】

そして、タイミングt6において大当たり遊技が終了すると、遊技停止状態への移行が行われる(図583(g))。その際、その時点で記憶されていた保留情報や、上記大当たり遊技の契機となった大当たり種別に関する情報(時短遊技状態への移行に対応した情報)等が消去されるとともに、発射停止処理等が行われ、その後の遊技が不可とされる。

#### 【6250】

上記のような遊技の流れにおいて、特図遊技回にて有利小当たり結果A等になったとすると、当該特図遊技回での図柄列Z1~Z3の停止態様が決定されるタイミングt1(当該特図遊技回の変動表示の開始タイミング)では、到達フラグ及び報知制限フラグの両方がセットされた状態となっている。このため、図柄列Z1~Z3の停止態様として第3停止態様が設定され、上記特図遊技回での確定表示が開始されるタイミングt2では、図584(a)に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、同一の偶数図柄が有効ライン上に並ぶように図柄列Z1~Z3が停止表示されている状態となる。すなわち、有利小当たり結果A等になったことの報知が制限され、当該当たり種別となったことが遊技者に対して秘匿化される。

40

#### 【6251】

大当たり遊技のオープニングが実行されるタイミングt3では、図584(b)に示す

50

ように、下位の当たり結果であることに対応した第2オープニング報知が実行される。その後の大当たり遊技中演出においても、図584(c)に示すように、下位の当たり結果に対応した第2大当たり遊技中演出が実行される。すなわち、実際には有利小当たり結果A等になっているものの、あたかもそれ以外の当たり種別になったように遊技者への報知が行われる。

**【6252】**

その後、タイミングt4において大当たり遊技でのラウンド遊技が所定ラウンド目に到達すると、昇格演出の実行タイミングが到来することになるが、到達フラグがセットされている状況では昇格演出の実行抽選が行われず、当該演出の実行が強制的に回避される(図569のステップSm7203で肯定判定した場合の流れ)。このため、上記所定ラウンド目のラウンド遊技において昇格演出が実行されず、その後も大当たり遊技中演出として、下位の当たり結果に対応した第2大当たり遊技中演出が継続される。

10

**【6253】**

上記のように、本変形例では、残り球数RSが報知制限数(例えば1200個)以下である状況で、次の当たりが確定する有利小当たり結果A等になった場合に、有利小当たり結果A等になったことの報知が不実行とされるように構成されている。報知制限数は、有利小当たり結果A等に対応する大当たり遊技の獲得期待数よりも大きい値であるため、当該大当たり遊技において右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が多発し、遊技機設計時の想定を上回るペースで判定用差球数SAが増加することがあっても、有利小当たり結果A等になったことの報知が行われた状態で遊技停止状態となることを抑制できる。すなわち、次の当たりが控えていたことを遊技者が認識しながら遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制することができ、遊技者が損をした気分になることを抑制可能になる。

20

**【6254】**

ここで、本変形例では、上記報知制限数が1200個とされ、1回分の大当たり遊技の獲得期待数である1000個を報知制限数から減算した差分値は200個となっている。この差分値は、大当たり遊技中での右側一般入賞口70への入賞や第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞を踏まえた余裕分となるが、当該差分値の球数(200個)が、右側一般入賞口70又は第1可変入賞装置65の賞球数(10個)と大当たり遊技でのラウンド数(10回)との乗算値である100個よりも多くなるように設定されている。このため、大当たり遊技の各ラウンド遊技で毎回、右側一般入賞口70への入賞又は第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞のいずれかが生じたとしても、有利小当たり結果A等になったことの報知が行われた状態で判定用差球数SAが停止用球数に到達し、遊技停止状態に移行する事態が発生することを抑制することが可能になる。

30

**【6255】**

なお、内部的に有利小当たり結果A等に当選している状況で、図柄列Z1~Z3を第3停止表示態様(有利小当たり結果A等に対応しない停止表示態様)で停止表示させたる場合(タイミングt2)には、それに先立ち第1停止予告用報知が実行され、表示画面Gでは、当該第1停止予告用報知に対応したメッセージ画像901が表示された状態となっている(図584(a))。メッセージ画像901では、例えば「この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。」等の文字が表示され、遊技停止状態への移行が生じることを遊技者が認識できるものとなっている。

40

**【6256】**

また、内部的に有利小当たり結果A等に当選している状況で、大当たり遊技にて第2オープニング報知や第2大当たり遊技中演出を実行したり(タイミングt3等)、所定ラウンド目で昇格演出を不実行としたりする場合(タイミングt4)も、表示画面Gでは、第1停止予告用報知に対応するメッセージ画像901と、第2停止予告用報知に対応するメッセージ画像902とが表示される。

**【6257】**

例えば、有利小当たり結果A等に対応する報知の実行が制限されるだけの構成であると

50

、そのような報知制限が突然行われるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。特に、特図用表示部 4 3 では、有利小当たり結果 A 等に対応する停止結果（停止図柄）が停止表示されるため、これを遊技者が見ていて有利小当たり結果 A 等になったことを把握している場合は、報知制限に対して一層不自然な印象を抱く懸念がある。

**【 6 2 5 8 】**

この点、本変形例では、第 1 停止予告用報知や第 2 停止予告用報知により、遊技停止状態への移行が生じることを遊技者が認識できるようにした上で、有利小当たり結果 A 等に対応しない側の報知が実行されるため、仮に遊技者が報知制限に気付いたとしても、その理由を遊技者が推認することができる。これにより、報知制限を行った場合の不自然さを軽減することが可能になる。

10

**【 6 2 5 9 】**

ところで、上記の例では、有利小当たり結果 A 等になったことを契機とする大当たり遊技にて右側一般入賞口 7 0 への入賞や第 1 可変入賞装置 6 5 へのオーバーフロー入賞が多く発生し、判定用差球数 S A が停止用球数に到達するものとしたが、上記大当たり遊技にて右側一般入賞口 7 0 への入賞等がさほど生じず、判定用差球数 S A が停止用球数に到達しない場合もあり得る。

**【 6 2 6 0 】**

この場合は、上記大当たり遊技でのエンディング期間を利用し、表示画面 G にて第 3 昇格演出用演出が実行される。第 3 昇格演出用では、図 5 7 8 に示すように、「もう 1 回！  
！時短回数 1 0 0 0 0 回」等の文字からなるメッセージ画像 9 4 6 が表示され、これにより、次の当たりが実質的に確定していることが報知又は示唆される。

20

**【 6 2 6 1 】**

前述のとおり、停止用球数までの残りが大当たり遊技での獲得期待数よりも多い段階（残り球数 R S が報知制限数に到達した段階）で有利小当たり結果 A 等になったことの報知の制限を開始することで、次の当たりを遊技者が楽しみにしている状態で遊技停止状態に移行することを抑制できるが、その反面、制限開始タイミングが早くなるため、その分、上記報知の機会が過度に制限されやすくなる懸念がある。この点、有利小当たり結果 A 等になったことの報知を制限した際の大当たり遊技で判定用差球数 S A が停止用球数に到達しない場合は、制限を解除して有利小当たり結果 A 等になったことを報知するため、制限後において当該報知の機会を確保することができる。

30

**【 6 2 6 2 】**

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

**【 6 2 6 3 】**

有利小当たり結果 A 等になった場合に、それに対応する大当たり遊技の終了後に時短回数が 1 0 0 0 0 回の時短遊技状態に移行し、その時短遊技状態の中で次回の当たりに当選することが確定する又は実質的に確定する構成とした。この場合、有利小当たり結果 A 等になることで実質的に 2 回分の大当たり遊技を期待できる状態となるため、そのような当たり種別となることへの期待感を喚起して遊技意欲を高めることが可能になる。

**【 6 2 6 4 】**

40

残り球数 R S が 0 個以下となるより前の状態で、内部的に有利小当たり結果 A 等になった場合に、有利小当たり結果 A 等になったことの報知や示唆の実行を制限し得る構成とした。次回の当たりが確定する有利小当たり結果 A 等を備えることで、遊技者の期待感を強く喚起することができるが、その反面、有利小当たり結果 A 等になったことが報知又は示唆された状態で、大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する事態が発生すると、当たりが消失した印象が強くなり、遊技者の混乱を招くおそれがある。この点、大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する可能性が見込まれる場合は、有利小当たり結果 A 等になったことを報知又は示唆しないに制限するため、有利小当たり結果 A 等になったことを遊技者が認識しており、次の当たりを楽しみにしている状態で遊技停止状態に移行する事態の発生を抑制することができる。これにより、遊技停止状態に移行した場合において

50

当たりが消失した印象となることを抑制できる。

【 6 2 6 5 】

停止用球数までの判定用差球数 S A の残り分が、大当たり遊技での獲得期待数よりも大きい状況で、有利小当たり結果 A 等になったことの報知が制限される構成とした。すなわち、停止用差球数までの残り分が大当たり遊技の獲得期待数に到達するよりも早く有利小当たり結果 A 等になったことの報知の制限が開始される構成とした。この場合、大当たり遊技において、右側一般入賞口 7 0 への入賞や第 1 可変入賞装置 6 5 へのオーバーフロー入賞が多発した結果、想定よりも早いペースで判定用差球数 S A が増加し、急遽、遊技停止状態に移行することになって、有利小当たり結果 A 等になったことの報知が実行された状態で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

10

【 6 2 6 6 】

有利小当たり結果 A 等になったことの報知が制限される場合に、次回の当たりが確定しない当たり種別の報知又は示唆が実行させる構成とした。この場合、遊技者に対して有利小当たり結果 A 等になっていないと思わせることができ、その結果として、遊技者が 2 回目の当たりを意識しないものとなる。このため、1 回目の当たりに対応する大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行し、2 回目の当たりに対応する大当たり遊技が実行されないことになったとしても、当該 2 回目の当たりが消失した印象となることを抑制され、遊技者が混乱することを抑制可能になる。

【 6 2 6 7 】

有利小当たり結果 A 等になったことの報知を制限した後、大当たり遊技のエンディング時に残り球数 R S が 0 個よりも大きい状態である場合は、エンディング期間にて第 3 昇格用演出を実行し、有利小当たり結果 A 等になったことを報知する構成とした。この場合、有利小当たり結果 A 等になったことの報知を制限した場合でも、当該報知の機会を確保することができ、遊技停止状態に移行しない場合まで有利小当たり結果 A 等になったことが秘匿化されてしまうことを抑制できる。また、報知制限を解除した場合に、有利小当たり結果 A 等になったことの報知を 1 回目の当たりに対応する大当たり遊技の中で実行するため、当該 1 回目の当たりと 2 回目の当たりとの一体感を印象付けながら上記報知を行うことができる。

20

【 6 2 6 8 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 8 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 8 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 8 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 8 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

30

【 6 2 6 9 】

また、理解の容易のため、例えば「第 8 の実施の形態の変形例 1 では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

40

【 6 2 7 0 】

( 1 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、超過判定用処理や部分クリア用処理等の差球数に関する制御処理を非特定制御用のプログラムにより実行したが、これらの少なくとも一部を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。また、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に記憶される差球数の情報や、当該差球数を導出するための入賞情報等の遊技履歴情報についても、それらの少なくとも一部が特定制御用のワークエリア 3 9 1 に記憶される構成としてもよい。また、非特定制御用のプログラムや、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 を備えない構成としてもよい。

【 6 2 7 1 】

50

(2) 上記第8の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域PEに発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構110から発射されたものの、遊技領域PEに到達せずにファール球通路46に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域PEに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域PEに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材106の配置領域やその周辺部等が考えられる。

10

## 【6272】

(3) 上記第8の実施の形態や各変形例では、各入球部61~63, 65, 66, 68, 70への入球の発生に基づいて各カウンタ502a~502fを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部61~63, 65, 66, 70については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数RSが0個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

20

## 【6273】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第8の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

## 【6274】

なお、入球部への入球発生と遊技球の払い出しとの両方を用いて差球数を導出する構成としてもよい。例えば、左側一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、右側一般入賞口70については遊技球の払い出しに基づいて差球数(払い出し時を基準とした差球数)を導出するとともに、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66については入球発生に基づいて差球数(入球発生時を基準とした差球数)を導出し、それらの各差球数から総合的な差球数を得る構成としてもよい。

30

## 【6275】

(4) 上記第8の実施の形態や各変形例において、「遊技領域PEから排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての-95000個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

## 【6276】

40

(5) 上記第8の実施の形態や各変形例では、全ての入球部61~63, 65, 66, 68, 70を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、第1可変入賞装置65のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、大当たり遊技中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

## 【6277】

(6) 上記第8の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部61~63, 65, 66, 68, 70への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、大当たり遊技中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、大当たり遊技中での差球数の増加により遊技停

50

止状態に移行する構成とすることができる。

【6278】

(7) 上記第8の実施の形態や各変形例では、パチンコ機10への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部61~63, 65, 66, 68, 70への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する大当たり遊技の終了後に高確遊技状態(高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード)又は時短遊技状態(低確率モード且つ高頻度サポートモード)に移行する場合において、当該大当たり遊技が開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

10

【6279】

(8) 上記第8の実施の形態や各変形例では、判定用差球数SAを停止用球数(例えば95000個)から減算して残り球数RSを導出し、その残り球数RSに基づいて超過用判定(遊技停止状態に移行すべきか否かの判定)等を行ったが、判定用差球数SAに基づいて超過用判定等を行ってもよい。この場合、判定用差球数SAが停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したりすることができる。また、差球数SBを停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に基づいて超過用判定等を行ってもよいし、差球数SBに基づいて超過用判定等を行ってもよい。

【6280】

(9) 上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下(判定用差球数SAが停止用球数以上)となることに基づいて遊技停止状態に移行する構成としたが、他の条件により遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。例えば、当否判定の回数(遊技回の実行回数)が予め定められた所定回数(停止用回数)に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成としてもよい。

20

【6281】

また、所定契機により付与されるポイントの合計値が所定値(停止用ポイント数)に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成としてもよい。例えば、当否判定の結果が外れ結果である遊技回に対して1ポイントが付与され、当たり結果である遊技回に対して100ポイントが付与される構成とし、その合計値(累積加算値)が上記所定値に到達すると、遊技停止状態への移行が行われる構成とすることが考えられる。

30

【6282】

また、遊技停止状態に移行させるか否かの判定に用いる指標値は、必ずしも累積されていくものに限定されない。例えば、所定の抽選契機により実行される抽選の結果により、遊技停止状態に移行させるか否かが決定される構成としてもよい。なお、所定の抽選契機としては、当たりの連荘回数が特定回数に達したことなどを用いることができる。

【6283】

また、遊技領域PEに又は遊技領域PEを流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に遊技停止状態への移行が行われたり、遊技停止状態に移行させるか否かの抽選が行われたりする構成としてもよい。

40

【6284】

(10) 上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【6285】

但し、この場合、残り球数RSが0個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置75等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数RSが0個よりも多い特定個数(例えば50000個)に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数(例えば90000個)

50

になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【6286】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【6287】

(11) 上記第8の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「1」にセットしてステップSm504～ステップSm512における遊技の進行(遊技回の進行、換言すれば、当否判定の実行)を制御するための処理が行われないようにしつつ(ステップSm2703、ステップSm2709)、可変入賞装置65や普電役物63aを強制的に閉鎖する閉鎖制御(ステップSm2704、ステップSm2710)と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理(ステップSm2705、ステップSm2711)とを実行するが、遊技停止の態様はこれに限定されるものではない。

【6288】

すなわち、閉鎖制御(大当たり遊技の進行の制限)と、発射停止処理(遊技球を遊技領域PE上で転動させることによる遊技の制限)と、遊技回進行の制限(当否判定の制限)とのうち1つ又は2つを実行し、残りを実行しない構成としてもよい。例えば、遊技回の進行を制限しつつ、閉鎖制御及び発射停止処理を実行しない構成としてもよい。閉鎖制御及び発射停止処理を実行する場合、そのタイミングによっては球詰まりが生じたりするおそれがあり、遊技停止解除後の遊技再開時に球詰まりを解消する作業が必要となって手間がかかる懸念がある。この点、遊技球の発射や第1可変入賞装置65等の開放を許容しておくことで、そのような不都合の発生を抑制できることが期待される。

【6289】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知(異常検知)に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

【6290】

(12) 上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった場合に、その大当たり遊技が途中終了されて通常遊技状態(非開閉実行モードの状態)となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく大当たり遊技にて残り球数RSが0個以下となった場合に、主側RAM314に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化される構成としてもよい。この場合、大当たり当選時の大当たりの種別にかかわらず、大当たり遊技後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりするものとなる。

【6291】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった場合に、その大当たり遊技後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

【6292】

10

20

30

40

50

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、通常演出モードと、通常演出モードでは実行されない特殊演出が実行され得る特定演出モードとを備え、残り球数RSが0個以下となることで、通常演出モードから特定演出モードに移行する構成としてもよい。なお、上記特殊演出は必ずしも特定演出モードだけの専用演出である必要はなく、通常演出モードでも上記特殊演出が実行可能とされ、特定演出モードでは、その特殊演出の実行確率が通常演出モードの場合よりも高くなる構成としてもよい。

【6293】

(13) 上記第8の実施の形態や各変形例において、残り球数RS(判定用差球数SA)に基づく遊技停止への移行機能を備えない構成としてもよい。この場合、差球数を導出する機能を備えてもよいし、備えなくてもよい。

10

【6294】

(14) 上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった場合に大当たり遊技が終了してから遊技停止状態に移行するが、大当たり遊技の途中で遊技停止状態への移行が行われてもよい。この場合、残り球数RSが0個以下となった時点で直ちに遊技停止状態への移行が行われてもよいし、残り球数RSが0個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われてもよいし、残り球数RSが0個以下となってから所定ラウンド数(例えば3ラウンド)分のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態への移行が行われてもよい。

【6295】

また、遊技領域PEに又は遊技領域PEを流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった後、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球すると、遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。

20

【6296】

(15) 上記第8の実施の形態や各変形例において、有利小当たり結果に対応する小当たり遊技の実行中に残り球数RSが0個以下になった場合(判定用差球数SAが停止用球数に到達した場合)に、その小当たり遊技が終了するのに応じて遊技停止状態への移行が行われてもよい。すなわち、当該小当たり遊技にてV入賞が発生しても、それに対応するV大当たり遊技が実行されない構成としてもよい。この場合、遊技停止状態に移行したときの判定用差球数SAが停止用球数を大幅に超えた状態となっていることを抑制できる。

30

【6297】

上記の際、上記小当たり遊技でV入賞が発生した場合に、それに対応する報知(V入賞報知)を実行しない構成とするとよい。このような構成とすることにより、小当たり遊技の終了後にV大当たり遊技が実行されない場合において、V大当たり遊技が消失した印象となることを抑制できる。

【6298】

また、小当たり遊技の途中で残り球数RSが0個以下になった場合に小当たり遊技の最後まで遊技が継続される構成に代えて、小当たり遊技の途中で遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。

【6299】

(16) 上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機されるが、大当たり遊技以外の状態への滞在中に残り球数RSが0個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。

40

【6300】

例えば、高頻度サポートモード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、滞在中の高頻度サポートモードが終了するまで遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。その際、低頻度サポートモード中に残り球数RSが0個以下となった場合は、遊技停止状態への移行を待機しない、又は、待機の期間が高頻度サポートモード中の場合よりも短い構成とすることができる。なお、「滞在中の高頻度サポートモードが終了するまで」

50

とは、高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の上限回数が定められる構成であれば、当該上限回数への到達により高頻度サポートモードが終了するまでとすることができる。

【6301】

また、通常演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクター等が登場したりする特定演出モードへの滞在中に残り球数RSが0個以下となった場合を対象として遊技停止状態への移行が待機される構成としてもよい。例えば、特定演出モード中の各遊技回又は所定遊技回で行われる当該演出モードの終了抽選に当選すると、特定演出モードが終了する構成であれば、上記終了抽選への当選により特定演出モードが終了するまで遊技停止状態への移行を待機する構成とすることができる。

【6302】

(17)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下となった場合に、大当たり遊技が終了すると直ちに遊技停止状態への移行が行われる構成としたが、大当たり遊技の終了後、所定の遊技期間を経てから遊技停止状態への移行が行われてもよい。例えば、大当たり遊技の終了後、所定遊技(例えば10回の遊技回)が行われたり、所定期間(例えば5分)が経過したりしてから遊技停止状態への移行が生じる構成とすることができる。すなわち、大当たり遊技の終了より後に遊技停止状態に移行することが大当たり遊技中に決定されるものであれば、いずれのタイミングで遊技停止状態に移行するかは任意である。

【6303】

(18)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下になると遊技停止待ち状態になるが、1個以上の所定値(例えば500個)以下になると遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。すなわち、遊技停止待ち状態への移行契機となる残り球数RSの数と、遊技停止状態への移行契機となる残り球数RSの数とは必ずしも一致する必要はない。

【6304】

(19)上記第8の実施の形態や各変形例において、有利小当たり結果に対応する小当たり遊技の実行中に残り球数RSが0個以下になった場合(判定用差球数SAが停止用球数に到達した場合)に、その小当たり遊技だけでなく、当該小当たり遊技の終了後に実行されるV大当たり遊技を含めて最後まで遊技が継続される構成としてもよい。この場合、小当たり遊技の途中で残り球数RSが0個以下になっても、当該小当たり遊技でV入賞を発生させることができれば、それに対応するV大当たり遊技が実行されるため、遊技停止状態への移行後において遊技者が損をした気分になることを抑制できる。

【6305】

上記の際、上記小当たり遊技でV入賞が発生した場合に、それに対応する報知(V入賞報知)を実行する構成とよい。すなわち、V入賞報知が制限の対象とならず、V入賞の発生が積極的に報知される構成とするとよい。

【6306】

また、V入賞の発生タイミングによって、いずれの遊技まで継続されるかが異なる構成としてもよい。すなわち、小当たり遊技において残り球数RSが0個以下となる前にV入賞が発生した場合は、V入賞が有効とされてV大当たり遊技が実行される一方で、上記小当たり遊技において残り球数RSが0個以下となった後にV入賞が発生した場合は、V入賞が無効とされてV大当たり遊技が実行されない構成としてもよい。前者の場合はV大当たり遊技の終了に応じて遊技停止状態に移行し、後者の場合は小当たり遊技の終了に応じて遊技停止状態に移行するものとなる。これらの際、残り球数RSが0個以下となる前にV入賞が発生した場合はV入賞報知を実行し、残り球数RSが0個以下となった後にV入賞が発生した場合はV入賞報知を実行しない構成とするとよい。

【6307】

(20)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下になることに基づいて遊技停止待ち状態になるが、他の条件により遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。例えば、上記(9)のように、当否判定の回数(遊技回の実行

10

20

30

40

50

回数)が所定回数に到達することに基づいて遊技停止状態に移行する構成であれば、当該所定回から遡って100回以内の範囲で大当たり結果になった場合は、当該大当たり結果に対応する大当たり遊技の終了により遊技停止状態への移行が行われる構成としてもよい。また、大当たり当選や大当たり遊技への移行が生じる都度、ポイントが付与される構成とした上で、そのポイントの合計値が所定値に到達することに基づいて遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。また、大当たり遊技中に実行される所定抽選の結果により遊技停止待ち状態になる構成としてもよい。この場合、上記所定抽選の契機は、大当たり遊技中に成立するものであってもよいし、大当たり遊技の実行前に成立するものであってもよい。

【6308】

10

(21)上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが報知開始球数(例えば14000個)以下になると、第1停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数RSにかかわらず、常時、第1停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【6309】

(22)上記第8の実施の形態や各変形例では、第2停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像902を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたり、メッセージ画像902が表示される表示部とは異なる他の表示部にて行われたりするなどして、第1停止予告用報知(メッセージ画像901)の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

20

【6310】

(23)上記第8の実施の形態や各変形例では、第2停止予告用報知においてメッセージ画像902を表示し、大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行することを知らせるものとしたが、例えば、残り球数RSが0個になったことの報知を行ったり、獲得数(判定用差球数SA)が95000個に到達したことの報知を行ったりするものであってもよい。また、例えば「まもなく遊技停止状態に移行します。」等の文字表示を行い、遊技停止状態への移行を事前報知するものであってもよい。これらのことは復電時に実行される第3復電用報知に対しても適用することができる。

【6311】

(24)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に第2停止予告用報知が開始された後、当該大当たり遊技の終了まで第2停止予告用報知が継続される構成としたが、大当たり遊技の終了前に第2停止予告用報知が終了する構成としてもよい。例えば、第2停止予告用報知の開始後、当該第2停止予告用報知が予め定められた所定期間(例えば4sec)に亘って継続された後、当該第2停止予告用報知が終了する構成としてもよい。この場合、上記所定期間の経過よりも早く大当たり遊技が終了(エンディング期間が終了)した場合は、大当たり遊技の終了後も所定期間が経過するまで第2停止予告用報知を継続する構成としてもよいし、所定期間の経過前であっても大当たり遊技の終了に合わせて第2停止予告用報知を終了させる構成としてもよい。

30

【6312】

上記(24)の構成は、第2停止予告用報知の開始後に継続実行される第1停止予告用報知にも適用することができる。なお、必ずしも第2停止予告用報知と第1停止予告用報知とが同時に終了する必要はなく、これらが異なるタイミングで終了してもよい。

40

【6313】

(25)上記第8の実施の形態や各変形例では、その途中で残り球数RSが0個以下となる大当たり遊技において、第2停止予告用報知としてのメッセージ画像902と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド報知としてのラウンド数画像903との両方を表示するが、後者の表示を行わない構成としてもよい。具体的には、メッセージ画像902の表示が開始されることに合わせてラウンド数画像903の表示が消去されたり、その大当たり遊技の当初からラウンド数画像903の表示が実行されなかったりする構成とすることが考えられる。このような構成とすることで、メッセージ画像902への遊

50

技者の注目度を高めて報知の見逃しを抑制したり、特別感を演出して遊技者の優越感を喚起したりすることができる。

【 6 3 1 4 】

なお、ラウンド数画像 9 0 3 の表示を実行しない構成に代えて、残り球数 R S が 0 個以下とならない大当たり遊技の場合に比べてラウンド数画像 9 0 3 の表示サイズが小さくなる構成としてもよい。このような場合でもメッセージ画像 9 0 2 を目立たせることができ、上記構成と同様の効果を期待することができる。

【 6 3 1 5 】

( 2 6 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技の途中で残り球数 R S が 0 個となることに応じて第 2 停止予告用報知を実行する場合に、第 1 停止予告用報知の実行を継続する構成としたが、第 1 停止予告用報知を終了してもよい。すなわち、実行対象の報知を第 1 停止予告用報知から第 2 停止予告用報知に切り替える構成としてもよい。

10

【 6 3 1 6 】

( 2 7 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、第 2 停止予告用報知の開始後(残り球薄 R S が 0 個以下になった後)も第 1 停止予告用報知の実行を継続する場合に、第 1 停止予告用報知(メッセージ画像 9 1 0)により報知される残り球数を更新しない構成としたが、これを更新する構成としてもよい。このような構成とすることで、獲得球数(判定用差球数 S A)の総数や、停止用球数に対する超過数を遊技者に認識させることが可能になる。この際、更新後のメッセージ画像 9 1 0 の表示は、残り球数をマイナス表示するものに限らず、獲得球数(判定用差球数 S A)の総数を表示したり、停止用球数に対する超過数(オーバー分)を表示したりするものであってもよい。

20

【 6 3 1 7 】

( 2 8 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例において、大当たり遊技の途中で残り球数 R S が 0 個以下となった後、第 1 停止予告用報知と第 2 停止予告用報知との両方を実行する場合に、これらの目立ちやすさを異ならせるようにしてもよい。例えば、第 2 停止予告用報知におけるメッセージ画像 9 0 2 の表示サイズや文字サイズを第 1 停止予告用報知におけるメッセージ画像 9 0 1 の表示サイズや文字サイズよりも大きくすることで、第 2 停止予告用報知が第 1 停止予告用報知よりも目立ちやすくなるようにしてもよい。

【 6 3 1 8 】

( 2 9 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、第 1 停止予告用報知や第 2 停止予告用報知が図柄表示装置 7 5 にて実行されるが、図柄表示装置 7 5 以外の報知部にて実行されてもよい。但し、第 1 停止予告用報知や第 2 停止予告用報知の見落としを抑制する観点では、これらの報知を図柄表示装置 7 5 にて実行することが好ましい。

30

【 6 3 1 9 】

( 3 0 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、残り球数 R S が 0 個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 5 や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 6 を図柄表示装置 7 5 に表示するが、これらのうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数 S A や差球数 S B を遊技者が認識できる報知とすることができる。具体的には、判定用差球数 S A や差球数 S B を数字表示する報知とすることができる。このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停止状態に移行すること(遊技ができなくなること)への不満感を緩和することが可能になる。

40

【 6 3 2 0 】

( 3 1 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技の途中で残り球数 R S が 0 個以下となった場合に、その後、遊技停止状態に移行するまで残り球数カウンタ(判定用差球数 S A や残り球数 R S)を更新しない構成としたが、これを更新する構成としてもよい。この場合、残り球数カウンタを更新した上で第 1 停止予告用報知(メッセージ画像

50

910)については更新しない構成(メッセージ画像910の表示内容を維持する構成)としてもよいし、残り球数カウンタの更新結果に合わせて第1停止予告用報知の内容を更新する構成(メッセージ画像910により報知される残り球数がさらに減少していく構成)としてもよい。

【6321】

(32)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技の途中で残り球数RSが0個以下となった場合に、残り球数カウンタの更新を残り球数RSが0個になった状態で止める構成としたが、0個よりも手前の所定数(例えば1個)の状態ですべて止める構成としてもよい。

【6322】

(33)上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSと予告制限数との比較結果に基づいて報知制限を開始するにあたり、大当たり遊技の獲得期待数(例えば1000個)に所定数(例えば500個)を加算したものを予告制限数としたが、所定数を加算しないで予告制限数としてもよい。すなわち、獲得期待数を予告制限数とし、残り球数RSが予告制限数以下である場合に報知制限を開始する(到達フラグをセットする)構成としてもよい。なお、この場合において、判定用差球数SAと予告制限数との比較結果に基づいて報知制限を開始する場合は、停止用差球数から獲得期待数を減算した値を予告制限数とすればよい。

【6323】

(34)上記第8の実施の形態や各変形例において、報知制限状態であることを遊技者やホール従業員が認識することが可能な報知制限報知が実行される構成としてもよい。報知制限報知は、報知制限状態での少なくとも一部で実行されればよく、例えば、報知制限フラグのセット状態(報知制限状態)にて実行されてよいし、到達フラグのセット状態(残り球数RSが予告制限数以下である状態)にて実行されてもよい。また、残り球数RSが0個以下となった状態(遊技停止状態への移行が確実にされた状態)で実行されてもよい。

【6324】

(35)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技において第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞と右側一般入賞口70への入賞との両方が生じる構成としたが、それらの一方のみが生じる構成としてもよい。例えば、右側一般入賞口70を備えない構成とし、第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞のみが生じ、それに対応する賞球が付与される構成としてもよい。なお、第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞と右側一般入賞口70への入賞との両方が生じる構成において、それらの入賞の一方に対する賞球の付与が行われない構成としてもよい。例えば、第1可変入賞装置65へのオーバーフロー入賞が発生しても賞球の付与が行われない構成としてもよい。

【6325】

また、右側一般入賞口70に代えて又は加えて、大当たり遊技中に第2作動口63への入賞が生じ得るものであってもよい。すなわち、大当たり遊技中に普電役物63aが開放することにより第2作動口63への入賞が可能となる構成としてもよい。この場合における第2作動口63の賞球は必ずしも1個である必要はなく、それよりも多い数(例えば5個)であってもよい。

【6326】

また、遊技領域PEにおける右側領域に第1作動口62が配置され、大当たり遊技中に第1作動口62への入賞が生じ得るものであってもよい。この場合、第1作動口62は、普段役物が設けられずに常時開放するタイプのものであってもよいし、普電役物が設けられて当該普電役物が開放することにより第1作動口62への入賞が可能となるものであってもよい。

【6327】

(36)上記第8の実施の形態や各変形例では、第2可変入賞装置66の内側において、遊技球をV入賞用領域66fと排出用領域66nとに振り分ける振分部材66hを備え

10

20

30

40

50

るが、これを備えない構成としてもよい。すなわち、第1可変入賞装置65と同様の内部構造を有し、小当たり遊技における所定個目(例えば1個目)の入球検知については入球検知とともにV入賞の検知を行い、それよりも後の入球検知については入球検知のみを行う構成としてもよい。すなわち、可変入賞装置内に設けられた入賞検知センサに複数個の遊技球が通過する過程において、所定個目の通過がV入賞の発生とみなされる構成としてもよい。

【6328】

(37)上記第8の実施の形態や各変形例では、第1可変入賞装置65と第2可変入賞装置66とが設けられるが、小当たり遊技用と大当たり遊技用とで兼用される1個の可変入賞装置が設けられる構成としてもよい。

10

【6329】

(38)上記第8の実施の形態や各変形例では、遊技停止待ち状態においてラウンド数画像903を表示する構成としたが、これを表示しない構成としてもよい。この場合、遊技停止待ち状態への移行(残り球数RSが0個以下になること)に合わせてラウンド数画像903が消去される構成としてもよいし、遊技停止待ち状態となる前からラウンド数画像903が非表示とされる構成としてもよい。例えば、その大当たり遊技の当初からラウンド数画像903が表示されない構成としてもよい。

【6330】

なお、ラウンド数画像903を非表示化するにあたっては、必ずしもラウンド数画像903を消去する必要はなく、第2停止予告用報知としてのメッセージ画像902等の他の画像がラウンド数画像903の表示領域に表示されることで、当該他の画像によりラウンド数画像903の少なくとも一部が隠される構成としてもよい。そのような意味では、ラウンド数画像903は、遊技者が視認可能又は上記他の画像が表示されない場合よりも視認困難なものであればよく、その表示の有無については任意である。

20

【6331】

(39)上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技でのラウンド数が10ラウンドに設定されたり、5ラウンドに設定されたりするが、他のラウンド数であってもよい。また、大当たり遊技で実行可能なラウンド数は必ずしも複数である必要はなく、1ラウンドのみであってもよい。

【6332】

(40)上記第8の実施の形態や各変形例では、特図当否判定で大当たりとなって大当たり遊技に移行し、その大当たり遊技が終了した後に高頻度サポートモードに移行する構成としたが、これに代えて又は加えて、通常遊技状態(低頻度サポートモード)から大当たり遊技を経由せずに高頻度サポートモードに移行し得る構成としてもよい。

30

【6333】

(41)上記第8の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

40

【6334】

(42)上記第8の実施の形態や各変形例では、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技との間の遊技状態(時短遊技状態)で持ち球が増えない又はほぼ増えない構成としたが、前後の大当たり遊技間の遊技状態で持ち球が増える構成としてもよい。例えば、第1可変入賞装置65又は第2可変入賞装置66が開放される小当たり遊技を頻発させることにより持ち球を増やす、いわゆる小当たりRUSHタイプの遊技機では、低確率モード且つ低頻度サポートモードの確変状態が設けられており、この確変状態にて小当たり遊技が頻発し得るように構成されている。この場合の確変状態は出玉率が1よりも大きい状態(差球数が増加していく状態)となるが、このような確変状態を有する遊技機に対して上記第8の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。

50

## 【 6 3 3 5 】

( 4 3 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、入賞等に対する遊技価値の付与として賞球の払い出しが行われる構成としたが、付与される遊技価値は賞球以外のものであってもよい。例えば、賞球の付与に代えて又は加えて、入賞等が発生した場合にポイントが付与される構成としてもよい。この場合、付与されたポイントの累積加算値が所定値に達することに基づいて大当たり遊技等の遊技者にとって有利な状態に移行する構成としてもよい。

## 【 6 3 3 6 】

( 4 4 ) 上記第 8 の実施の形態や変形例 1、2 では、第 1 保留予告演出の実行を制限するにあたり、取得された保留情報の当否に関する先読み結果を参照せず、当該保留情報が当たり結果に対応する場合と外れ結果に対応する場合との両方で制限を行う構成としたが、当たり結果に対応する場合にのみ制限を行う構成としてもよい。第 1 保留予告演出では、保留情報が外れ結果に対応するよりも当たり結果に対応する方が高期待度の表示態様が選ばれやすくなるどころ、当たり結果に対応する場合を対象として報知制限を行うことで、高期待度の第 1 保留予告演出が実行されている状況で遊技停止状態に移行する確率を低下させることができる。

## 【 6 3 3 7 】

( 4 5 ) 上記第 8 の実施の形態や変形例 1、2 では、第 1 保留予告演出についての報知制限を行う場合に、制限対象となった表示態様が実行されないようになるが、報知制限を行わない場合に比べて実行されにくくなる構成としてもよい。すなわち、制限対象となった表示態様が選択不可となる構成に限らず、当該表示態様の選択が許容されつつも、その選択確率が低くなる構成としてもよい。例えば、上記第 8 の実施の形態では、報知制限状態になると、特定表示態様での実施が実行されにくくなり、変形例 2 では、赤色表示態様 H M d が選ばれにくくなるといった具合である。

## 【 6 3 3 8 】

( 4 6 ) 上記第 8 の実施の形態や変形例 1、2 では、残り球数 R S が予告制限数以下の状況で保留情報が取得された場合において、当選遊技回の実行中である場合や当たり結果に対応する先の保留情報が記憶されている場合に、取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する構成としたが、当選遊技回の実行中であるかや当たり結果に対応する先の保留情報が記憶されているかの判定を行わず、残り球数 R S が予告制限数以下の状況で取得された保留情報の全てを対象として保留予告演出の実行を制限してもよい。この場合、報知制限の範囲が広がるものの、制御処理を単純化して処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

## 【 6 3 3 9 】

( 4 7 ) 上記第 8 の実施の形態や変形例 1、2 では、報知制限状態において、保留先読み処理を実行しつつ保留予告演出の実行を制限する構成としたが、上記状態で保留先読み処理を実行しない構成としてもよい。但し、報知制限状態であるか否かにより主制御装置 1 6 2 での制御処理を切り替える必要があるため、処理が複雑化する懸念があり、そのような意味では、上記第 8 の実施の形態や変形例 1、2 のように、報知制限状態であるか否かにかかわらず、常に保留先読み処理を実行することが好ましい。

## 【 6 3 4 0 】

( 4 8 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技において表示画面 G に保留表示部 2 0 0 が表示されない構成としたが、保留表示部 2 0 0 が表示される構成としてもよい。かかる構成では、大当たり遊技の全体に亘って保留表示部 2 0 0 が表示されてもよいし、大当たり遊技における一部の期間にて保留表示部 2 0 0 が表示されてもよい。この場合、報知制限状態では、大当たり遊技中の保留表示において第 1 保留予告演出の実行が制限される。

## 【 6 3 4 1 】

( 4 9 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、第 1 保留予告演出における特定表示態様の態様として 4 種類の態様を備えるが、少なくとも 2 種類の態様を備えるものであれば

10

20

30

40

50

よい。すなわち、期待度が相対的に低い第1態様（例えば青色表示態様HMb）と、期待度が相対的に高い第2態様（例えば赤色表示態様HMd）とを有するものであれば足りる。

【6342】

(50) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1保留予告演出として保留用画像を特定表示態様で表示する演出を実行するが、これに代えて又は加えて連続予告演出による保留予告を実行してもよい。

【6343】

ここで、連続予告演出について図585を参照しながら説明する。連続予告演出では、取得された保留情報について有利小当たり結果等の所定の先読み結果が得られた場合、その保留情報に対応する遊技回と、それよりも前に実行される遊技回とからなる複数の遊技回に亘って所定の予告用絵柄を表示する。

10

【6344】

具体的には、所定の遊技回の実行中に保留情報（対象保留）が取得され、この保留情報について有利小当たり結果Aの先読み結果が得られた場合（図585(a)）、その次の遊技回の変動表示の開始タイミングにて所定の予告用絵柄としての泡画像を表示し（図585(b)）、その次の遊技回である対象保留の遊技回の変動表示の開始タイミングでも泡画像を表示する（図585(c)）。このように遊技回中の所定タイミングにて予告用絵柄が表示される演出を遊技回単位で繰り返すことにより、有利小当たり結果等に当選する遊技回が到来することを事前に示唆する。

20

【6345】

なお、第8の実施の形態や変形例1、2で説明した保留予告演出（保留用画像を特定表示態様で表示する演出）は、いずれの保留情報が契機となって保留予告演出が開始されたのか、すなわち、その保留予告演出の対象がいずれの保留情報であるのかが明示されるのに対し、上記連続予告演出は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたのかが明示されないものとなっている。

【6346】

ちなみに連続予告演出は、上記のように所定の予告絵柄を表示させるものに限らず、対象保留の遊技回よりも前の遊技回における図柄列Z1～Z3の停止結果を利用して行うものであってもよい。具体的には、図585(e)に示すように、有効ライン上に大当たりやリーチに対応する図柄の組合せが形成されず、且つ、表示画面（停止表示領域）内において同一の図柄が全ての図柄列Z1～Z3で停止表示される態様（チャンス目）により図柄列Z1～Z3を停止表示させることで、保留予告を行うものであってもよい。

30

【6347】

(51) 上記第8の実施の形態や各変形例では、大当たり遊技中に実行する第2保留予告演出にて、大当たり結果又は有利小当たり結果に対応する保留情報が記憶されていることを報知又は示唆するが、これに代えて又は加えて、それらの結果が控えている期待度を報知又は示唆する構成としてもよい。この場合、必ずしも大当たり結果又は有利小当たり結果の数を報知する必要はなく、そのような結果に対応する保留情報が記憶されている期待度を数値や色等によって示す構成としてもよい。

40

【6348】

(52) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第2保留予告演出が大当たり遊技中のラウンド遊技で実行される構成としたが、これに代えて又は加えてエンディング期間にて実行される構成としてもよい。この場合、普段からエンディング期間で第2保留予告演出が実行され得るものとなるため、報知制限の解除時にエンディング期間を利用して第2保留予告演出を実行する場合に不自然な印象となることを抑制できる。

【6349】

(53) 上記第8の実施の形態や各変形例では、報知制限を解除した場合に、保留用画像を一旦通常表示態様で表示してから元の表示態様（いずれかの特定表示態様）に変化させるが、当初から元の表示態様で表示してもよい。この場合、遊技停止状態に移行してお

50

らず、保留情報が残存していることを遊技者に対して速やかに知らせることができる。

【6350】

(54) 上記第8の実施の形態や各変形例では、報知制限を解除した場合に、全ての保留情報について最終報知態様の抽選や演出シナリオの抽選を再実行するが、報知制限状態への移行前の抽選結果を活用する構成としてもよい。例えば、報知制限状態への移行前に取得されていた保留情報に関し、報知制限状態への移行前の態様を特定することが可能な情報(いずれの保留用画像がいずれの表示態様であるかなどの情報)をサブ側RAM344に記憶しておき、制限解除時には、その記憶された情報に基づいて元の表示態様で表示した上で、移行前に抽選されたシナリオの続きを実行するようにしてよい。なお、報知制限の解除において元の表示態様で表示するにあたっては、いきなり元の表示態様で表示してもよいし、通常表示態様で表示した後、元の表示態様に变化させるようにしてもよい。

10

【6351】

(55) 上記第8の実施の形態や各変形例では、報知制限状態に移行した場合において大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下に到達しなかった場合に、報知制限を解除して改めて保留予告演出を実行する構成としたが、報知制限を解除しない構成としてもよい。すなわち、報知制限状態に移行した場合、その後、大当たり遊技中に残り球数RSが0個以下に到達するか否かにかかわらず、制限状態を維持する構成としてもよい。この場合、第1保留予告演出と第2保留予告演出の両方で制限状態を維持してもよいし、いずれか一方のみで制限状態を維持してもよい。

【6352】

(56) 上記第8の実施の形態の変形例1では、報知制限状態に移行した場合に、そのときに取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限したが、取得された今回の保留情報を契機とする保留予告演出については許容し、次に取得された保留情報から報知制限の対象となる構成としてもよい。

20

【6353】

(57) 上記第8の実施の形態の変形例1では、当たり種別の先読み結果に基づき、特定した当たり種別の獲得期待数を導出し、さらにそこから到達予測数を導出する構成としたが、獲得期待数は当たり種別と一義的に対応しているため、獲得期待数や到達予測数の導出までは行わず、先読みにより特定した当たり種別に基づいて報知制限の有無を判定する構成としてもよい。

30

【6354】

(58) 上記第8の実施の形態の変形例2では、報知制限状態において赤色表示態様HMdと虹色表示態様HMeが実行されない構成としたが、これに限定されるものではなく、いずれの表示態様が不実行とされるかは任意である。例えば、虹色表示態様HMeのみが不実行とされ、青色表示態様HMb、緑色表示態様HMb、赤色表示態様HMdについては実行が許容される構成としてもよい。

【6355】

(59) 上記第8の実施の形態の変形例2において、第1保留予告演出が実行される場合の保留用画像の特定表示態様として、大当たり期待度だけを示唆する表示態様と、大当たり期待度に加えて確変(高確率状態)等やその期待度を示唆する表示態様とを備え、報知制限状態では、後者の表示態様を制限の対象とする構成としてもよい。1の表示態様により多くの情報を示唆するものの場合、そのような表示態様での保留用画像が表示されると、遊技者の期待感がより強く煽られることが想定されるが、そのような状態で遊技停止状態への移行が行われると、その影響が大きくなることが懸念されるためである。

40

【6356】

(60) 上記第8の実施の形態の変形例2では、同種の保留予告演出の中で制限の対象になるものと対象にならないものがある構成としたが、複数の保留予告演出において制限の対象になる保留予告演出と対象にならない保留予告演出とがある構成としてもよい。例えば、報知制限状態において、当たりが明示される第2保留予告演出を制限の対象とし、期待度の示唆に留まる第1保留予告演出を制限の対象としない構成とすることができる

50

## 【 6 3 5 7 】

( 6 1 ) 上記第 8 の実施の形態の変形例 2 では、残り球数 R S が予告制限数以下となることに応じて報知制限状態になる構成としたが、報知制限状態への移行条件はこれに限定されるものでなく、他の条件であってもよい。例えば、先の保留情報が当たり結果に対応し且つ赤色表示態様 H M d で表示されている状況で外れ結果に対応する保留情報が取得された場合に、その取得された保留情報の保留用画像を赤色表示態様 H M d で表示するのを制限することができる。この場合、同じ表示態様であることから後の保留情報についても遊技者が当たり結果に対応すると思込み、後に落胆することを抑制できるという利点がある。すなわち、上記第 8 の実施の形態の変形例 2 の構成は、残り球数 R S が予告制限数以下となる場合に限らず、遊技者の期待感を強く煽ってしまうことが望ましくないことが想定される状況に対して広く適用することができる。このことは、上記第 8 の実施の形態や変形例 1、3 についても同様である。

10

## 【 6 3 5 8 】

また、保留情報の取得タイミング（始動入賞時）では、所定の表示態様（例えば虹色表示態様 H M e ）での保留用画像の表示が制限される（不可とされる）構成としてもよい。すなわち、シフトタイミング等の上記取得タイミング以外のタイミングでは上記所定の表示態様での表示が許容されるものの、上記取得タイミングでは上記所定の表示態様での表示が制限される構成としてもよい。このような制限は、報知制限状態に限らず、他の状態で実行されてもよい。

20

## 【 6 3 5 9 】

なお、上記取得タイミングに限らず、当該取得タイミング以外のタイミングでも上記所定の表示態様での表示が制限される構成としてもよい。

## 【 6 3 6 0 】

( 6 2 ) 上記第 8 の実施の形態の変形例 3 では、到達フラグがセットされている場合に昇格演出を実行しない構成としたが、昇格演出を実行した上で失敗態様の結末画像が表示される構成としてもよい。但し、このような状況での失敗態様の表示は、多くの出玉を獲得できて気分が高揚している遊技者に対して水を差すことにもなりかねない。このような観点では、上記第 8 の実施の形態の変形例 3 のように、昇格演出の実行を全面的に取り止め、残り球数 R S が 0 個以下となった状態では失敗態様の結末画像が表示されることがない構成とすることが好ましい。

30

## 【 6 3 6 1 】

( 6 3 ) 上記第 8 の実施の形態の変形例 3 では、残り球数 R S と報知制限数との比較結果に基づいて報知制限を開始するにあたり、大当たり遊技の獲得期待数（例えば 1 0 0 0 個）に所定数（例えば 2 0 0 個）を加算したものを報知制限数としたが、所定数を加算しないで報知制限数としてもよい。すなわち、獲得期待数を報知制限数とし、残り球数 R S が報知制限数以下である場合に報知制限を開始する（到達フラグをセットする）構成としてもよい。なお、この場合において、判定用差球数 S A と報知制限数との比較結果に基づいて報知制限を開始する場合は、停止用差球数から獲得期待数を減算した値を報知制限数とすればよい。

40

## 【 6 3 6 2 】

( 6 4 ) 上記第 8 の実施の形態の変形例 3 において、遊技回にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 を下位の当たり結果に対応した停止態様で停止表示させ、その後、同一の遊技回で図柄列 Z 1 ~ Z 3 を再び変動表示させた後に上位の当たり結果に対応した停止態様で停止表示させることにより、上位の当たり結果への当選を報知する再抽選演出を実行する機能を備える構成としてもよい。この場合、報知制限状態では、図柄列 Z 1 ~ Z 3 を第 3 停止態様で停止表示させた上で再抽選演出を実行しないようにしたり、再抽選演出を実行した上で下位の当たり結果に対応した停止態様で再び停止表示させたりする構成とするともよい。

## 【 6 3 6 3 】

( 6 5 ) 上記第 8 の実施の形態の変形例 3 では、第 2 特図で大当たり結果や有利小当た

50

り結果 A になった場合に上位の当たり結果となる構成としたが、他の条件により上位の当たり結果となる構成としてもよい。例えば、遊技領域 P E に又は遊技領域 P E を流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、大当たり遊技中に遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に上位の当たり結果となるように構成されたり、当該当たり結果となるか否かの抽選が行われたりする構成としてもよい。また、所定契機により付与されるポイントの合計値が所定値に到達した状態において、特図遊技回での当否判定にて当たり結果になると、上位の当たり結果となる構成としてもよい。この場合、ポイントの付与契機は特に限定されないが、例えば、完全外れの場合は 1 ポイント、リーチ外れの場合に 5 ポイントなどのように各遊技回でポイントが付与される構成とすることが考えられる。

10

**【 6 3 6 4 】**

( 6 6 ) 上記第 8 の実施の形態の変形例 3 において、抽選モードとして、大当たり当選確率が相対的に低い低確率モードと、大当たり当選確率が相対的に高い高確率モードとを有する確変機能を備え、確変大当たり結果になると、当該確変大当たり結果に対応する大当たり遊技の終了後に高確率モードに移行する構成としてもよい。かかる構成を対象とし、報知制限状態ではない状況で確変大当たり結果(大当たり遊技後の抽選モードが高確率モードとなる当たり結果)になった場合は、確変大当たり結果に対応する報知の実行を許容する一方、報知制限状態で確変大当たり結果になった場合は、確変大当たり結果に対応する報知の実行を制限し、確変大当たり結果への当選を秘匿化することが考えられる。

20

**【 6 3 6 5 】**

上記構成での高確率モードは、次の大当たり結果が発生するまで継続されるものであってもよく、この場合、高確率モード中での次回の大当たりが確定又は実質的に確定する。但し、このような構成に限定されるものではなく、例えば、高確率モードに移行してから特図遊技回の実行回数が所定回数(例えば 10 回)に到達することにより高確率モードが終了する構成としてもよい。この場合、必ずしも高確率モード中での次回の大当たりが確定するわけではないが、高確率モードが報知された状態で遊技停止状態への移行が行われた場合は、高確率モードが消失した印象を遊技者に与えるおそれがあり、上記第 8 の実施の形態の変形例 3 を適用することの利益がある。すなわち、上記第 8 の実施の形態の変形例 3 は、大当たり遊技の終了後に遊技者にとって有利な有利状態に移行しつつ、その有利状態での回次の当たりが確定しない構成に対しても適用することができる。

30

**【 6 3 6 6 】**

なお、上記構成において、当たり結果の報知態様として通常大当たり結果(大当たり遊技後の抽選モードが低確率モードとなる当たり結果)に対応する態様を有する場合は、報知制限状態で確変大当たり結果になった場合に、通常大当たり結果に対応する態様で大当たり報知を行うとよい。これにより、遊技者に対して確変大当たり結果にならなかったと思わせることができ、大当たり遊技の終了に応じて遊技停止状態に移行しても、高確率モードへの移行が消失した印象となることを好適に抑制できる。

**【 6 3 6 7 】**

また、確変機能を備える遊技機として、可変入賞装置内に V 入賞口を備え、大当たり遊技中の所定ラウンドで遊技球が V 入賞口を通過することに基づき、その大当たり遊技の終了後に高確率モードに移行する V 確変タイプの遊技機としてもよい。この場合、報知制限状態ではない状況で V 入賞が発生した場合はそれに対応する報知(V 入賞報知)の実行を許容する一方、報知制限状態で V 入賞が発生した場合は V 入賞報知を不実行とし、V 入賞の発生を秘匿化又は目立たないようにすることが考えられる。

40

**【 6 3 6 8 】**

( 6 7 ) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、大当たり結果や小当たり結果への当選に対応した報知が図柄表示装置 7 5 にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED 等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体(可動役物)を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要は

50

なく、スピーカ部 29 からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、第 1 停止予告用報知や第 2 停止予告用報知、第 1 保留予告演出、第 2 保留予告演出等の他の報知についても同様である。

【6369】

(68) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの終了条件はこれに限定されるものではない。例えば、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数(例えば 5 回)に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

10

【6370】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【6371】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

20

【6372】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

30

【6373】

また、上記に代えて又は加えて、遊技領域 PE に又は遊技領域 PE を流下する遊技球が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、高頻度サポートモードへの移行後において、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合又は当該入球の回数が所定回数に達した場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【6374】

(69) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態を備える構成としたが、これらに加えて又は時短遊技状態に代えて高確遊技状態(当否抽選の当選確率が低確率モードよりも高められた高確率モードに抽選モードが設定される状態)を備える構成としてもよい。なお、高確遊技状態である場合のサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

40

【6375】

(70) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 62 への入賞に基づく保留情報が 4 個を上限として記憶される構成としたが、4 個未満であってもよいし(1 個であってもよい)、5 個以上であってもよい。また、第 2 作動口 63 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4 個未満であってもよいし(1 個であってもよい)、5 個以上であってもよい。また、各作動口 62, 63 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【6376】

(71) 上記第 8 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 62 及び第 2 作動口 63 へ

50

の入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【6377】

(72) 上記第8の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするよ。

10

【6378】

(73) 上記第8の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【6379】

(74) 上記第8の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典(遊技価値の付与)として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応したクレジット等の仮想遊技媒体(遊技価値)を遊技者に付与するとともに、賞球数(付与数)を遊技者が認識可能となる情報を報知する構成とするよ。

20

【6380】

(75) 上記第8の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置162では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置75において図柄列Z1~Z3の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするよ。

30

【6381】

(76) 上記第8の実施の形態や各変形例では、当否抽選とは別の種別抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選するが、当否抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選する構成としてもよい。すなわち、大当たり乱数カウンタC1を用いて大当たり種別や小当たり種別を抽選してもよい。また、大当たり種別と小当たり種別との抽選で抽選カウンタを共用してもよい。すなわち、大当たり種別カウンタC2を用いて小当たり種別を抽選してもよい。

40

【6382】

(77) 上記第8の実施の形態や各変形例では、当否判定により大当たり結果になることで大当たり遊技への移行が生じるだけでなく、小当たり遊技でのV入賞によっても大当たり遊技への移行が生じる1種2種混合機のパチンコ機としたが、後者の機能を備えない

50

1種タイプのパチンコ機としてもよい。すなわち、本発明において、有利小当たり結果や小当たり遊技は必ずしも必須の構成ではない。

【6383】

(78) 上記第8の実施の形態や各変形例において、第2作動口63への遊技球の入賞しやすさが異なる複数の時短遊技状態を設けてもよい。例えば、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とを設け、第1時短遊技状態では、サポート当選確率が第2時短遊技状態よりも低くなっていたり、1回当たりの普図遊技回の変動表示時間が長くなっていたりすることで、単位時間当たりの普電役物63aの開放頻度が低くされてもよい。すなわち、第1時短遊技状態は、第2時短遊技状態よりも第2作動口63への入賞が生じにくい時短遊技状態として機能する。

10

【6384】

上記の際、第1時短遊技状態は、必ずしも第2作動口63への入賞が可能な遊技状態である必要はなく、例えば、普電役物63aの開放時間が極めて短いなど、第2作動口63への入賞が生じない又は当該入賞を期待することができないものであってもよい。例えば、第1時短遊技状態において、内部的にサポートフラグがセットされるものの、普図当否抽選、普図遊技回(変動表示時間)、普電役物63aの開放が低頻度サポートモードと同じ又はほぼ同じ態様で行われ、通常遊技状態(非時短遊技状態)と実質的な差異がない構成であってもよい。この場合、第1時短遊技状態は、第2時短遊技状態よりも遊技者にとって不利なものとしての位置付けになるほか、大当たり遊技よりも遊技者にとって不利なものとしての位置付けとなる。

20

【6385】

(79) 上記第8の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモードでの普図当否抽選にて普図当たりとなり得るように構成したが、当該モードでの普図当否抽選にて普図当たりとならない構成としてもよい。すなわち、上記普図当否抽選の結果に当たり結果が含まれず、普図当たり確率が0%である構成としてもよい。

【6386】

(80) 上記第8の実施の形態や各変形例では、変動表示の開始から確定表示の終了までを遊技回としたが、本発明に係る「遊技回」は、これに限定されるものではなく、変動表示の開始から確定表示の開始(変動表示の終了)までを遊技回であると解することもできる。また、図柄列Z1~Z3の変動表示の開始から図柄列Z1~Z3の仮停止の開始までを遊技回であると解することもできるし、図柄列Z1~Z3の変動表示の開始から図柄列Z1~Z3の仮停止の終了までを遊技回であると解することもできる。

30

【6387】

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

【6388】

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

40

【6389】

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

【6390】

< 上記実施の形態から抽出される発明群について >

50

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

【6391】

<特徴 e A 群 ~ 特徴 e G 群>

下記の特徴 e A 群 ~ 特徴 e G 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 1 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【6392】

<特徴 e A 群>

特徴 e A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【6393】

なお、特徴 e A 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【6394】

特徴 e A 1 . 遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な第 1 手段（主制御装置 162 における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能な第 2 手段（主制御装置 162 における優先処理を実行する機能等）と、

前記第 2 手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に特定報知（第 1 上乗せ演出、特殊リーチ外れ A 演出、開始用演出等）が実行されるようにする特定手段（演出制御装置 143 における遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する機能）と

、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【6395】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。但し、特定条件を成立させれば常に特定遊技状態への移行が果たされるわけではなく、所定の状況で特定条件が成立した場合には特定遊技状態への移行が制限されるものとなっている。このような特定遊技状態への移行制限がなされる場合に特定報知が実行されるため、移行制限がなされた印象を軽減することが可能になる。

【6396】

特徴 e A 2 . 前記特定報知は、特定遊技状態への移行又は特定の特典付与（残り回数の増加等）を遊技者が認識できる報知（開始用演出、第 1 上乗せ演出等）であることを特徴とする特徴 e A 1 に記載の遊技機。

【6397】

上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される場合に、特定報知の実行により特定

10

20

30

40

50

遊技状態への移行又は特定の特典付与が遊技者に認識されるため、あたかも移行が生じたかのように思わせることができる。これにより、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6398】

特徴 e A 3 . 前記第 1 手段による移行が行われる場合に所定報知（第 1 上乗せ演出、特殊リーチ外れ A 演出、開始用演出等）が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 1 設定処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記所定報知に含まれる報知（特殊図柄 8 1 1、上乗せ画像 8 2 6 等）に対応する態様の報知を含むものであることを特徴とする特徴 e A 1 又は特徴 e A 2 に記載の遊技機。

10

【6399】

上記構成では、特定遊技状態に移行する場合に所定報知が実行されるように構成された上で、特定遊技状態への移行が制限される場合に、その所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むようにして特定報知が実行される。これにより、移行制限が行われる場合においてあたかも移行が生じたような印象を与えることができる。

【6400】

なお、本特徴の「前記所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むものである」は、「前記所定報知に含まれる報知と同じ態様の報知を含むものである」や「前記所定報知に含まれる報知と同様の報知を含むものである」、「前記所定報知に対応する態様の報知である」、「前記所定報知と同じ態様の報知である」などと表現することもできる。

20

【6401】

特徴 e A 4 . 特定条件が成立した場合に、特定遊技状態への移行の有無にかかわらず、特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部 4 3 における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 3 のいずれかに記載の遊技機。

【6402】

上記構成では、特定遊技状態への移行がなされる場合と移行が制限される場合との両方において、特定条件の成立に対応した所定の報知が行われる。このような構成では、所定の報知を遊技者が見ることで特定条件の成立を認識し得るため、それに伴い特定遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまうおそれがある。この場合、せっかく特定条件を成立させたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。このような場合において特定報知の実行により移行制限がなされた印象を軽減できることで、遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。

30

【6403】

なお、本特徴は、「前記所定の状況で特定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合に特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部 4 3 における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えている」と表現することもできる。

40

【6404】

特徴 e A 5 . 特定遊技状態において所定の更新契機（特図遊技回の実行、小当たり当選等）に基づいて所定数値情報（時短遊技状態に滞在可能な残りの遊技回の回数、時短遊技状態に移行してからの遊技回の実行回数等）を更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

前記更新手段により更新される所定数値情報が所定値（0 回、上限回数）となることに基づいて特定遊技状態を終了させる終了手段（主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

を備え、

50

前記特定報知には、特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知（上乘せ画像 8 2 6）が含まれることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 4 0 5 】

上記構成では、特定遊技状態において所定の更新契機により所定数値情報が更新され、その更新結果が所定値になると特定遊技状態が終了する。このような場合において、特定報知として特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知がなされ、例えば残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知がなされれば、特定遊技状態への移行が制限される場合でも当該移行が行われるかのような印象を与えることができる。

【 6 4 0 6 】

特徴 e A 6 . 前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、  
前記特定報知は、前記残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であることを特徴とする特徴 e A 5 に記載の遊技機。

【 6 4 0 7 】

上記構成では、残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者に認識されるようにして特定報知が行われる。これにより、内部的には特定遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特定条件を成立させて特定遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【 6 4 0 8 】

特徴 e A 7 . 前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、  
滞在中の特定遊技状態についての前記残りの所定数値情報に関する報知として実際の残り分より少ない数に対応した報知が行われるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 1 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 5 又は特徴 e A 6 に記載の遊技機。

【 6 4 0 9 】

上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に特定遊技状態の移行が制限され得る構成において、滞在中の特定遊技状態についての残りの所定数値情報が実際の残り分より少なく減らされて報知される。これにより、実際の残り分の一部を未報知分として確保することができ、その未報知分を利用して特定報知を行うようにすれば、実際の残り分の範囲内で、残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知を行うことが可能になる。

【 6 4 1 0 】

特徴 e A 8 . 前記特定手段は、滞在中の特定遊技状態についての前記実際の残り分と、前記残りの所定数値情報に関する報知による報知上の残り分との差分に基づいて前記特定報知が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 7 に記載の遊技機。

【 6 4 1 1 】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態についての実際の残り分の一部である未報知分を利用して特定報知が実行されるため、実際には特定遊技状態への移行がなされておらず、残り分に変化がない中でも、残りの所定数値情報が増えたように特定報知を行うことができる。この場合、実際の残り分と整合させながら特定報知を行うことができるため、特定遊技状態への移行が行われたような印象をより好適に与えることが可能になる。

【 6 4 1 2 】

特徴 e A 9 . 前記第 2 手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合において前記差分が特定数未満である場合に前記特定報知の実行を制限することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 2 0 1、ステップ S e 3 2 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 8 に記載の遊技機。

【 6 4 1 3 】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態の残りに関する未報知分が特定数未満である場合

10

20

30

40

50

に特定報知の実行が制限されるため、特定遊技状態への移行が制限される場合であっても未報知分の残りが僅かである場合は特定報知が実行されない。これにより、実際の残り分を超えて残りの所定数値情報が増加又は追加される旨が報知されたり、不自然なまでに少ない数が増加又は追加される旨の報知がなされたりすることを抑制できる。

【6414】

特徴 e A 1 0 . 前記特定条件が成立していない状況において前記報知上の残り分に対応した残り数が所定数未満である場合に前記特定報知が実行されるようにする所定手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 3 0 2、ステップ S e 3 3 0 4 ~ ステップ S e 3 3 0 7、ステップ S e 3 4 0 2、ステップ S e 3 4 0 3 ~ ステップ S e 3 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 8 又は特徴 e A 9 に記載の遊技機。

10

【6415】

滞在中の特定遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知した場合は、特定遊技状態の終了よりも早く報知上の残り分が尽きてしまう可能性がある。このような事情を踏まえ、報知上の残り分が所定数未満になると、特定条件の成立有無や特定遊技状態への移行制限の有無にかかわらず特定報知が実行されるように構成されている。この場合、報知上の残り分が少なくなることに応じて特定報知により残り分を補充することができるため、特定遊技状態の途中で報知上の残り分が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。

【6416】

特徴 e A 1 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第 1 結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

20

30

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、

前記所定手段は、遊技回において前記特定報知が実行されるようにするものであり、

前記所定手段による特定報知として、長さの異なる前記遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知（第 1 上乗せ演出、第 2 上乗せ演出等）を有していることを特徴とする特徴 e A 1 0 に記載の遊技機。

【6417】

上記構成では、長さの異なる遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知が設けられるため、特定報知の実行にあたり、遊技回用動作の期間長の相違による制約を緩和することができる。これにより、特定報知の実行機会を拡大することができ、報知上の残り分が尽きる前に良好に特定報知を実行することが可能になる。

40

【6418】

特徴 e A 1 2 . 前記第 2 手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又は特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合のうち特定の状況（今回の上限回数が増加した残り回数より少ない状況等）である場合に、当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能であることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【6419】

50

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又はそのような場合の一部で当該成立に基づく特定遊技状態への移行が制限されるため、複数の特定遊技状態が重複して制御処理が複雑化したり、遊技性が分かりにくくなって遊技者の混乱を招いたりする不都合の発生を好適に抑制できる。しかしながらその反面、特定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態への移行が制限されたことを遊技者が察知してしまうと、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e A 1 から特徴 e A 1 1 のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。

#### 【6420】

特徴 e A 1 3 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果となることに基づいて、所定遊技状態より有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態は、特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【6421】

上記構成では、特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態が特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであるため、このような特定遊技状態について移行の制限が行われると、遊技者は、特定条件を成立させたことに対する恩恵を何も受けられない状態となる。このため、移行の制限に遊技者が気付いた場合に気分を害しやすくなり、遊技意欲を大きく低下させてしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e A 1 から特徴 e A 1 2 のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。

#### 【6422】

なお、上記特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【6423】

< 特徴 e B 群 >

特徴 e B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

#### 【6424】

なお、特徴 e B 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

#### 【6425】

特徴 e B 1 . 遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

10

20

30

40

50

前記特定遊技状態として、第1特定遊技状態（例えば通常時短遊技状態）と第2特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第2特定遊技状態は、前記第1特定遊技状態とは異なる態様（普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物63aの挙動、サポート抽選における当選確率、背景色等）を少なくとも1つ有しており、予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて移行させることが可能であり、

前記特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、

前記第1特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、当該成立後の遊技における前記特定要素に関して前記第1特定遊技状態に対応する第1要素（滞在時短の残り回数、残り期間等）と前記第2特定遊技状態に対応する第2要素（今回の上限回数、上限期間等）とのうちいずれか一方を設定することが可能な設定手段（主制御装置162における優先処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【6426】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、また、そのような特定遊技状態として第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とを含む複数の特定遊技状態を有している。これら第1特定遊技状態及び第2特定遊技状態では少なくとも1つの態様が異なっており、また、第1特定遊技状態である状況で第2特定遊技状態への移行に対応した特定条件が成立すると、遊技者の有利度合に関連する特定要素として第1特定遊技状態に対応する第1要素と第2特定遊技状態に対応する第2要素とのいずれかが選ばれて採用される。このような構成であることで、第1特定遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、上記第1要素と上記第2要素とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

#### 【6427】

なお、本特徴において「遊技者の有利度合に関連する特定要素」は、「遊技者の有利度合に関する特定要素」、「遊技者の有利度合を変動させることが可能な特定要素」、「遊技者の有利度合に影響を及ぼす特定要素」等と表現することもできる。

#### 【6428】

特徴eB2．前記第1特定遊技状態及び前記第2特定遊技状態の少なくとも一方の前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部が非明示とされるようにすることが可能な手段（時短遊技状態の残り回数又は残り回数の一部を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴eB1に記載の遊技機。

#### 【6429】

上記構成では、第1特定遊技状態や第2特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

#### 【6430】

特徴eB3．前記設定手段は、前記第1要素と前記第2要素とのうち、特定条件の成立後における前記第1特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した前記第2特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値（時短遊技状態の残り回数等）が大きい側の特定遊技状態に対応した要素を設定することが可能な手段（主制御装置162における優先処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴eB1又は特徴eB2に記載の遊技機。

#### 【6431】

上記構成では、第1特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第1特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した第2特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値が比較され、当該所定値が大きい側の要素が採用される。すなわち、上記第1要素と上記第2要素とのうち有利な側の要素が採用されるため、採用される側の特定要素を

10

20

30

40

50

態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。例えば、遊技者が第1要素の有利度合を認識不可又は認識困難で且つ第2要素の有利度合を認識し得る状況で態様変化の有無から第1要素の採用が推測された場合であれば、その採用された第1要素の有利度合は、遊技者が認識する第2要素の有利度合よりも有利なものであることを推測することが可能になる。

【6432】

特徴eB4．前記設定手段は、前記第1特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、滞在中の前記第1特定遊技状態を継続させるか、前記第2特定遊技状態に移行させるかのいずれかを設定することが可能な手段（主制御装置162における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴eB1乃至特徴eB3のいずれかに記載の遊技機。

10

【6433】

上記構成では、第1特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第1特定遊技状態を継続するか、それとも第2特定遊技状態に移行するかが選択されて採用される。例えば、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とのいずれとされているかが遊技者に明示されない構成であれば、態様変化の有無から滞在中の特定遊技状態の種別を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【6434】

なお、上記特徴eB4の「滞在中の前記第1特定遊技状態を継続させるか、前記第2特定遊技状態に移行させるか」は、「前記第2特定遊技状態に移行させることなく滞在中の前記第1特定遊技状態を継続させるか、滞在中の前記第1特定遊技状態を終了させて前記第2特定遊技状態に移行させるか」と表現することもできる。

20

【6435】

特徴eB5．特定条件が成立した場合に所定の報知手段（特図用表示部43）にて特定報知（特殊外れ結果に対応した停止結果SD15～SD17の停止表示）が実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴eB1乃至特徴eB4のいずれかに記載の遊技機。

【6436】

上記構成では、特定条件が成立した場合に特定報知が行われるため、第1特定遊技状態への滞在中において遊技者は特定報知が行われたことを契機として態様変化の判別を開始すればよく、態様変化の有無から滞在中の特定遊技状態の種別を推測する遊技を好適に行うことが可能になる。

30

【6437】

特徴eB6．前記第2特定遊技状態として有利度合が異なる前記第2要素を有する複数種の第2特定遊技状態（突然時短遊技状態A～C）を有しており、

前記特定報知実行手段は、前記第2特定遊技状態の種類に対応した複数種の前記特定報知が実行されるようにする手段（特殊外れ結果の種別に応じて停止結果SD15～SD17のいずれを選択して停止表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴eB5に記載の遊技機。

40

【6438】

上記構成では、第2特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第2特定遊技状態を把握することができ、さらにはその第2特定遊技状態における第2特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第1要素の採用が判別された場合には、その第1要素が上記把握した第2特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在中の特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

【6439】

特徴eB7．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）

50

の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 162 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が第 1 結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 162 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果 S D 0 ~ S D 19 の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部 43）にて実行されるようにする手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる所定の第 2 結果（外れ結果）となった場合において特定の場合（特殊外れ結果となった場合）に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記第 2 結果に対応する特定報知の報知態様（外れ結果用の停止結果）には前記特定条件の成立に対応した報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果 S D 15 ~ S D 17）が含まれることを特徴とする特徴 e B 1 乃至特徴 e B 6 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【6440】

上記構成では、特定判定の結果が第 1 結果となることで所定特典が付与されるとともに、特定判定の結果に対応した特定報知が実行される構成において、特定条件が成立すると、第 2 結果に対応する特定報知が特定条件の成立に対応した報知態様で実行される。よって、第 1 特定遊技状態への滞在中において特定態様の特定報知が行われたことを遊技者が視認することで、特定条件が成立したことを把握することができる。これを契機として態様変化の判別を行うことで、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に行うことが可能になる。

#### 【6441】

特徴 e B 8 . 遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）を有し、

前記所定特典の付与は特別遊技状態への移行であり、

特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行し得る第 1 遊技状態（通常時短遊技状態）と、特別遊技状態を経由しないで移行し得る第 2 遊技状態（突然時短遊技状態）とを有しており、

前記第 1 遊技状態は、前記特定判定の結果が前記第 1 結果となった場合又は前記第 1 結果となった場合において所定の場合（通常大当たり結果の場合）に移行し得るものであり、

前記第 1 結果に対応する特定報知の報知態様（大当たり結果用の停止結果）として前記第 1 遊技状態への移行に対応した報知態様（通常大当たり結果に対応した停止結果 S D 3 ~ S D 14）を有しており、

前記特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が前記第 1 遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数より少ないことを特徴とする特徴 e B 7 に記載の遊技機。

#### 【6442】

上記構成では、特定報知の報知態様において、第 1 遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数が相対的に多く、特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が相対的に少ないように構成されている。この場合、遊技者が第 1 遊技状態への移行に対応した報知態様を覚えにくく、特定条件の成立に対応した報知態様を覚えやすくなる。これにより、第 1 遊技状態への滞在中に特定条件が成立するという流れの中で、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に楽しませることが可能になる。

#### 【6443】

特徴 e B 9 . 特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置 162 における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記第 2 特定遊技状態として前記上限回数が異なる複数種の第 2 特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ~ C）を有しており、

前記特定条件の成立に対応した報知態様として第 2 特定遊技状態の種類に対応した複数の報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7）を有することを特徴とする特徴 e B 7 又は特徴 e B 8 に記載の遊技機。

【 6 4 4 4 】

上記構成では、第 2 特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第 2 特定遊技状態の種類を把握することができ、さらにはその第 2 特定遊技状態における第 2 特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第 1 要素の採用が判別された場合には、その第 1 要素が上記把握した第 2 特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

10

【 6 4 4 5 】

特徴 e B 1 0 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第 1 結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

20

前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果 S D 0 ~ S D 1 9 の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部 4 3）にて実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記所定の第 1 結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第 2 結果（通常外れ結果）と所定の第 3 結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第 3 結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記所定の第 2 結果に対応する特定報知の報知態様（通常外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果 S D 1 8、S D 1 9）を有しており、

前記所定の第 3 結果に対応する特定報知の報知態様（特殊外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7）を有していることを特徴とする特徴 e B 1 乃至特徴 e B 9 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 6 4 4 6 】

上記構成では、所定の第 2 結果に対応する特定報知と所定の第 3 結果に対応する特定報知とにおいて報知態様の種別数が複数同士となり、いずれか一方や双方の報知態様の種別数が単数である場合と比べ、両者の特定報知の見分けが付きにくくなり、所定の第 3 結果に対応する特定報知を識別しにくくなる。これにより、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の難易度を一定程度高め、当該遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【 6 4 4 7 】

なお、本特徴の「前記所定の第 1 結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

40

【 6 4 4 8 】

特徴 e B 1 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第 1 結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果 S D 0 ~ S D 1 9）が行われる表示

50

手段（特図用表示部 4 3）と、  
を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第 1 状態（点灯状態、第 1 表示色等）と前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（消灯状態、第 2 表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメント S G 1 ~ S G 7）を有しており、これらの表示部において前記第 1 状態とされる第 1 表示部と前記第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記所定の第 1 結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第 2 結果（通常外れ結果）と所定の第 3 結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第 3 結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記所定の第 2 結果に対応する特定表示の表示態様（通常外れ結果用の停止結果）として前記第 1 表示部の数が複数である所定態様（停止結果 S D 1 9）を含み、

前記所定の第 3 結果に対応する特定表示の表示態様（特殊外れ結果用の停止結果）として前記第 1 表示部の数が複数である特定態様（停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7）を含むことを特徴とする特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 4 4 9 】

第 1 状態とされる第 1 表示部の数が多くなるほど特定表示の表示態様が複雑化して覚えにくくなるところ、そのような表示態様の特定表示が所定の第 2 結果と所定の第 3 結果とのそれぞれで存在する。このため、実際になされた特定表示が所定の第 2 結果と所定の第 3 結果とのいずれに対応するかの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【 6 4 5 0 】

なお、本特徴の「前記所定の第 1 結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

【 6 4 5 1 】

特徴 e B 1 2 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果 S D 0 ~ S D 1 9）が行われる表示手段（特図用表示部 4 3）と、  
を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第 1 状態（点灯状態、第 1 表示色等）と前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（消灯状態、第 2 表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメント S G 1 ~ S G 7）を有しており、これらの表示部において前記第 1 状態とされる第 1 表示部と前記第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記特定判定の結果に関して前記所定特典の付与が行われない外れ結果として、所定外れ結果（通常外れ結果）と、前記所定外れ結果とは異なる特定外れ結果（特殊外れ結果）とを含む複数の外れ結果を有しており、

前記特定外れ結果になった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第 1 表示態様（停止結果 S D 1 8）と第 2 表示態様（停止結果 S D 1 9）とを含む複数の表示態様を有しており、

前記第 1 表示態様における前記第 1 表示部の数と前記第 2 表示態様における前記第 1 表示部の数とが異なることを特徴とする特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 4 5 2 】

上記構成では、所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第 1 表示態様と第 2 表示態様とを含む複数の表示態様が設けられるとともに、それら第 1 表示態様と第 2 表示

10

20

30

40

50

態様とにおいて第1状態とされる第1表示部の数が異なるように構成されている。この場合、第1表示態様と第2表示態様とにおいて第1表示部の数が異なることで、それらの表示態様が同種の外れ結果（所定外れ結果）に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、実際になされた特定表示から所定外れ結果に対応するものであるか否かを識別する難易度を高めることができ、その結果、特定外れ結果に対応する特定表示との区別が付きにくくなる。よって、特定外れ結果の識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【6453】

特徴eB13．前記第1表示態様における前記第1表示部の数が前記第2表示態様における前記第1表示部の数より少ない構成となっており、

前記特定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として、前記第1表示部の数が前記第1表示態様より多い第3表示態様（停止結果SD15～SD17）を有することを特徴とする特徴eB12に記載の遊技機。

【6454】

上記構成では、第1表示態様の特定表示がなされた場合に第3表示態様との識別が容易となることで、第2表示態様の特定表示がなされた場合の第3表示態様との識別しにくさが強調され、第2表示態様の特定表示が特定外れ結果に対応する特定表示であると遊技者に思わせやすくすることができる。これにより、実際になされた特定表示が特定外れ結果に対応するか否かの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【6455】

なお、上記特徴eB1乃至特徴eB13の各構成に対して、特徴eA1乃至特徴eA13、特徴eB1乃至特徴eB13、特徴eC1乃至特徴eC8、特徴eD1乃至特徴eD11、特徴eE1乃至特徴eE6、特徴eF1乃至特徴eF11、特徴eG1乃至特徴eG10のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6456】

<特徴eC群>

特徴eC群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1に基づいて抽出されるものである。

【6457】

なお、特徴eC群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【6458】

特徴eC1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第1結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果SD0～SD19）が行われる表示手段（特図用表示部43）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第1状態（点灯状態、第1表示色等）と前記第1状態とは異なる第2状態（消灯状態、第2表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントSG1～SG7）を有しており、これらの表示部において前記第1状態とされる第1表示部と前記第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記所定の第1結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第2結果（通常外れ結果）と所定の第3結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第2結果に対応する特定表示の表示態様として前記第1表示部の数が複数である所定態様（停止結果SD19）を含み、

前記所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様として前記第1表示部の数が複数である特定態様（停止結果SD15～SD17）を含むことを特徴とする遊技機。

【6459】

上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第1結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第2結果及び所定の第3結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第3結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第2結果に対応する特定表示と所定の第3結果に対応する特定表示とのそれぞれにおいて、第1状態とされる第1表示部の数が複数である表示態様を含むため、遊技者が両者の特定表示を見分けにくくなり、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6460】

なお、本特徴の「前記所定の第1結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

【6461】

特徴eC2．前記特定態様における前記第1表示部の数が前記所定態様における前記第1表示部の数以上であることを特徴とする特徴eC1に記載の遊技機。

【6462】

上記構成では、所定の第2結果に対応する特定表示と所定の第3結果に対応する特定表示とのそれぞれで、第1表示部の数が複数である表示態様があるというだけでなく、所定の第3結果に対応する特定表示での第1表示部の数が多く、所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様を遊技者が覚えにくいため、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【6463】

特徴eC3．前記特定態様（停止結果SD17）における前記第1表示部の数が前記所定態様における前記第1表示部の数と同じであることを特徴とする特徴eC1又は特徴eC2に記載の遊技機。

【6464】

上記構成では、特定態様と所定態様とで第1表示部が同数であるため、遊技者が第1表示部の数から両者を識別することができず、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【6465】

特徴eC4．前記特定態様の数が前記所定態様の数より多いことを特徴とする特徴eC1乃至特徴eC3のいずれかに記載の遊技機。

【6466】

上記構成では、特定態様の数が所定態様の数より多いため、第2結果に対応するものとして第1表示部の数が複数である特定表示が実行された場合に、多くが所定の第3結果で

10

20

30

40

50

ある中で一部に所定の第2結果に対応する特定表示が混在している状態とすることができる。これにより、所定の第2結果に対応する所定態様の特定表示について所定の第3結果に対応するものであると思わせやすくすることができ、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【6467】

特徴eC5．複数の前記表示部のうち前記所定態様と前記特定態様とのいずれでも前記第1状態とされる特定表示部（停止結果SD17と停止結果SD19とにおける表示用セグメントSG2、SG4）が少なくとも1つ存在するように、前記所定態様での前記第1表示部と前記特定態様での前記第1表示部とが設定されていることを特徴とする特徴eC1乃至特徴eC4のいずれかに記載の遊技機。

10

【6468】

上記構成では、第1表示部とされる表示部が所定態様と特定態様とで重複するため、これらの態様を見分けにくくすることができ、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【6469】

特徴eC6．前記所定態様と前記特定態様とにおいて複数の前記特定表示部を有することを特徴とする特徴eC5に記載の遊技機。

【6470】

上記構成では、所定態様と特定態様とで重複する第1表示部が複数設けられるため、これらの態様の見た目を類似させることができ、両者の見分けを行いにくくすることができる。これにより、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

20

【6471】

特徴eC7．前記特定態様として第1特定態様（停止結果SD15）と第2特定態様（停止結果SD17）とを含む複数の前記特定態様を有しており、

前記所定の第3結果となった場合に、複数の前記特定態様を含む前記所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様のうちからいずれかが選択され、その選択結果に基づいて前記表示手段での表示が行われるように構成されており、

前記第2特定態様の選択確率が前記第1特定態様の選択確率より高くなっており、

少なくとも前記所定態様と前記第2特定態様とにおいて前記特定表示部を有することを特徴とする特徴eC5又は特徴eC6に記載の遊技機。

30

【6472】

上記構成では、選択確率が高く表示頻度が高い側の第2特定態様と所定態様とにおいて重複する第1表示部が設けられるため、所定の第2結果に対応する所定態様の特定表示を所定の第3結果に対応するものと思わせやすくすることができる。これにより、両者の態様を見分けにくくすることができ、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【6473】

特徴eC8．前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第1表示手段（図柄表示装置75）と、

前記第1表示手段より小さく形成され、前記表示手段としての第2表示手段（特図用表示部43）と、

を備えていることを特徴とする特徴eC1乃至特徴eC7のいずれかに記載の遊技機。

40

【6474】

上記構成では、特定表示が行われる第2表示手段が第1表示手段よりも小さく、第1表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第3結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴eC1から特徴eC7のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴

50

の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。

【 6 4 7 5 】

なお、上記特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【 6 4 7 6 】

< 特徴 e D 群 >

特徴 e D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【 6 4 7 7 】

なお、特徴 e D 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【 6 4 7 8 】

特徴 e D 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、  
を備え、

30

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて報知を実行することが可能な報知実行手段（演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記報知実行手段は、

40

前記特定条件が成立した場合に特定報知（第 1 上乗せ演出、特殊リーチ外れ A 演出、開始用演出等）を実行することが可能な第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 1 設定処理を実行する機能）と、

前記特定条件とは異なる所定条件（特殊外れ結果になっていない状況でリーチ外れ用の変動パターンが選択された場合等）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 3 設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 4 7 9 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態

50

のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立により移行する。このため、遊技者は特定判定の結果が特定結果になることだけでなく、特定条件が成立することを目指して遊技を行うことができる。このような構成において、特定条件の成立に対応した特定報知が、特定条件が成立した場合だけでなく、特定条件とは異なる所定条件が成立した場合にも実行され得るものとなっている。この場合、特定条件の成立回数よりも多く特定報知が実行されるため、特定条件が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6480】

なお、本特徴の「前記特定条件とは異なる所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第2手段」は、「前記特定条件が成立していない状況で前記特定報知を実行することが可能な第2手段」と表現することもできる。

10

【6481】

特徴eD2．前記第2手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴eD1に記載の遊技機。

【6482】

例えば、所定条件の成立に基づく特定報知の実行後、遊技状態が特定遊技状態にならないければ、実際には特定条件が成立していないことを悟られてしまう懸念がある。この点、上記構成では、特定遊技状態である状況で所定条件が成立した場合に特定報知が実行されるように構成されている。この場合、滞在している特定遊技状態の継続を利用することで、報知後の遊技状態を特定遊技状態とさせながら、特定条件が成立していない中での特定報知を行うことができる。よって、実際には特定条件が成立していないことを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

20

【6483】

特徴eD3．特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立し得るように構成されており、

特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、

30

滞在中の特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報が非明示とされるようにすることが可能な手段（演出制御装置143におけるステップSe2703、ステップSe3106の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数又は残り回数の一部についてその情報を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴eD1又は特徴eD2に記載の遊技機。

【6484】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、その非明示分を利用して所定条件の成立に基づく特定報知を実行することができる。これにより、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら上記特定報知を行うことが可能になる。

40

【6485】

特徴eD4．前記第2手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に、その特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報の非明示分に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置143におけるステップSe3301、ステップSe3306の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴eD3に記載の遊技機。

【6486】

上記構成によれば、滞在中の特定遊技状態における特定要素についての非明示分を利用して、所定条件の成立に基づく特定報知が実行されるため、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら当該特定報知を行うことが可能になる。

50

## 【 6 4 8 7 】

特徴 e D 5 . 特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態において、当該特定遊技状態に滞在可能な残りの前記特定回数の一部が非明示とされるようにすることが可能な非明示用手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 2 7 0 3、ステップ S e 3 1 0 6 の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数の一部を非明示とした状態で残り回数画像 8 2 3 の表示を行う機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 4 のいずれかに記載の遊技機。 10

## 【 6 4 8 8 】

上記構成では、特定遊技状態に移行してからの特定回数が上限回数となることにより当該特定遊技状態が終了する構成において、特定遊技状態についての残りの特定回数の一部が非明示とされる。この場合、所定条件の成立に基づく特定報知を実行した際に、当該報知後において上記非明示分を利用して特定遊技状態に滞在させることができ、特定遊技状態に移行したように思わせることができる。これにより、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくことができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

## 【 6 4 8 9 】

特徴 e D 6 . 前記特定報知は、残りの前記特定回数が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であり、 20

前記第 2 手段は、前記非明示用手段により非明示とされた残りの前記特定回数の一部に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 3 0 1、ステップ S e 3 3 0 6 の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e D 5 に記載の遊技機。

## 【 6 4 9 0 】

上記構成では、所定条件の成立に基づく特定報知において、残りの特定回数の非明示分を利用して残りの特定回数が増加した又は追加された旨を報知することができる。これにより、特定遊技状態への移行が生じていない状況において、実際の残り分と整合させながら特定遊技状態への移行が生じたと思わせることができる。よって、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくことができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。 30

## 【 6 4 9 1 】

特徴 e D 7 . 前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 手段は、前記特定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であり、

前記第 2 手段は、前記所定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 6 のいずれかに記載の遊技機。 40

## 【 6 4 9 2 】

上記構成では、特定条件の成立に基づく特定報知と所定条件の成立に基づく特定報知とのいずれもが遊技回の中で実行され、これらの報知が遊技回用演出の一環として行われる。このため、遊技者は遊技回に注目しながら特定報知を視認することができ、特定報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。

## 【 6 4 9 3 】

特徴 e D 8 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を 50

行うものであり、

前記遊技回用動作の期間が特定期間（リーチ外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立可能であり、前記遊技回用動作の期間が前記特定期間とは異なる所定期間（完全外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立不可であることを特徴とする特徴 e D 7 に記載の遊技機。

【6494】

上記構成では、遊技回用動作の期間が特定期間の場合に所定条件が成立可能となり、特定期間とは異なる所定期間の場合に所定条件が成立不可となるように構成される。すなわち、所定条件の成立に基づく特定報知が遊技回用動作の期間の長さを踏まえて実行されるため、当該報知を遊技回の中で好適に実行することが可能になる。

10

【6495】

特徴 e D 9 . 前記特定期間は前記特定報知の実行期間より長い期間であることを特徴とする特徴 e D 8 に記載の遊技機。

【6496】

上記構成では、特定期間が特定報知の実行期間よりも長い期間とされているため、遊技回用動作の期間が当該特定期間である遊技回において、他の遊技回用演出とともに特定報知を好適に実行することが可能になる。

【6497】

特徴 e D 10 . 所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限されるようにすることが可能な特定手段（主制御装置 1 6 2 における優先用処理を実行する機能等）を備え、

20

前記報知実行手段は、前記特定手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に前記特定報知を実行することが可能な第 3 手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【6498】

上記構成では、所定の状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限される。このような制限が行われた場合、遊技者としては、特定条件を成立させたにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。この点、移行制限が行われる場合において特定報知が実行されるため、当該制限が行われる中でも特定遊技状態への移行が生じるように思わせることができる。その際、移行制限が行われる場合だけでなく、特定条件が成立していない場合にも特定報知が行われるため、移行制限時の特定報知を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限が行われたことをより好適に悟られにくくすることが可能になる。

30

【6499】

特徴 e D 11 . 前記特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 10 のいずれかに記載の遊技機。

【6500】

上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴 e D 1 から特徴 e D 10 のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件（特定条件）が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

40

【6501】

なお、上記特徴 e D 1 乃至特徴 e D 11 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である

50

。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6502】

<特徴 e E 群>

特徴 e E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【6503】

なお、特徴 e E 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004 - 81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【6504】

特徴 e E 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定遊技状態として、第 1 所定条件（通常大当たり結果となること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由して移行し得る第 1 特定遊技状態（通常時短遊技状態）と、前記第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件（特殊外れ結果になること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由しないで移行し得る第 2 特定遊技状態（突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第 1 所定条件が成立した場合に第 1 特定報知（停止結果 S D 3 ~ S D 1 4）が所定の報知手段（特図用表示部 4 3）にて実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S e 7 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定条件が成立した場合に第 2 特定報知（停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S e 7 0 8 の処理を実行する機能）と、

を備え、

少なくとも前記第 1 特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果 S D 3 ~ S D 1 4）を有しており、

前記第 2 特定報知の種類数が前記第 1 特定報知の種類数より少ないことを特徴とする遊技機。

【6505】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第 1 特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第 2 特定遊技状態とが設けられている。さらに第 1 特定遊技状態への移行条件である第 1 所定条件が成立した場合に第 1 特定報知が実行され、第 2 特定遊技状態への移行条件である第 2 所定条件が成立した場合に第 2 特定報知が実行されるように構成されている。このような構成において、第 2 特定報知の種類数が第 1 特定報知の種類数よりも少ないため、第 2 特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

40

50

## 【 6 5 0 6 】

特徴 e E 2 . 前記第 1 所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果となることを少なくとも 1 の条件とするものであり、

前記第 2 所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となることを少なくとも 1 の条件とするものであり、

前記第 1 特定報知及び前記第 2 特定報知は、前記特定判定の結果に対応した報知（特図用表示部 4 3 での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであることを特徴とする特徴 e E 1 に記載の遊技機。

## 【 6 5 0 7 】

上記構成では、特定判定の結果に対応した結果報知として第 1 特定報知及び第 2 特定報知が行われる場合において、第 2 特定報知の種類数が第 1 特定報知の種類数よりも少なくなっており、結果報知として行われる第 2 特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができる。 10

## 【 6 5 0 8 】

特徴 e E 3 . 前記所定の報知手段として、所定表示状態の第 1 状態（点灯状態、第 1 表示色等）と前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（消灯状態、第 2 表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメント S G 1 ~ S G 7 ）を有しており、

前記複数の表示部において前記第 1 状態とされる第 1 表示部と前記第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより前記第 1 特定報知及び前記第 2 特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 e E 1 又は特徴 e E 2 に記載の遊技機。 20

## 【 6 5 0 9 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とに切り替え可能な複数の表示部を有する表示手段において、第 1 状態とされる第 1 表示部と第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより第 1 特定報知と第 2 特定報知とが実行される。このような場合、各特定報知の識別性が低く、各報知態様を遊技者が覚えにくくなるが、上記特徴 e E 1 や特徴 e E 2 の構成であることで、第 2 特定報知の報知態様を覚えやすくすることができる。

## 【 6 5 1 0 】

特徴 e E 4 . 前記第 2 特定遊技状態として、所定の第 2 特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態 B ）と、前記所定の第 2 特定遊技状態より遊技者に有利な特定の第 2 特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態 A ）とを含む複数種の第 2 特定遊技状態を有しており、 30

前記第 2 特定報知として、前記特定の第 2 特定遊技状態に対応する第 1 表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態 A に対応する停止結果）と、前記所定の第 2 特定遊技状態に対応する第 2 表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態 B に対応する停止結果）とを有しており、

前記第 1 表示態様における前記第 1 表示部の数が前記第 2 表示態様における前記第 1 表示部の数より多いことを特徴とする特徴 e E 3 に記載の遊技機。

## 【 6 5 1 1 】

上記構成では、第 2 特定遊技状態として有利度合が異なる複数種の第 2 特定遊技状態を有しており、第 2 特定報知において、遊技者に有利な第 2 特定遊技状態に対応する報知ほど第 1 表示部の数が多くなるように構成されている。これにより、第 2 特定報知同士の識別において遊技者が各報知の詳細まで記憶していなくても感覚的に有利度合を把握することが可能になる。 40

## 【 6 5 1 2 】

特徴 e E 5 . 前記第 2 特定報知の実行期間が前記第 1 特定報知の実行期間より短くなるようにすることが可能な手段（特殊外れ結果に対応する停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する停止結果の停止表示期間よりも短くする機能）を備えていることを特徴とする特徴 e E 1 乃至特徴 e E 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 5 1 3 】

第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第 2 特定 50

報知の実行期間が第1特定報知の実行期間よりも短くされる。すなわち、第2特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第2特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第2特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

#### 【6514】

特徴e E 6 . 前記第1特定報知及び前記第2特定報知は、前記特定判定の結果に対応した結果報知（特図用表示部43での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであり、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した前記結果報知が行われることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記結果報知が行われる報知期間を設定する期間設定手段（主制御装置162において確定表示時間を設定する機能）を備え、

前記期間設定手段は、前記第2特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間として前記第1特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間より短い期間を設定することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴e E 1乃至特徴e E 5のいずれかに記載の遊技機。

#### 【6515】

第2特定遊技状態に対応する第2特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第1所定条件、第2所定条件が成立した各遊技回において、第2特定報知を実行する場合の報知期間が第1特定報知実行する場合の報知期間よりも短くされる。すなわち、第2特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第2特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第2特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

#### 【6516】

なお、上記特徴e E 1乃至特徴e E 6の各構成に対して、特徴e A 1乃至特徴e A 1 3、特徴e B 1乃至特徴e B 1 3、特徴e C 1乃至特徴e C 8、特徴e D 1乃至特徴e D 1 1、特徴e E 1乃至特徴e E 6、特徴e F 1乃至特徴e F 1 1、特徴e G 1乃至特徴e G 1 0のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【6517】

<特徴e F 群>

特徴e F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例2に基づいて抽出されるものである。

#### 【6518】

なお、特徴e F 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

#### 【6519】

特徴e F 1 . 予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）

の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 162 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第 1 結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 162 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果 S D 0 ~ S D 2 1）が行われる表示手段（特図用表示部 43）と、

を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第 1 状態（点灯状態、第 1 表示色等）と前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（消灯状態、第 2 表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメント S G 1 ~ S G 7）を有しており、これらの表示部において前記第 1 状態とされる第 1 表示部と前記第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記所定の第 1 結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第 2 結果（通常外れ結果）と所定の第 3 結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第 3 結果に対応する特定表示として、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示（停止結果 S D 1 8、S D 2 1）における前記第 1 表示部の数以下である特定態様の特定表示（停止結果 S D 2 0）を含むことを特徴とする遊技機

#### 【6520】

上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第 1 結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第 2 結果及び所定の第 3 結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第 3 結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第 3 結果用の特定表示の表示態様として、第 1 状態とされる第 1 表示部の数が所定の第 2 結果用の特定表示における第 1 表示部の数以下である特定態様を有するため、所定の第 3 結果となった場合の特定表示を所定の第 2 結果用の特定表示に似せて行うことができ、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制される。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。

#### 【6521】

なお、本特徴の「前記所定の第 1 結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

#### 【6522】

特徴 e F 2 . 前記所定の第 3 結果に対応する特定表示として、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示における前記第 1 表示部の数と同じである特定態様の特定表示を含むことを特徴とする特徴 e F 1 に記載の遊技機。

#### 【6523】

上記構成では、特定態様において第 1 表示部の数が所定の第 2 結果用の特定表示における第 1 表示部の数と同じであるため、所定の第 3 結果となった場合の特定表示を所定の第 2 結果用の特定表示に似せて行うことができる。また、第 1 表示部の数に基づいて所定の第 2 結果と所定の第 3 結果とを見分けることができなため、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。

#### 【6524】

特徴 e F 3 . 前記所定の第 3 結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（S D 1 5 ~ S D 1 7、S D 2 0）を有しており、

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示（停止結果 S D 1 8）における前記第 1 表示部の数より多い所

10

20

30

40

50

定態様（停止結果SD15～SD17）とが含まれることを特徴とする特徴eF1又は特徴eF2に記載の遊技機。

【6525】

上記構成では、所定の第3結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第1表示部の数が所定の第2結果用の特定表示以下である特定態様と、所定の第2結果用の特定表示より多い所定態様とが設けられている。このため、所定の第3結果用の特定表示のうち一部について所定の第2結果用の特定表示との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定の第3結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制することが可能になる。

10

【6526】

特徴eF4．前記所定の第2結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（SD18、SD21）を有しており、

前記特定態様は、前記第1表示部の数が前記複数の表示態様のうちの所定表示態様（SD18）における前記第1表示部の数以下であることを特徴とする特徴eF1乃至特徴eF3のいずれかに記載の遊技機。

【6527】

上記構成では、所定の第2結果に対応する特定表示の表示態様が複数設定されるため、遊技者が所定の第2結果用の特定表示を覚えにくくなる。その結果、所定の第3結果となった場合に行われる特定態様の特定表示を遊技者が所定の第2結果用の特定表示と混同しやすくなり、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。

20

【6528】

特徴eF5．前記所定の第3結果となった場合に、所定の演出手段（図柄表示装置75）にて前記所定の第2結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143において変動パターンW3に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴eF1乃至特徴eF4のいずれかに記載の遊技機。

【6529】

上記構成では、所定の第3結果となった場合に、所定の演出手段にて所定の第2結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に所定の第2結果になったと思わせることができる。これにより、所定の第3結果用の特定表示と所定の第2結果用の特定表示との識別が行いにくいこととも相俟って、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを簡単に判別し得ることを好適に抑制することが可能になる。

30

【6530】

特徴eF6．前記所定の第3結果となったことに基づいて特定特典（突然時短遊技状態への移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置162における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

40

所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記所定の第3結果となった場合に前記特定特典の付与を制限することが可能な手段（主制御装置162における優先用処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴eF1乃至特徴eF5のいずれかに記載の遊技機。

【6531】

上記構成では、所定の第3結果となったことに基づいて特定特典が付与されるとともに、所定の状況で所定の第3結果となった場合にはその付与が制限されるように構成されている。このような制限が行われた場合、遊技者としては、所定の第3結果となったにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。このような場合において、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内

50

容から簡単に判別し得ることが抑制されることで、特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【 6 5 3 2 】

特徴 e F 7 . 前記所定の状況で前記所定の第 3 結果となった場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段 ( 突然時短遊技状態への移行が制限される場合に停止結果 S D 2 0 を停止表示させる機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 e F 6 に記載の遊技機。

【 6 5 3 3 】

上記構成では、所定の第 3 結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合を対象に特定態様の特定表示が実行され、所定の第 3 結果に対応する特定表示が所定の第 2 結果用の特定表示に類似した態様で行われる。これにより、かかる場合において所定の第 3 結果となったことに気づかせにくくことができ、延いては特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

10

【 6 5 3 4 】

特徴 e F 8 . 前記所定の状況で前記所定の第 3 結果となった場合に、所定の演出手段 ( 図柄表示装置 7 5 ) にて前記所定の第 2 結果に対応した所定報知 ( 完全外れ演出 ) を実行することが可能な手段 ( 演出制御装置 1 4 3 において変動パターン W 3 に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 e F 6 又は特徴 e F 7 に記載の遊技機。

【 6 5 3 5 】

上記構成では、所定の第 3 結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合に所定の第 2 結果に対応した所定報知が行われるため、所定の第 3 結果用の特定表示と所定の第 2 結果用の特定表示との識別が行いにくいことと相俟って、所定の第 3 結果になったことにより一層気づかせにくくすることができる。

20

【 6 5 3 6 】

特徴 e F 9 . 前記所定の第 3 結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様 ( S D 1 5 ~ S D 1 7 、 S D 2 0 ) を有しており、

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示 ( 停止結果 S D 1 8 ) における前記第 1 表示部の数より多い所定態様 ( 停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 ) とが含まれており、

30

前記特定特典が付与される場合に前記所定態様の特定表示を実行することが可能な手段 ( 停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 を停止表示させる機能 ) と、

前記特定特典の付与が制限される場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段 ( 停止結果 S D 2 0 を停止表示させる機能 ) と、

を備えていることを特徴とする特徴 e F 6 乃至特徴 e F 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 5 3 7 】

上記構成では、所定の第 3 結果となった場合において特定特典が付与される場合を対象に所定の第 2 結果用の特定表示より第 1 表示部の数が多い所定態様の特定表示が行われるため、そのような特性の特定表示と特定特典の付与とが遊技者の中で結び付けられる結果、所定の第 3 結果となった場合の特定表示として強く印象付けられることが想定される。その印象付けが行われた状況で、所定の第 3 結果となった場合において特定特典が付与されない場合を対象に上記所定態様とは表示上の特性が異なる特定態様の特定表示が行われることにより、遊技者が当該特定表示を所定の第 3 結果と結び付けて認識しにくくなる。これにより、特定特典の付与が制限される場合に所定の第 3 結果になったと気づかせにくくことができ、当該制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

40

【 6 5 3 8 】

特徴 e F 1 0 . 前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示 ( 遊技回用演出等 ) が行われる第 1 表示手段 ( 図柄表示装置 7 5 ) と、

前記第 1 表示手段よりも小さく形成され、前記表示手段としての第 2 表示手段 ( 特図用表示部 4 3 ) と、

50

を備えていることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 5 3 9 】

上記構成では、特定表示が行われる第 2 表示手段が第 1 表示手段よりも小さく、第 1 表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第 3 結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴 e F 1 から特徴 e F 9 のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。

10

【 6 5 4 0 】

特徴 e F 1 1 . 前記特定判定の結果が前記第 1 結果となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能であり、

前記所定特典の付与は特定遊技状態への移行であり、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

前記所定の第 3 結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 6 5 4 1 】

上記構成では、所定の第 3 結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴 e F 1 から特徴 e F 1 0 のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件の成立を特定表示から簡単に把握できてしまうことが抑制され、上記移行の制限が行われる場合に好適に適用することができる。

【 6 5 4 2 】

なお、上記特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【 6 5 4 3 】

< 特徴 e G 群 >

特徴 e G 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【 6 5 4 4 】

なお、特徴 e G 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【 6 5 4 5 】

特徴 e G 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

50

前記特定判定の結果が所定結果（特殊外れ結果）となった場合に特定制御（突然時短遊技状態への移行等）を実行するか否かに対応した判定を実行する特定制御判定手段（ステップ S e 1 4 0 4 の処理を実行する機能等）と、

前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果となることに基づいて前記特定制御が実行されるようにする特定制御実行手段（ステップ S e 1 4 0 4 で肯定判定した場合にステップ S e 1 4 0 5、ステップ S e 1 4 0 6 の処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果 S D 0 ~ S D 2 1 の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部 4 3）にて実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

10

を備え、  
前記所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7、S D 2 0）を有しており、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、それら複数種の報知態様のうちのいずれかの報知態様により前記所定結果に対応する特定報知が実行されるように構成されており、

前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様を前記特定制御判定手段の判定結果を参照して決定することが可能な特定手段（主制御装置 1 6 2 における特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 6 5 4 6 】

20

上記構成では、特定判定の結果が所定結果である場合に特定制御を実行するか否かが判定され、その結果に基づいて特定制御が実行される。また、特定判定が行われた場合に所定の報知手段にて特定報知が実行され、その特定報知により特定判定の結果が報知される。このような構成の下、所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様が設けられるとともに、それらの報知態様のうちのいずれで特定報知を行うかの決定に際し、特定制御を実行するか否かの判定結果が参照される。この場合、特定制御を実行するか否かに応じて所定結果に対応する特定報知の報知態様を使い分けることができる。このため、例えば、特定制御が実行されない状況で特定報知から所定結果が把握されてしまうことが好ましくない場合に、所定結果を把握しにくい報知態様となるように特定報知の調整を行うことができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

30

#### 【 6 5 4 7 】

特徴 e G 2 . 前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、前記特定制御判定手段による判定の実行より後、前記複数種の報知態様のうちからいずれかの報知態様を決定することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 e G 1 に記載の遊技機。

#### 【 6 5 4 8 】

上記構成では、特定制御を実行するか否かの判定 特定報知の報知態様の選択・決定の順番で処理が行われるため、所定結果に対応する特定報知の報知態様を決定する場合に、上記判定の結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。

#### 【 6 5 4 9 】

特徴 e G 3 . 前記複数種の報知態様は、第 1 報知態様（停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7）と、前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（停止結果 S D 2 0）とを含むものであり、

40

前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第 2 報知態様を決定する又は前記第 1 報知態様より前記第 2 報知態様を決定しやすい手段を備えていることを特徴とする特徴 e G 1 又は特徴 e G 2 に記載の遊技機。

#### 【 6 5 5 0 】

上記構成では、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第 1 報知態様と第 2 報知態様とを含む複数種の報知態様を有しており、特定制御判定手段により特定制御を実行しないと判定された場合に、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第 2 報知態様が

50

決定される又は第 2 報知態様が決定されやすい構成となっている。この場合、第 2 報知態様として遊技者が所定結果を連想しにくい態様を設定することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【 6 5 5 1 】

なお、本特徴における「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第 2 報知態様を決定する又は前記第 1 報知態様より前記第 2 報知態様を決定しやすい手段を備えている」は、「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第 1 報知態様を決定する又は前記第 2 報知態様より前記第 2 報知態様を決定しやすい第 1 手段と、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第 2 報知態様を決定する又は前記第 1 報知態様より前記第 2 報知態様を決定しやすい第 2 手段と、を備えている」と表現することもできる。

10

【 6 5 5 2 】

特徴 e G 4 . 前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記第 2 報知態様は、遊技者が前記所定結果より前記特定結果を認識しやすい又は遊技者が前記特定結果を認識できる態様（通常外れ結果に対応する停止結果 S D 1 8、S D 2 1 に類似する態様）であることを特徴とする特徴 e G 3 に記載の遊技機。

20

【 6 5 5 3 】

上記構成によれば、特定制御が実行されない場合に決定される第 2 報知態様は、遊技者が所定結果よりも特定結果を認識しやすい態様となっている。このため、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御が実行されないと判定された場合に、遊技者が特定報知に基づいて特定結果を把握しやすくなり、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【 6 5 5 4 】

特徴 e G 5 . 前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定制御判定手段による判定が行われることなく前記特定制御が不実行とされるように構成されていることを特徴とする特徴 e G 4 に記載の遊技機。

30

【 6 5 5 5 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となった場合に一律に特定制御が実行されないため、所定結果となった場合に行われる第 2 報知態様の特定報知から遊技者が特定結果を認識した場合に特定制御が実行されない点で整合する。このため、不自然な印象となることが抑制され、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【 6 5 5 6 】

特徴 e G 6 . 前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定報知としての特定表示が前記所定の報知手段としての表示手段にて行われるように構成されており、

40

前記表示手段は、所定表示状態の第 1 状態（点灯状態、第 1 表示色等）と前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（消灯状態、第 2 表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメント S G 1 ~ S G 7）を有しており、これらの表示部において前記第 1 状態とされる第 1 表示部と前記第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記第 2 報知態様の特定表示における前記第 1 表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示（停止結果 S D 1 8、S D 2 1）における前記第 1 表示部の数以下であることを特徴とする特徴 e G 3 乃至特徴 e G 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 5 5 7 】

50

上記構成では、第1状態とされる第1表示部と第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより特定判定の結果に対応した特定表示が行われるところ、第2報知態様の特定表示における第1表示部の数が特定結果に対応する所定の特定表示における第1表示部の数以下であるため、特定判定の結果が所定結果となった場合において特定制御が実行されない場合の特定表示を特定結果用の特定表示に似せて行うことができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【6558】

特徴eG7．前記第1報知態様の特定表示における前記第1表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示における前記第1表示部の数より多いことを特徴とする特徴eG6に記載の遊技機。

10

【6559】

上記構成では、所定結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第1表示部の数が特定結果用の特定表示以下である第2態様と、特定結果用の特定表示より多い第1態様とを有するため、所定結果となった場合に行われる特定表示のうち一部について特定結果との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【6560】

なお、本特徴において「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第1報知態様を決定する又は前記第2報知態様より前記第1報知態様を決定しやすい手段を備えている」という構成をさらに備えてもよい。

20

【6561】

特徴eG8．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、所定の演出手段（図柄表示装置75）にて前記特定結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143において変動パターンW3に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴eG1乃至特徴eG7のいずれかに記載の遊技機。

30

【6562】

上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御を実行しないと判定された場合に、所定の演出手段にて特定結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に特定結果になったと思わせることができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【6563】

特徴eG9．前記特定制御により遊技者に特定特典（特定遊技状態への移行）を付与することが可能であることを特徴とする特徴eG1乃至特徴eG8のいずれかに記載の遊技機。

40

【6564】

上記構成では、特定制御により遊技者に特定特典が付与されるどころ、特定制御が実行されない場合、当該特典が付与されないことになる。このため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴eG1から特徴eG8のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特典付与が制限されたことに気づきにくくすることができる。

【6565】

特徴eG10．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

50

前記特定制御は特定遊技状態への移行であることを特徴とする特徴 e G 1 乃至特徴 e G 9 のいずれかに記載の遊技機。

【6566】

上記構成では、遊技状態として、所定遊技状態と、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、特定制御により特定遊技状態への移行が行われるように構成されている。このような構成では、特定制御が実行されないことにより、特定遊技状態への移行が行われなくなるため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e G 1 から特徴 e G 9 のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特定遊技状態への移行が制限されたことに気づきにくくすることができる。

10

【6567】

なお、上記特徴 e G 1 乃至特徴 e G 10 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 13、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 13、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 11、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 11、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 10 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6568】

なお、以上詳述した特徴 e A 群乃至特徴 e G 群の各構成に対して、他の特徴 e A 群乃至特徴 e G 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【6569】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【6570】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

30

【6571】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【6572】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

40

【6573】

<特徴 f A 群～特徴 f C 群>

下記の特徴 f A 群～特徴 f C 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第2の実施の形態や

50

その各変形例から抽出されるものである。

【6574】

下記の特徴 f A 群 ~ 特徴 f C 群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機を好適に動作させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【6575】

< 特徴 f A 群 >

特徴 f A 1 . 情報の記憶保持に電力の供給を要する情報記憶手段（主側 R A M 3 1 4 ）と、

前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ、差枚数の情報等）が記憶されている状況において前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

20

動作電力（外部電力）の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するための保持用電力（バックアップ電力）が前記情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段において情報が記憶保持されることを可能とする手段（停電監視部 3 1 5 からのバックアップ電力により主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報をバックアップする機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な特定手段（第 1 の実施の形態や変形例 1 の主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能、変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における電断時クリア用処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6576】

上記構成では、動作電力の供給が停止されると、保持用電力が情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段に記憶された情報の保持が図られる。その一方で、所定情報については、動作電力の供給が開始された場合に情報記憶手段から消去されるか、動作電力の供給の開始前に当該所定情報が消去された状態となっていることにより、情報記憶手段に所定情報が記憶されていない状態で遊技機が立ち上がるように構成されている。この所定情報は特定制御の実行に利用されるものであるところ、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールにて開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができ、遊技機の動作を好適化することが可能になる。

40

【6577】

なお、本特徴において「動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去される」は、必ずしも、動作電力の供給が開始されたのと同時や当該供給が開始された直後に所定情報の消去が行われる構成である必要はなく、当該供給の開始に基づくものであれば、当該開始から所定期間の経過後に所定情報の消去が行われる構成であってもよい。そのような意味では「動作電力の供給が開始された場合」について「動作電力の供給の開始より後」と読み替えることができるし、「動作電力の供給が開始された場合」について「動作電力の供給の開始より後」を含む概念であると解することができる。

50

## 【 6 5 7 8 】

特徴 f A 2 . 動作電力の供給が開始された場合において前記所定情報を消去するための操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 に記載の遊技機。

## 【 6 5 7 9 】

例えば、所定情報の消去に電源投入とは別の専用操作を要する構成である場合は、遊技ホールに設置された各遊技機について 1 台ずつ所定情報の消去操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本特徴によれば、遊技機への電源投入に伴い自然と所定情報が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数の遊技機に一括して電源を投入し得るため、1 の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。

10

## 【 6 5 8 0 】

特徴 f A 3 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への入球等）の発生に基づいて前記所定情報を導出する手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 又は特徴 f A 2 に記載の遊技機。

## 【 6 5 8 1 】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて所定情報が導出されるため、所定情報に遊技の実績が反映される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能となる。

20

## 【 6 5 8 2 】

特徴 f A 4 . 予め定められた付与契機（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 6 ~ ステップ S f 9 0 8 を実行する機能等）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴 f A 3 に記載の遊技機。

30

## 【 6 5 8 3 】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であるため、遊技価値の獲得状況が反映された所定情報が導出される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを好適に抑制することが可能となる。

## 【 6 5 8 4 】

特徴 f A 5 . 前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア 5 0 4 e、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e）が設けられており、

40

前記所定情報は、前記履歴情報領域に記憶される前記履歴情報である又は前記履歴情報に基づいて導出されるものであることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 5 8 5 】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、所定情報がそのようにして管理される所定事象の発生頻度を示す履歴情報であるか、又はその履歴情報を利用し

50

て導出される情報であるかのいずれかとなっており、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、前日になされた遊技の実績が特定制御の実行に影響することを好適に抑制することが可能となる。

【6586】

特徴 f A 6 . 予め定められた特定契機（差球数が特定個数以上となること）の成立に基づいて前記特定制御が実行され得るように構成されており、

前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）であることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【6587】

上記構成では、所定情報により特定制御を実行すべきことが示され、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御が実行された場合に遊技機の電源遮断操作を行い、その後、電源投入操作を行うことで、特定制御の実行状態が解除される。よって、当該解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、特定制御の実行状態が遊技者によって解除されないようにすることができる。

10

【6588】

なお、本特徴において「前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）である」は、「前記所定情報は、当該遊技機が前記特定契機の成立を把握するのに利用する特定の情報（超過フラグ）である」と読み替えることができる。

【6589】

特徴 f A 7 . 前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理（タイマ割込み処理のステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9）が実行されるよりも前に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする手段（メイン処理においてステップ S f 1 1 5 の部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 6 のいずれかに記載の遊技機。

20

【6590】

上記構成では、遊技機への電源が投入された場合に、所定情報の消去処理が実行されてから進行対応処理が実行されるため、前日の所定情報が消去された状態で遊技の進行を開始させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。

30

【6591】

特徴 f A 8 . 動作電力の供給が開始された場合に供給開始時処理を実行する手段（主制御装置 1 6 2 におけるメイン処理を実行する機能）を備え、

前記供給開始時処理に、前記特定手段による前記所定情報の消去処理（ステップ S f 1 1 5 の部分クリア用処理）が含まれることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【6592】

上記構成では、動作電力の供給が開始されることに応じて実行される供給開始時処理の中で所定情報が消去されるため、前日の所定情報が残ったままの状態で行進対応処理が実行されることを好適に抑制することができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。

40

【6593】

特徴 f A 9 . 定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主制御装置 1 6 2 におけるタイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9）が前記割込み処理に含まれており、

動作電力の供給が開始されて前記供給開始時処理が実行される場合において、前記消去処理の実行より後に前記割込み処理の割込みが許容されるように構成されている（メイン処理において、タイマ割込み処理の割込みが禁止された状態でステップ S f 1 0 1 ~ ステ

50

ップ S f 1 1 6 の処理が実行される構成) ことを特徴とする特徴 f A 8 に記載の遊技機。

【 6 5 9 4 】

上記構成では、供給開始時処理の中で所定情報の消去処理が実行される場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理が定期的起動される割込み処理として実行され、供給開始時処理において上記消去処理が行われた後に上記割込み処理の割込みが許容されるため、所定情報を消去してから進行対応処理を起動させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いだ状態で進行対応処理が開始されることを確実に回避することができ、特定制御の影響を受けて遊技の進行が遊技の進行が適切に行われなくなることを好適に抑制することが可能になる。

【 6 5 9 5 】

特徴 f A 1 0 . 動作電力の供給が停止されている状況において、前記所定情報としての第 1 所定情報と、当該第 1 所定情報とは異なる第 2 所定情報 ( ベース値の情報、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 の各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の値、遊技の進行を制御するための処理に用いる情報等 ) とが前記情報記憶手段に記憶されている状態で前記保持用電力が前記情報記憶手段に供給され、前記情報記憶手段において前記第 1 所定情報と前記第 2 所定情報とが記憶保持されるようにすることを可能とする手段 ( 停電監視部 3 1 5 からのバックアップ電力により主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報をバックアップする機能 ) を備え、

前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合に、前記情報記憶手段に前記第 2 所定情報が記憶保持されたまま、前記第 1 所定情報が消去されるようにする、又は前記情報記憶手段にて前記第 2 所定情報が記憶保持され且つ前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段 ( 第 1 の実施の形態や変形例 1 の主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能、変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における電断時クリア用処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 5 9 6 】

上記構成では、情報記憶手段に第 1 所定情報と第 2 所定情報とが記憶されている状況で動作電力の供給が停止され、その後、動作電力の供給が開始された場合に、第 2 所定情報については情報記憶手段に残しつつ、第 1 所定情報については情報記憶手段から消去された状態で遊技機を起動させることができる。これにより、第 2 所定情報に対する電源遮断からの保護を適切に図りつつ、第 1 所定情報の消去により、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能になる。

【 6 5 9 7 】

特徴 f A 1 1 . 各種処理を実行する制御手段 ( M P U 3 1 2 ) を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段 ( 主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 0 1 ~ ステップ S f 4 1 9 の処理を実行する機能 ) と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段 ( 主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 、ステップ S f 2 1 0 3 ~ ステップ S f 2 1 0 6 、ステップ S f 3 3 0 3 ~ ステップ S f 3 3 0 6 の処理を実行する機能 ) と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 3 9 1 ) と、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域 ( 非特定制御用のワークエリア 3 9 3 ) とが設けられており、

前記第 2 所定記憶領域には前記所定情報が記憶される特定領域 ( 差球数用エリア 5 0 4 e 、差球数用カウンタエリア 5 0 2 、差球数用エリア 6 0 1 ) が含まれており、

前記第 2 所定処理実行手段は、前記特定手段として、動作電力の供給が開始された場合において、前記第 2 所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消

10

20

30

40

50

去されるようにする又は前記第 2 所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段（第 1 の実施の形態や変形例 1 の主制御装置 162 における部分クリア用処理を実行する機能、変形例 2 の主制御装置 162 における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 10 のいずれかに記載の遊技機。

【6598】

上記構成によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで情報記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【6599】

また、特定制御の実行に用いられる所定情報が記憶される特定領域の情報が動作電力の供給が開始された場合に消去される又は動作電力の供給の開始前に特定領域の情報が消去された状態となっているように、第 2 所定記憶領域に対して処理が行われるため、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールの開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができる。

【6600】

その際、上記のとおり、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されることが回避されていることにより、第 2 所定領域に含まれる特定領域の情報を消去するに際して、第 1 所定領域に記憶される他の情報が消去されてしまうことを抑制することができる。つまり、動作電力の供給の停止から開始までの流れの中で、記憶保持すべき他の情報の保護に影響が及ぶことを回避しながら、特定制御の実行に用いる所定情報の消去を好適に行うことができる。

20

【6601】

特徴 f A 12 . 前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される特定状態（遊技停止状態）への移行に対応した特定処理（主制御装置 162 におけるステップ S f 407）が含まれることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 11 のいずれかに記載の遊技機。

30

【6602】

上記構成では、特定制御が実行されることにより、その後の遊技の進行が制限される制限状態に移行する。このような構成に対して上記特徴 f A 1 から特徴 f A 11 のいずれかの構成を適用することで、前日の遊技実績が上記制限状態への移行に影響し、現在の遊技者により行われている遊技が過剰に制限されてしまうことを抑制できる。

【6603】

特徴 f A 13 . 前記特定手段は、前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状態で動作電力の供給が停止された場合に前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例 2 の主制御装置 162 における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 に記載の遊技機。

40

【6604】

上記構成では、動作電力の供給が停止されることにより情報記憶手段に記憶された所定情報が消去されるため、動作電力の供給が開始された場合に所定情報が消去されている状態で遊技機を起動させることができる。また、動作電力の供給が停止されたときに所定情報の消去が行われるため、動作電力の供給の開始に際して消去処理を行う必要がなく、当該開始を契機として実行される遊技機の起動用処理の負荷を軽減することができる。これにより、遊技機の起動時間を短縮し、遊技者に早く遊技を再開させることが可能になる。

【6605】

特徴 f A 14 . 動作電力の供給が停止された場合において前記所定情報を消去するため

50

の操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 3 に記載の遊技機。

【 6 6 0 6 】

上記構成では、情報記憶手段に記憶された所定情報の消去に電源遮断とは別の専用操作を要しないため、遊技ホールの閉店に伴う電源遮断により所定情報が自然と消去され、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは島設備に複数の遊技機が設置され、島設備の電源を遮断することで当該島設備に設置された複数の遊技機に対して一括して電源遮断を行い得るため、1 の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。

10

【 6 6 0 7 】

なお、上記特徴 f A 1 乃至特徴 f A 1 4 の各構成に対して、特徴 f A 1 乃至特徴 f A 1 4、特徴 f B 1 乃至特徴 f B 1 1、特徴 f C 1 乃至特徴 f C 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 6 6 0 8 】

< 特徴 f B 群 >

特徴 f B 1 . 遊技の進行に関する所定処理（主制御装置 1 6 2 によるステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9 ）を実行する制御手段（主制御装置 1 6 2 ）を備えた遊技機において、

20

前記所定処理を実行する上で用いられる情報が記憶される所定領域（特定制御用のワークエリア 3 9 1、特定制御用のスタックエリア 3 9 2 ）を有する情報記憶手段（主側 R A M 3 1 4 ）と、

前記所定領域における情報の記憶状況が第 1 状況（ステップ S f 4 0 9 ~ ステップ S f 4 1 9 で用いる各種情報が記憶された状況）である状態で第 1 所定条件（差球数が特定個数以上になること、判定用差球数が特定個数以上になること）が成立した場合に、少なくとも前記第 1 状況が引き継がれた状態での遊技の進行が制限されるようにする第 1 手段（主制御装置 1 6 2 における遊技停止判定用処理により遊技停止状態に移行する機能）と、

前記第 1 手段による遊技の進行の制限より後、前記第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件（パチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うこと）が成立した場合に、前記第 1 状況が引き継がれた状態で又は前記所定領域における情報の記憶状況が前記第 1 状況とは異なる第 2 状況（第 2 初期化処理が行われた状況）とされた状態で遊技の進行が許容されるようにする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 における電源投入設定処理により遊技停止状態を解除しつつ、部分クリア用処理により差球数の情報等を消去する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 6 0 9 】

上記構成では、情報記憶手段の所定領域への情報の書き込みや当該所定領域からの情報の読み出しを利用して遊技の進行に関する制御処理が行われる遊技機において、第 1 所定条件が成立すると、上記所定領域における情報の記憶状況を引き継いだ状態での遊技の進行が制限される。このため、第 1 所定条件が成立した状態で遊技が継続されることを抑制したい場合に、それを好適に実現することができる。また、そのような制限状態である状態で第 2 所定条件が成立すると、所定領域の情報の記憶状況を引き継いだ状態で又は記憶状況を異ならせた状態で制限状態が解除され、遊技の進行が許容される。このため、ホール従業員の行為により第 2 所定条件が成立する構成とすれば、第 1 所定条件の成立により移行した制限状態をホール従業員の立ち合いの下で解除し、遊技を再開させることができる。

40

【 6 6 1 0 】

特徴 f B 2 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記第 1 所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴 f B 1 に記載の遊技

50

機。

【 6 6 1 1 】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて第 1 所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技の実績に応じて行われる。このため、例えば、遊技機設計者の想定以上の実績が生じたときに遊技の進行を制限したい場合に、それを好適に実現することができる。

【 6 6 1 2 】

特徴 f B 3 . 予め定められた付与契機（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の成立に基づいて所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 1 7、ステップ S f 4 1 8 の処理を実行する機能、払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 6 ~ ステップ S f 9 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴 f B 2 に記載の遊技機。

【 6 6 1 3 】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であり、それらの発生状況に基づいて第 1 所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技価値の獲得実績に応じて行われる。このため、実際の遊技において遊技価値が過剰に獲得されることを抑制したい場合にそれを好適に実現することができる。

【 6 6 1 4 】

特徴 f B 4 . 前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア 5 0 4 e、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e）が設けられており、

前記履歴情報に基づいて前記第 1 所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴 f B 1 乃至特徴 f B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 6 1 5 】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、そのようにして管理される所定事象の発生頻度に基づいて第 1 所定条件が成立するため、遊技の実績に応じて遊技進行の制限状態に移行させることができる。

【 6 6 1 6 】

特徴 f B 5 . 第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 0 1 ~ ステップ S f 4 1 9 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理とは異なる第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5、ステップ S f 2 1 0 3 ~ ステップ S f 2 1 0 6、ステップ S f 3 3 0 3 ~ ステップ S f 3 3 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記情報記憶手段には、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 3 9 1）と、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 3 9 3）とが設けられており、

前記第 1 所定処理に前記所定処理が含まれており、

前記第 1 所定記憶領域に前記所定領域が含まれており、

前記第 2 所定記憶領域に記憶される特定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ、差枚数の情報等）に基づいて前記第 1 所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定

10

20

30

40

50

用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 f B 1 乃至特徴 f B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 6 1 7 】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される特定情報に基づいて第 1 所定条件が成立するところ、遊技の進行を制御する処理の実行に際して、その特定情報の内容が誤って書き換えられたりすると、第 1 所定条件の成立が適切に行われなくなってしまうおそれがある。この点、本特徴では、情報記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が、遊技の進行を制御する第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、特定情報が記憶される第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理の実行に際して特定情報が書き換えられ 10  
てしまわないようにすることができ、延いては第 1 所定条件を適切に成立させ、制限状態への移行制御を適切に行わせることが可能になる。

【 6 6 1 8 】

特徴 f B 6 . 操作可能な所定操作手段(電源スイッチ、リセットボタン 1 6 6 c )を備え、前記第 2 所定条件の成立に当該所定操作手段の操作を要するように構成されており、遊技機前方へ開閉可能な遊技機構成体(内枠 1 3 )を備え、前記遊技機構成体を遊技機前方へ開放した場合に前記所定操作手段を操作可能な位置に、前記所定操作手段が配置されていることを特徴とする特徴 f B 1 乃至特徴 f B 5 のい 20  
ずれかに記載の遊技機。

【 6 6 1 9 】

上記構成では、所定操作手段を操作しなければ第 2 所定条件が成立しないように構成されているとともに、その所定操作手段が遊技機構成体を遊技機前方に開放させないと操作できない位置に配置されている。この場合、ホール従業員でなければ所定操作手段の操作を行うことができず、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いを不可欠とすることができる。よって、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。 20

【 6 6 2 0 】

特徴 f B 7 . 前記制御手段への動作電力の供給が停止される第 1 状態より後、前記制御手段の動作電力の供給が開始される第 2 状態となった場合に前記第 2 所定条件が成立することを可能とする手段(主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 1 3 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 f B 1 乃至特徴 f B 6 のいずれかに記載の遊技機。 30

【 6 6 2 1 】

上記構成では、遊技機の電源遮断操作と電源投入操作とが順番に行われることにより、制限状態を解除するための第 2 所定条件が成立するため、遊技ホールの従業員のみが第 2 所定条件を成立させることが可能になる。よって、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。 30

【 6 6 2 2 】

特徴 f B 8 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記情報記憶手段に所定情報(差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ、差枚数の情報等)を記憶する手段(主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能)を備え、前記情報記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて前記第 1 所定条件が成立する又は前記第 1 所定条件の成立有無が判定されるように構成されており、 40

前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状況で前記第 1 状態となった場合において、当該第 1 状態より後、前記第 2 状態となった場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で前記第 2 状態となるようにすることが可能な手段(第 1 の実施の形態や変形例 1 の主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能、変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における電断時クリア用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 f B 7 に記載の遊技機。 40

10

20

30

40

50

## 【 6 6 2 3 】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される所定情報に基づいて第 1 所定条件が成立して制限状態への移行が行われるとともに、情報記憶手段に所定情報が記憶されている状態で制御手段への動作電力の供給が停止された場合に、その後、動作電力の供給が開始されることで所定情報が消去されるか、動作電力の供給の開始前に所定情報が消去された状態となっているように構成される。これにより、遊技機への電源投入操作が行われることにより、制限状態の解除を行うと同時に第 1 所定条件の成立状態を初期化して遊技機を起動させることができ、ホール従業員の手間を好適に軽減することが可能になる。

## 【 6 6 2 4 】

特徴 f B 9 . 予め定められた付与契機（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 6 ~ ステップ S f 9 0 8 を実行する機能等）と、

前記第 1 手段による遊技の進行の制限中に前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 0 ~ ステップ S f 1 6 1 5 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 f B 1 乃至特徴 f B 8 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 6 2 5 】

上記構成では、第 1 所定条件の成立により制限状態に移行した場合に当該制限状態の中で遊技価値の付与が行われることが許容されている。例えば、遊技価値を付与している途中タイミングで第 1 所定条件が成立した場合、制限状態への移行に伴って遊技価値の付与が途中終了されてしまうおそれがある。この点、本特徴によれば、付与の途中で制限状態に移行しても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

## 【 6 6 2 6 】

特徴 f B 1 0 . 前記所定の遊技価値の付与に対応した特定情報（賞球信号）を遊技機外部に出力可能な出力手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 1 9 の処理を実行する機能、払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 手段による遊技の進行の制限中に前記出力手段による前記特定情報の出力が許容されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 0 ~ ステップ S f 1 6 1 5 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 f B 9 に記載の遊技機。

## 【 6 6 2 7 】

上記構成では、制限状態において、遊技価値の付与に対応した外部出力を行うことが許容されているため、制限状態の中で遊技価値の付与が行われた場合に、当該付与の発生が上記外部出力を通じて遊技ホール側の管理装置に適切に通知される。よって、制限状態中に遊技価値の付与が行われることに起因して、遊技価値に関して実際に付与した数値と、付与されたものとして管理装置が把握する数値との不整合が生じることを抑制することが可能になる。

## 【 6 6 2 8 】

特徴 f B 1 1 . 前記第 2 手段は、前記第 1 手段による遊技の進行の制限より後、前記第 2 所定条件が成立した場合に、前記所定領域における情報の記憶状況が前記第 2 状況とされた状態で遊技の進行が許容されるようにするものであることを特徴とする特徴 f B 1 乃至特徴 f B 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 6 2 9 】

上記構成では、第 2 所定条件が成立した場合に、所定領域における情報の記憶状況が第 1 状況とは異なる第 2 状況に変更された上で遊技の進行が許容されるため、第 1 所定条件が成立したときと同じ遊技条件で再び遊技が行われることを抑制できる。その際、第 2 所定条件が成立することで、制限状態そのものと、制限状態への移行条件が成立している状態との両方が解除されるため、ホール従業員が第 2 所定条件を成立させる 1 の操作を行う

10

20

30

40

50

だけで、それらの解除を同時に行うことができ、遊技を再開させる際の遊技ホール側の時間を好適に軽減できる。

【 6 6 3 0 】

なお、上記特徴 f B 1 乃至特徴 f B 1 1 の各構成に対して、特徴 f A 1 乃至特徴 f A 1 4、特徴 f B 1 乃至特徴 f B 1 1、特徴 f C 1 乃至特徴 f C 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 6 6 3 1 】

< 特徴 f C 群 >

特徴 f C 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与する手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 6 ~ ステップ S f 9 0 8 を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定判定用情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ、差枚数の情報等）を導出する手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が予め定められた特定値（1 0 0 0 0 0 個）以上となった場合に特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 6 3 2 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定判定用情報が導出され、その導出された判定用情報が特定値以上となったか否かが判定される。これにより、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、判定用情報が特定値以上となった場合にはそれに対応する特定制御が行われる。この特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【 6 6 3 3 】

特徴 f C 2 . 前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる特定処理（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 0 ~ ステップ S f 1 6 1 4 の処理）が含まれることを特徴とする特徴 f C 1 に記載の遊技機。

【 6 6 3 4 】

上記構成では、判定用情報が特定値以上になると、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【 6 6 3 5 】

特徴 f C 3 . 所定の異常要因を検知することが可能な検知手段（振動検知センサ、磁石検知センサ、電波検知センサ）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 0 4 ~ ステップ S f 1 6 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に、複数の外部出力用端子のうち所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第 1 出力手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が前記特定値となった場合に、前記所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第 2 出力手段（主制御装置 1 6 2 における

10

20

30

40

50

ステップ S f 1 6 1 5 の処理を実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴 f C 2 に記載の遊技機。

【 6 6 3 6 】

上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となったことに基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合に、異常検知に基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合と共通の外部出力用端子を用いて外部情報の出力が行われる。これにより、遊技機では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールでは情報受信部や管理装置等について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。

【 6 6 3 7 】

特徴 f C 4 . 前記所定判定用情報が前記特定値以上となっても、前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段(主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 0 ~ ステップ S f 1 6 1 5 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 f C 1 乃至特徴 f C 3 のいずれかに記載の遊技機。 10

【 6 6 3 8 】

上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となることにより特定制御が行われる状態となっても、遊技価値の付与が行われることが許容されている。よって、付与の途中で特定制御が開始されることがあっても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

【 6 6 3 9 】

なお、本特徴を上記特徴 f C 2 に適用した場合は「所定の遊技の進行が制限される状態において前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段を備えている」と表現することができる。 20

【 6 6 4 0 】

特徴 f C 5 . 遊技に関する状態として、少なくとも、第 1 状態(低確率モード、非開閉実行モード)と、前記所定の遊技価値が前記第 1 状態よりも付与されやすい第 2 状態(高確率モード、開閉実行モード)とを有しており、

少なくとも、前記第 2 状態である場合に当該第 2 状態であることに対応した特定情報(高確率フラグ、大当たり中フラグ)と、後に前記第 2 状態となる所定状態(高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりとなった場合において、開閉実行モード後の高確率モードへの移行がまだ行われていない状態)である場合に当該所定状態であることに対応した所定情報(高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報)とが記憶される情報記憶手段(主側 R A M 3 1 4 )と、 30

前記判定用情報が前記特定値以上となったことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶された前記特定情報又は前記所定情報が消去されるようにすることを可能とする手段(主制御装置 1 6 2 における超過時立上げ用処理を実行する機能、電源遮断時に高確率フラグの情報等を初期化する機能)を備えていることを特徴とする特徴 f C 1 乃至特徴 f C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 6 4 1 】

上記構成では、遊技価値が相対的に付与されやすい第 2 状態である状況で判定用情報が特定値以上となった場合に、第 2 状態であることに対応した特定情報や、後に第 2 状態になることに対応した所定情報が初期化される。これにより、遊技価値が相対的に付与されにくい第 1 状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として遊技価値の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。また、そのような変更を遊技機自身が自動的に行うため、判定用情報が特定値以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かがホール従業員の判断に委ねられることがないため、遊技の公平性を担保することもできる。 40

【 6 6 4 2 】

特徴 f C 6 . 前記所定判定用情報が記憶される情報記憶手段(主側 R A M 3 1 4 )と、前記情報記憶手段に前記所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止され 50

た場合において、動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な手段（第1の実施の形態や変形例1の主制御装置162における部分クリア用処理を実行する機能、変形例2の主制御装置162における電断時クリア用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴f C 1乃至特徴f C 5のいずれかに記載の遊技機。

【6643】

上記構成では、情報記憶手段に所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が開始されることで所定判定用情報が消去されたり、所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されたりするように構成されている。この場合、遊技ホールの閉店に伴う遊技機への電源遮断と、翌日の開店に伴う遊技機への電源投入とが順に行われることにより、所定判定用情報が自然と消去されるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを抑制できる。

10

【6644】

特徴f C 7 . 前記所定判定用情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第5報知用表示装置169a～169e）を表示制御する第1表示制御手段（主制御装置162における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報とは異なる別情報に対応する表示（設定値の情報、ベース値の情報等）が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第2表示制御手段（主制御装置162における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴f C 1乃至特徴f C 6のいずれかに記載の遊技機。

20

【6645】

上記構成では、所定判定用情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、都度の所定判定用情報を把握することが可能になる。また、情報表示手段においては所定判定用情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能になる。

【6646】

なお、上記特徴f C 1乃至特徴f C 7の各構成に対して、特徴f A 1乃至特徴f A 14、特徴f B 1乃至特徴f B 11、特徴f C 1乃至特徴f C 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【6647】

なお、以上詳述した特徴f A群乃至特徴f C群の各構成に対して、他の特徴f A群乃至特徴f C群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6648】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【6649】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。

40

【6650】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

50

## 【 6 6 5 1 】

球使用ベルト式遊技機（球使用胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

## 【 6 6 5 2 】

< 特徴 g A 群 ~ 特徴 g C 群 >

下記の特徴 g A 群 ~ 特徴 g C 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 3 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

## 【 6 6 5 3 】

< 特徴 g A 群 >

特徴 g A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 3 の実施の形態やその各変形例に基づいて抽出されるものである。

## 【 6 6 5 4 】

なお、特徴 g A 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

## 【 6 6 5 5 】

特徴 g A 1 . 遊技状態として、第 1 遊技状態（通常遊技状態）と、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利な第 2 遊技状態（高確遊技状態）と、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利な第 3 遊技状態（時短遊技状態）とを有しており、

予め定められた判定事象（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（確変大当たり結果）となることに基づいて前記第 2 遊技状態への移行が行われることを可能とする第 1 手段（主制御装置 1 6 2 における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

遊技における特定状態（通常時短遊技状態等）にて所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第 2 回数になること、第 2 移行抽選に当選することなど）が成立した場合に前記第 3 遊技状態への移行が行われることを可能とする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行を生じさせる機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 6 6 5 6 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第 2 遊技状態とは別に、第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第 3 遊技状態を有している。遊技における特定状態にて所定事象が成立することにより第 3 遊技状態への移行が生じるため、遊技の状態が他の状態から特定状態へと変化することにより、所定事象が成立するか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 6 6 5 7 】

特徴 g A 2 . 前記第 1 遊技状態より遊技者に有利な所定状態（高確遊技状態等）となり、当該所定状態より後に前記特定状態となることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 g A 1 の遊技機。

## 【 6 6 5 8 】

上記構成では、第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 3 遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（所定状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第 3 遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、有利な状態（所定状態）が終了した後の遊技として興趣性を高めることが可能になる。

10

## 【 6 6 5 9 】

特徴 g A 3 . 前記所定状態が前記第 2 遊技状態であることを特徴とする特徴 g A 2 に記載の遊技機。

## 【 6 6 6 0 】

上記構成では、第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 3 遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（第 2 遊技状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第 3 遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、特定判定の結果に基づいて移行した第 2 遊技状態の終了後における遊技として興趣性を高めることが可能になる。

20

## 【 6 6 6 1 】

特徴 g A 4 . 遊技における所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となることが可能に構成されており、

前記所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第 3 遊技状態への移行が制限される又は前記所定状態において前記所定事象が成立しないように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

30

前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数が前記所定状態に滞在可能な遊技回の回数より少なくなることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップ S g 1 1 0 2 ~ ステップ S g 1 1 0 5、ステップ S g 1 1 0 2 ~ ステップ S g 3 5 0 1 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 g A 1 乃至特徴 g A 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 6 6 2 】

上記構成では、第 3 遊技状態への移行が許容されない所定状態が終了した後、第 3 遊技状態への移行が許容される特定状態になるとともに、特定状態に滞在可能な遊技回の回数が所定状態に滞在可能な遊技回の回数よりも少なく抑えられている。すなわち、所定状態の終了により特定状態となり、第 3 遊技状態への移行チャンスが付与される状況において、当該チャンスが少ない遊技回の中で与えられるものとなる。このため、所定事象が成立しないまま特定状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、所定事象を成立させた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

40

## 【 6 6 6 3 】

特徴 g A 5 . 前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数（1 回、3 回、5 回）が設け

50

られており、

前記特定状態への移行が生じる場合において前記複数の回数の中のいずれかを移行対象の前記特定状態での回数として設定する手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップSg3501の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴gA1乃至特徴gA4のいずれかに記載の遊技機。

【6664】

上記構成では、特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数が設けられ、特定状態への移行時にはそれらのうちのいずれかの回数が設定されるため、所定事象の成立しやすさとしての有利度合いが異なる複数の特定状態を設けることができる。これにより、特定状態において所定事象を成立させることだけでなく、いずれの特定状態となるかについて遊技者を楽しませることが可能になる。

10

【6665】

特徴gA6．前記複数の回数には、第1回数（1回）と、前記第1回数より多い第2回数（3回）とが含まれており、

前記特定状態中の各遊技回にて前記所定事象が成立し得るように構成されており、

前記第1回数の前記特定状態と前記第2回数の前記特定状態とで各遊技回での前記所定事象の成立確率が同じであることを特徴とする特徴gA5に記載の遊技機。

【6666】

上記構成では、滞在可能な遊技回の回数が第1回数である特定状態と、それよりも多い第2回数である特定状態とにおいて、1の遊技回における所定事象の成立確率が同じであるため、滞在可能な遊技回の回数が多いほど、特定状態の中で所定事象が成立する期待値が高くなる。これにより、滞在可能な遊技回の回数が多い側の特定状態となることへの遊技者の期待感が喚起され、いずれの特定状態となるかについて遊技者を好適に楽しませることが可能になる。

20

【6667】

特徴gA7．前記所定事象が成立することなく前記特定状態が終了した場合に所定の状態（残り保留分に基づく第2特図の遊技回が実行される状態等）となるように構成されており、

前記所定の状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第3遊技状態への移行が制限される又は前記所定の状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第2特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）を備えていることを特徴とする特徴gA1乃至特徴gA6のいずれかに記載の遊技機。

30

【6668】

上記構成では、特定状態が終了して所定の状態になると、第3遊技状態への移行が許容されなくなるため、第3遊技状態への移行が許容される特定状態を引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6669】

40

特徴gA8．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第2作動口63）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果

50

に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

遊技回の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した場合に当該入球に対応する判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア314b）と、を備え、

前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定の状態よりも当該入球が生じやすく、

前記所定の状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴gA7に記載の遊技機。

10

#### 【6670】

上記構成では、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい特定状態にて第3遊技状態への移行が許容され、その後、特定状態の終了時に存在する保留記憶分の遊技回が消化される所定の状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）になると、第3遊技状態への移行が許容されないように構成されている。例えば、第3遊技状態への移行機会を付与するものとして、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球しやすい状態では、第3遊技状態への移行を許容しないようにし、その後、保留記憶分の遊技回が行われる期間にて第3遊技状態への移行を許容する構成とすることが考えられる。つまり、所定入球手段に遊技球が入球可能な有利状態が終了した後の残り保留分の遊技回にて第3遊技状態への移行チャンスが付与するというものである。この場合、一部の状態に限定して第3遊技状態への移行機会を付与できるものの、第3遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数（上限保留数）により定まることになる。このため、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとする、上限保留数の変更まで強いられることになる。この点、本特徴によれば、保留記憶分の遊技回が消化される状態（所定の状態）の前に、第3遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

20

30

#### 【6671】

特徴gA9、遊技における第1所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となり、当該特定状態より後に第2所定状態（残り保留分に基づく第2特図の遊技回が実行される状態等）となることが可能であり、

前記第1所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第3遊技状態への移行が制限される又は前記第1所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、高確遊技状態で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）と、

前記第2所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第3遊技状態への移行が制限される又は前記第2所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第2特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）と、を備えていることを特徴とする特徴gA1乃至特徴gA8のいずれかに記載の遊技機。

40

#### 【6672】

上記構成では、第3遊技状態への移行が許容されない第1所定状態となり、その第1所定状態の終了後、所定事象の成立により第3遊技状態への移行が生じる特定状態となり、その特定状態の終了後、第3遊技状態への移行が許容されない第2所定状態となるように構成されている。この場合、第3遊技状態への移行が許容される特定状態の前後が、第3

50

特定状態への移行が許容されない第1所定状態及び第2所定状態に挟まれる形態となり、特定状態を好適に引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6673】

特徴gA10．前記第1所定状態は、前記第1遊技状態より遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴gA9に記載の遊技機。

【6674】

上記構成では、第1所定状態が第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となっている。このような構成に対して上記特徴gA9の構成を適用することにより、所定事象の成立により第3遊技状態への移行が生じ、第1遊技状態よりも有利な状態に復帰したり、有利な状態が実施的に延長されたりする遊技において、特定状態を好適に引き立てることができる。特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることが可能になる。

10

【6675】

特徴gA11．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第2作動口63）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

20

を備え、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

を備え、

30

前記第1所定状態及び前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第2所定状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第2所定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴gA9又は特徴gA10に記載の遊技機。

【6676】

上記構成では、保留記憶分の遊技回が消化される第2所定状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）の前に、第3遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、保留記憶手段にて保留記憶が可能な上限保留数とは独立して、第3遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

40

【6677】

特徴gA12．前記第3遊技状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第2所定状態よりも当該入球が生じやすいことを特徴とする特徴gA11に記載の遊技機。

【6678】

上記構成では、第3遊技状態が所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態であるため、特定状態で所定事象を成立させて第3遊技状態への移行を生じさせることにより、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態を実質的に延長させる

50

ことができる。そのような場合において、延長のチャンスが付与される上記許容遊技回の回数を保留記憶手段における上限保留数の制約を受けずに設定することが可能になる。

【 6 6 7 9 】

特徴 g A 1 3 . 前記特定判定の結果が前記特定結果になることに基づいて遊技者に所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 手段は、前記特定判定の結果が前記特定結果になった場合において前記特典付与手段による前記所定特典の付与後に前記第 2 遊技状態への移行が行われることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定状態にて前記所定事象が成立した場合に前記特典付与手段による前記所定特典の付与を経由しないで前記第 3 遊技状態への移行が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 6 6 8 0 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果（いわゆる当たり結果）となることで付与される所定特典の付与を経由しないで第 3 遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第 3 特定状態への移行に対して特定結果への当選を要しないため、第 3 特定状態への移行確率（所定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第 3 特定状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

20

【 6 6 8 1 】

特徴 g A 1 4 . 前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴 g A 1 3 に記載の遊技機。

【 6 6 8 2 】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が成立するか否かの判定とを 1 の遊技回の中で受けることができる。これにより、特定状態での遊技回を、特定結果への当選による所定特典の付与と、所定事象の成立による第 3 遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

30

【 6 6 8 3 】

特徴 g A 1 5 . 前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記所定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴 g A 1 3 又は特徴 g A 1 4 に記載の遊技機。

【 6 6 8 4 】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果（いわゆる外れ結果）になった場合、すなわち、特定結果にならなかった場合の一部で所定事象が成立するため、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とを 1 の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果と所定事象との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。また、1 の契機（特定判定の実行契機）により、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とが実行されるため、特定状態において遊技回の都度、必ず所定事象の成立判定が行われるものとする事ができる。

40

【 6 6 8 5 】

なお、上記特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5 の各構成に対して、特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5、特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5、特徴 g C 1 乃至特徴 g C 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 6 6 8 6 】

50

## &lt; 特徴 g B 群 &gt;

特徴 g B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 3 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

## 【 6 6 8 7 】

なお、特徴 g B 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

## 【 6 6 8 8 】

特徴 g B 1 . 予め定められた判定事象（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて第 1 遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第 2 遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、  
を備え、

遊技状態として、第 1 遊技状態より遊技者に有利なものであって第 2 遊技状態とは異なる第 3 遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

20

第 1 特定遊技（高確遊技状態）の後に第 2 特定遊技（通常時短遊技状態）が実行され、当該第 2 特定遊技の後に第 3 特定遊技（残り保留分に基づく特定遊技回）が実行されることを可能とする第 1 手段（主制御装置 1 6 2 による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確遊技状態の終了後に通常時短遊技状態に移行するように高確率モード及び第 1 高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）と、

前記第 2 特定遊技で所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第 2 回数になること、第 2 移行抽選に当選することなど）が発生した場合に当該第 2 特定遊技において第 3 遊技状態への移行契機が成立することを可能とする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットし、突然時短遊技状態への移行を可能とする機能）と、

30

前記第 1 特定遊技及び前記第 3 特定遊技で所定事象が発生した場合に当該第 1 特定遊技及び第 3 特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第 3 手段（主制御装置 1 6 2 による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、高確遊技状態及び残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 6 6 8 9 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第 2 遊技状態とは別に、第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 3 遊技状態を有している。第 1 特定遊技、第 2 特定遊技及び第 3 特定遊技が順に行われる中で、第 2 特定遊技で所定事象が発生すると、第 3 遊技状態への移行契機が成立するものの、第 1 特定遊技及び第 3 特定遊技で所定事象が発生しても上記移行契機が成立しないように構成されている。この場合、第 3 遊技状態への移行が許容される許容期間（第 2 特定遊技の期間）の前後が、第 3 遊技状態への移行が許容されない非許容期間（第 1 特定遊技の期間、第 3 特定遊技の期間）で挟まれることとなり、第 2 特定遊技にて所定事象を発生させる遊技を好適に引き立てることができ、第 3 遊技状態への移行を目指す遊技の興趣性を高めることが可能になる。

40

## 【 6 6 9 0 】

特徴 g B 2 . 前記第 1 特定遊技及び前記第 2 特定遊技では、前記所定事象を発生させる

50

ことができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第2特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第1特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確率モードの上限回数を50回に設定し、第1高頻度サポートモードの上限回数を51回に設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴gB1に記載の遊技機。

【6691】

第2特定遊技で所定事象が発生した場合に第3遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象が発生させることができる所定遊技が第1特定遊技及び第2特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第2特定遊技では、その所定遊技の回数が第1特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第1特定遊技から第3特定遊技までの流れにおける途中の第2特定遊技でのみ第3遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象が発生させることができないまま第2特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第2特定遊技の中で所定事象が発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

【6692】

特徴gB3．前記第2特定遊技及び前記第3特定遊技では、前記所定事象が発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第2特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第3特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第2特図の保留情報により実行される特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時の移行処理において、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が第2特図の最大保留数よりも少なくなるように高確率モード及び第1高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴gB1又は特徴gB2に記載の遊技機。

【6693】

第2特定遊技で所定事象が発生した場合に第3遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象が発生させることができる所定遊技が第2特定遊技及び第3特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第2特定遊技では、その所定遊技の回数が第3特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第1特定遊技から第3特定遊技までの流れにおける途中の第2特定遊技でのみ第3遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象が発生させることができないまま第2特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第2特定遊技の中で所定事象が発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

【6694】

特徴gB4．前記第2特定遊技では、前記所定事象が発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第2特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数として複数の回数（1回、3回、5回）が設けられており、

前記第2特定遊技の実行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを実行対象の前記第2特定遊技での回数として設定する手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップsg3501の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴gB1乃至特徴gB3のいずれかに記載の遊技機。

【6695】

第2特定遊技で所定事象が発生した場合に第3遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象が発生させることができる所定遊技が第2特定遊技で行われるようにした上で

、第2特定遊技にて実行可能な所定遊技の回数として複数の回数が設けられている。第2特定遊技に際してはそれら複数の回数のうちのいずれかが設定されるため、所定事象を発生させるチャンスの回数を多様化することができ、所定事象の発生しやすさとしての有利度合いが異なる複数の第2特定遊技を設けることができる。これにより、第2特定遊技で所定事象を発生させることだけでなく、いずれの第2特定遊技となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。

【6696】

特徴gB5．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構110）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）と、

を備え、

少なくとも前記第1特定遊技及び前記第2特定遊技では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第1遊技状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第3遊技状態では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第1遊技状態よりも当該入球が生じやすいように構成されていることを特徴とする特徴gB1乃至特徴gB4のいずれかに記載の遊技機。

【6697】

上記構成では、第1特定遊技及び第2特定遊技にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすく、また、第3遊技状態にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい。このような構成であることで、第2特定遊技にて所定事象を発生させて第3遊技状態に移行させることにより、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態を延長させることができる。すなわち、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6698】

特徴gB6．遊技球が入球可能な所定入球手段（第1作動口62）を備え、

前記特定判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球及び前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特定判定を実行し得るものであり、

前記所定入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合よりも前記可変入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合の方が遊技者にとって有利なように構成されている（第2特図に対応する大当たり種別テーブルの方が第1特図に対応する大当たり種別テーブルよりも有利な振り分けとなっている構成）ことを特徴とする特徴gB5に記載の遊技機。

【6699】

上記構成では、可変入球手段に遊技球を入球させることで、所定入球手段に遊技球を入球させるよりも有利な態様の特定判定を受けることができる。このため、第2特定遊技にて所定事象を発生させて第3遊技状態に移行させることにより、その有利な態様の特定判定を受けられる状態を延長させることができる。すなわち、有利な態様の特定判定を受けられる状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6700】

特徴gB7．前記特定判定手段による前記特定判定にて前記特定結果の確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第1確率状態（低確率モード）と、当該確率が相対的に高い第2確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第2確率状態での前記特定判定が前記第1特定遊技にて行われることを可能とする手段（主制御装置162における変動開始処理を実行する機能）を備えていることを特徴

10

20

30

40

50

とする特徴 g B 1 乃至特徴 g B 6 のいずれかに記載の遊技機。

【6701】

上記構成では、第1特定遊技にて第2確率状態での特定判定が行われ、その特定判定で特定結果とならず第1特定遊技が終了した後、所定事象を発生させることにより第3遊技状態に移行する第2特定遊技が行われるものとなる。これにより、特定結果の当選確率が優遇された第1特定遊技が行われたものの、残念ながら特定結果を引き当てることができず第1特定遊技が終了してしまった場合に、遊技者にとって有利な第3遊技状態への移行チャンスを到来させることができ、第1特定遊技の終了による遊技者の落胆を軽減して遊技継続の意欲を喚起することが可能になる。また、第2確率状態での特定判定が行われる第1特定遊技では、所定事象が発生しても第3遊技状態への移行が生じないため、第1特定遊技の期間において、特定結果を引き当てて第2遊技状態を獲得することに集中して遊技させることができる。

10

【6702】

特徴 g B 8 . 前記第2特定遊技である状況で特定報知(特殊演出A、B)が所定の報知手段(図柄表示装置75)にて実行されることを可能とする手段(演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 g B 1 乃至特徴 g B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【6703】

上記構成では、第2特定遊技にて特定報知が行われるため、都度の遊技がいずれの特定遊技に該当するかを遊技者が逐一把握していなくても、第2特定遊技(所定事象を発生させることで第3遊技状態に移行させ得る状態)であることを認識させることができる。

20

【6704】

なお、本特徴において「前記第1特定遊技及び前記第3特定遊技では前記特定報知が行われないように構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【6705】

特徴 g B 9 . 前記第2手段は、第1所定状態(振分結果Aに振り分けられた状態)である状況で前記第2特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第2特定遊技において第3遊技状態への移行契機が成立することを可能とするものであり、

前記第1所定状態とは異なる第2所定状態(振分結果Bに振り分けられた状態)である状況で前記第2特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第2特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第4手段(振分結果Bに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じないようにする構成)を備えていることを特徴とする特徴 g B 1 乃至特徴 g B 8 のいずれかに記載の遊技機。

30

【6706】

上記構成では、同じ第2特定遊技であっても、第1所定状態である状況で第2特定遊技が行われ、その第2特定遊技で所定事象を発生させた場合は第3遊技状態への移行が生じるものの、第2所定状態である状況で第2特定遊技が行われ、その第2特定遊技で所定事象を発生させた場合は第3遊技状態への移行が生じない。このような構成であることで、第2特定遊技で所定事象を発生させることだけでなく、第1所定状態である状況で第2特定遊技が行われることへの期待感を喚起させて遊技者を楽しませることができる。

40

【6707】

特徴 g B 10 . 前記第1所定状態である場合において、前記第1所定状態に対応した所定報知(振分結果Aに対応した報知)が前記第2特定遊技にて行われることを可能とする手段(振分結果Aに対応した報知が通常時短遊技状態での遊技回にて行われるようにする機能)を備えていることを特徴 g B 9 に記載の遊技機。

【6708】

上記構成では、第1所定状態の下で第2特定遊技が行われる場合に、その第2特定遊技において、所定報知により第1所定状態であることが報知されるため、第3遊技状態への移行が生じ得る第2特定遊技であることを遊技者に認識させた上で、その第2特定遊技を

50

遊技させることができる。これにより、所定事象が発生するか否かについて遊技者をより注目させることができ、第2特定遊技の面白みを高めることが可能になる。

【6709】

特徴gB11.前記第1所定状態である場合において、前記第1所定状態であることに対応した所定報知(振分結果Aに対応した報知)が前記第2特定遊技より前に行われることを可能とする手段(振分結果Aに対応した報知が通常時短遊技状態への移行前に行われるようにする機能)を備えていることを特徴とする特徴gB9又は特徴gB10に記載の遊技機。

【6710】

上記構成では、第1所定状態の下で第2特定遊技が行われる場合に、その第2特定遊技が開始されるよりも前に、所定報知により第1所定状態であることが報知されるため、第3遊技状態への移行が生じ得る第2特定遊技が行われることを事前に認識させることができる。これにより、第1特定遊技の終了後、所定事象が発生することへの期待感を強く喚起した状態で第2特定遊技に臨ませることができ、遊技の興味を高めることが可能になる。

10

【6711】

特徴gB12.所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段(遊技球発射機構110)と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段(第2作動口63)とを備え、

20

前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第1状態(高頻度サポートモード)と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第1状態より入球が生じにくい第2状態(低頻度サポートモード)とを有しており、

前記第1状態である状況で前記第1特定遊技及び前記第2特定遊技、又は、前記第1特定遊技、前記第2特定遊技及び前記第3特定遊技が行われることを特徴とする特徴gB1乃至特徴gB11のいずれかに記載の遊技機。

【6712】

上記構成では、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第1状態の下で第1特定遊技及び第2特定遊技、又は第1特定遊技、第2特定遊技及び第3特定遊技が行われるため、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が継続して行われている期間の途中における一部の期間(第2特定遊技の期間)を対象として第3遊技状態への移行チャンスが付与することができる。これにより、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が繰り返される中で遊技結果への期待感や注目度に抑揚を付すことができ、当該遊技の単調化を抑制することが可能になる。

30

【6713】

なお、本特徴における「前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第1状態(高頻度サポートモード)と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第1状態より入球が生じにくい第2状態(低頻度サポートモード)とを有しており、前記第1状態である状況で前記第1特定遊技及び前記第2特定遊技、又は、前記第1特定遊技、前記第2特定遊技及び前記第3特定遊技が行われる」という構成は、「前記第1特定遊技及び前記第2特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能であるか(高確遊技状態、通常時短遊技状態にて第2作動口63への入賞が可能である構成)、又は、前記第1特定遊技、前記第2特定遊技及び前記第3特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能である(高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて第2作動口63への入賞が可能である構成)」と表現することもできる。

40

【6714】

特徴gB13.前記第2特定遊技にて前記移行契機が成立した場合に前記第2遊技状態を経由しないで前記第3遊技状態への移行が行われることを可能とする手段(主制御装置162における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能)を備えていることを特徴

50

とする特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 7 1 5 】

上記構成では、第 2 特定遊技で所定事象が発生した場合に第 2 遊技状態を経由しないで第 3 遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第 3 遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第 3 遊技状態への移行確率（所定事象の発生確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第 3 遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【 6 7 1 6 】

特徴 g B 1 4 . 前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が発生し得るように構成されていることを特徴とする特徴 g B 1 3 に記載の遊技機。

【 6 7 1 7 】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が発生し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が発生するか否かの判定とを 1 の遊技回の中で受けることができる。これにより、第 2 特定遊技を、特定結果への当選による第 2 遊技状態への移行と、所定事象の発生による第 3 遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【 6 7 1 8 】

特徴 g B 1 5 . 前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となる場合の結果として第 1 所定結果（通常外れ結果）及び第 2 所定結果（特殊外れ結果）を含む複数の所定結果を有しており、

前記所定事象の発生は前記第 2 所定結果になることを特徴とする特徴 g B 1 4 に記載の遊技機。

【 6 7 1 9 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）として第 1 所定結果と第 2 所定結果とが設けられ、第 2 特定遊技にて第 2 所定結果となることにより第 3 遊技状態への移行が生じるため、第 2 遊技状態への移行判定と第 3 遊技状態への移行判定とを 1 の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果への当選と所定事象の発生との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【 6 7 2 0 】

なお、上記特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5 の各構成に対して、特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5、特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5、特徴 g C 1 乃至特徴 g C 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 6 7 2 1 】

< 特徴 g C 群 >

特徴 g C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 3 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【 6 7 2 2 】

なお、特徴 g C 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものがある。また、上記抽選処理を実行することに基づいて図柄を変動表示させる遊技回を行い、当該遊技回において図柄を上記抽選処理の結果に対応した態様で停止表示させるものがある（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示

10

20

30

40

50

したような遊技機等においては遊技回を好適に行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 6 7 2 3 】

特徴 g C 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（作動口 6 2 , 6 3）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて特定判定（当否抽選）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否抽選を実行する機能）と、 10

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、  
を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、 20

第 1 所定状態（高確遊技状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第 1 手段（主制御装置 1 6 2 による変動表示時間の設定処理において、高確遊技状態である場合に図 1 3 6 の変動表示時間テーブルを取得し、保留数に応じた長さの変動表示時間を設定する機能）と、

前記第 1 所定状態とは異なる第 2 所定状態（残り保留分の特図遊技回の消化状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 による変動表示時間の設定処理において、残り保留分の特図遊技回の消化状態である場合に図 1 4 2 の変動表示時間テーブルを取得し、保留数にかかわらず変動表示時間を設定する機能）と、 30  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 7 2 4 】

上記構成では、第 1 所定状態での遊技回において、判定用情報の保留記憶数を踏まえた長さの遊技回用動作の期間が設定され、それとは別の第 2 所定状態での遊技回において、保留記憶数の影響を受けない長さの遊技回用動作の期間が設定される。このような構成であることにより、例えば、有利な状態の終了により第 1 所定状態から第 2 所定状態への切り替わりが生じ、第 2 所定状態にて遊技者の関心度が低い遊技回が行われる場合に、第 2 所定状態において保留記憶数が少ない状況で遊技回が行われても、その遊技回の遊技回用動作を短い期間で終わらせることができる。よって、都度の状況に応じた長さの遊技回用動作の期間を設定することができ、遊技回を好適に行うことが可能になる。 40

【 6 7 2 5 】

特徴 g C 2 . 前記第 1 手段は、前記特定判定の結果が所定結果（外れ結果）である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 g C 1 に記載の遊技機。

【 6 7 2 6 】

上記構成では、特定判定の結果が同じく所定結果である場合の遊技回用動作の期間の決 50

め方として上記特徴 g C 1 の構成を有するため、状況に応じた遊技回用動作の期間の設定を好適に行うことができる。

【 6 7 2 7 】

特徴 g C 3 . 前記第 1 所定状態にて設定可能な前記遊技回用動作の期間として相対的に長い第 1 期間 ( 8 s e c ) と相対的に短い第 2 期間 ( 4 s e c ) とを有しており、

前記第 1 手段は、前記保留記憶手段の保留記憶数が所定数 ( 2 個 ) 以上である場合に前記第 1 所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第 2 期間が設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記第 2 所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第 2 期間より短い第 3 期間 ( 1 s e c ) が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 g C 1 又は特徴 g C 2 に記載の遊技機。 10

【 6 7 2 8 】

上記構成では、第 1 所定状態において、判定用情報の保留記憶数が所定数以上であるか否かに基づき、長さの異なる第 1 期間と第 2 期間を使い分けて遊技回用動作の期間が設定されるところ、第 2 所定状態では、そのうちの短い側の期間である第 2 期間よりもさらに短い第 3 期間が保留記憶数にかかわらず固定的に設定される。これにより、第 2 所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第 2 所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【 6 7 2 9 】

特徴 g C 4 . 前記第 2 所定状態である状況で複数回の遊技回に跨って特定演出 ( 実績演出、エンディング演出等 ) を実行する手段 ( 演出制御装置 1 4 3 において 5 2 ~ 5 5 回目の特図遊技回に跨って実績演出が実行されるようにする機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 g C 3 に記載の遊技機。 20

【 6 7 3 0 】

上記構成では、各遊技回での遊技回用動作の期間が短い第 2 所定状態において複数回の遊技回に跨って演出が行われるため、遊技回用動作の期間が短い中でも十分な長さの演出期間を確保しながら演出を行うことができる。

【 6 7 3 1 】

特徴 g C 5 . 遊技回において所定事象 ( リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること ) が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段 ( 演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能 ) と、 30

前記第 2 所定状態での遊技回において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第 2 所定状態での遊技回において前記所定事象が成立しないようにする手段 ( 第 2 特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等 ) と、を備えていることを特徴とする特徴 g C 1 乃至特徴 g C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 7 3 2 】

上記構成では、第 2 所定状態での遊技回にてリーチ演出が行われないように構成されるため、当該遊技回での遊技回用動作の期間が長くなることが抑制される。これにより、第 2 所定状態において長さの短い遊技回用動作の期間を固定的に設定することができ、第 2 所定状態での遊技回を速やかに消化させることが可能になる。 40

【 6 7 3 3 】

なお、本特徴は、「前記特定判定の結果が特定結果 ( 大当たり結果 ) になることに基いて特定特典 ( 開閉実行モード ) を付与することが可能な手段 ( 主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能 ) と、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる非特定結果 ( 外れ結果 ) である遊技回において所定事象 ( リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること ) が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段 ( 演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能 ) と、前記第 2 所定状態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第 2 所定状態 50

での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象が成立しないようにする手段（第2特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、を備えている」と表現することもできる。

【6734】

特徴gC6．遊技状態として、第1遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記第1所定状態である状況で前記第2遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時の移行処理においてサポートモードを高頻度サポートモードに設定する機能）と、

前記第2所定状態である状況で前記第1遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置162による高頻度サポートモード終了用処理において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに切り替える機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴gC1乃至特徴gC5のいずれかに記載の遊技機。

【6735】

上記構成では、第1所定状態にて有利な態様の遊技回が実行され、第2所定状態にて不利な態様の遊技回が実行される。すなわち、有利な状態の終了により第1所定状態から第2所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴gC1の構成を適用することで、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【6736】

特徴gC7．前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第1状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第1状態より入球が生じにくい第2状態（低頻度サポートモード）とを有しており、

前記第1状態である状況で前記第1所定状態での遊技回が行われ、前記第2状態である状況で前記第2所定状態での遊技回が行われるように構成されており、

前記第2所定状態では、前記第1状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴gC1乃至特徴gC6のいずれかに記載の遊技機。

【6737】

上記構成によれば、所定入球手段への入球が可能又は生じやすい第1状態が終了した後に行われる残り保留分に基づく遊技回を速やかに消化させることができる。これにより、保留記憶機能を搭載しながらも残り保留分に基づく遊技回が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【6738】

特徴gC8．前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定判定にて前記特定結果となる確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第1確率状態（低確率モード）と、前記特定結果となる確率が相対的に高い第2確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第1所定状態にて前記第2確率状態での前記特定判定が行われ、前記第2所定状態にて前記第1確率状態での前記特定判定が行われるように構成されていることを特徴とする特徴gC1乃至特徴gC7のいずれかに記載の遊技機。

【6739】

上記構成では、特定判定により特定結果となる確率が高くされた第2確率状態での遊技回が第1所定状態にて実行され、特定判定により特定結果となる確率が低くされた第1確率状態での遊技回が第2所定状態にて実行される。すなわち、高確率状態（第2確率状態）の終了により第1所定状態から第2所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴gC1の構成を適用することで、第2所定状態での遊技回を速やかに

10

20

30

40

50

消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【6740】

特徴gC9．予め定められた特定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第2回数になること、第2移行抽選に当選することなど）の成立に基づいて所定特典（高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

前記第2所定状態でも前記特定事象が成立しても前記所定特典が付与されない又は前記第2所定状態において前記特定事象が成立しないようにする手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能、残り保留分の特図遊技回にて参照される当否テーブルで取り得る抽選結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成）と、  
を備えていることを特徴とする特徴gC1乃至特徴gC8のいずれかに記載の遊技機。

10

【6741】

上記構成では、特定事象の成立により所定特典が付与される前提において、第2所定状態でも特定事象が成立しても所定特典が付与されない又は第2所定状態では特定事象の成立が生じない。この場合、第2所定状態にて行われる遊技回に対して遊技者の関心が低くなりがちであるところ、このような構成に対し上記特徴gC1の構成を適用することで、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

20

【6742】

特徴gC10．遊技状態として、第1遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記所定特典は前記第2遊技状態への移行であることを特徴とする特徴gC9に記載の遊技機。

【6743】

上記構成では、特定事象の成立により第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態への移行が生じるところ、そのような移行が生じない第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

30

【6744】

特徴gC11．遊技状態として、前記第1遊技状態より遊技者に有利なものであって、前記第2遊技状態とは異なる第3遊技状態（開閉実行モード）を有しており、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて前記第3遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定事象が成立した場合に前記第3遊技状態を経由しないで前記第2遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴gC10に記載の遊技機。

【6745】

上記構成では、特定事象が成立した場合に第3遊技状態を経由しないで第2遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第2遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第2遊技状態への移行確率（特定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第2遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【6746】

50

特徴 g C 1 2 . 前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記特定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴 g C 1 1 に記載の遊技機。

【 6 7 4 7 】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して特定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、特定事象が成立するか否かの判定とを1の遊技回の中で受けることができる。これにより、第2遊技状態への移行が許容される遊技回を、特定結果への当選による第3遊技状態への移行と、特定事象の成立による第3遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

10

【 6 7 4 8 】

特徴 g C 1 3 . 前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記特定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴 g C 1 1 又は特徴 g C 1 2 に記載の遊技機。

【 6 7 4 9 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合の一部で特定事象が成立するため、第3遊技状態への移行判定と第2遊技状態への移行判定とを1の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【 6 7 5 0 】

なお、上記特徴 g C 1 乃至特徴 g C 1 3 の各構成に対して、特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5、特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5、特徴 g C 1 乃至特徴 g C 1 3 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【 6 7 5 1 】

なお、以上詳述した特徴 g A 群乃至特徴 g C 群の各構成に対して、他の特徴 g A 群乃至特徴 g C 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【 6 7 5 2 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【 6 7 5 3 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【 6 7 5 4 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

40

【 6 7 5 5 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受

50

皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【 6 7 5 6 】

< 特徴 h A 群 ~ 特徴 h F 群 >

下記の特徴 h A 群 ~ 特徴 h F 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 4 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【 6 7 5 7 】

< 特徴 h A 群 >

特徴 h A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 4 の実施の形態、第 4 の実施の形態の変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。

10

【 6 7 5 8 】

なお、特徴 h A 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【 6 7 5 9 】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【 6 7 6 0 】

特徴 h A 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

30

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、を備え、

40

遊技の状態として、第 1 状態（非開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達しない状態、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達する状態、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第 1 状態である状況で前記特定報知が第 1 態様（第 1 停止予告用報知、相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 にお

50

ける第1停止予告用処理を実行する機能)と、

前記第2状態である状況で前記特定報知が前記第1態様とは異なる第2態様(第2停止予告用報知、相対的に小さい表示サイズ等)にて実行されることを可能とする第2手段(演出制御装置143における第2停止予告用処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【6761】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

10

【6762】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第1状態と第2状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

20

【6763】

特徴hA2.前記第2状態(開閉実行モード)は、前記所定事象の発生頻度(可変入賞装置65への入球発生頻度)又は遊技価値の付与度合い(単位時間当たりの総払い出し数等)が前記第1状態(非開閉実行モード)とは異なるものであることを特徴とする特徴hA1に記載の遊技機。

【6764】

上記構成によれば、第1状態と第2状態とで遊技価値の獲得しやすさが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

30

【6765】

なお、本特徴は、「前記第2状態は、遊技者にとっての有利度合いが前記第1状態とは異なるものである」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。

【6766】

特徴hA3.前記第2状態(開閉実行モード)は、前記所定事象の発生頻度(可変入賞装置65への入球発生頻度)が前記第1状態(通常遊技状態等の非開閉実行モード)より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合い(単位時間当たりの総払い出し数等)が前記第1状態より高くなりやすい状態であることを特徴とする特徴hA1又は特徴hA2に記載の遊技機。

40

【6767】

上記構成によれば、第1状態よりも第2状態の方が遊技価値を獲得しやすい状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【6768】

なお、本特徴は「前記第2状態は、前記第1状態より遊技者にとって有利な状態である

50

」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。

【 6 7 6 9 】

特徴 h A 4 . 所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第 1 結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達しない状態）であり、

前記第 2 状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴 h A 1 に記載の遊技機。 10

【 6 7 7 0 】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、特定制御の実施までの残り状況を踏まえ、特定状態の遊技を楽しませることと、特定制御の実施を事前に知らせることとのいずれを優先するかを切り替えて特定報知を行うことが可能になる。

【 6 7 7 1 】

特徴 h A 5 . 前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、

前記第 1 結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値とは異なる特定値に対応する結果であり、

前記第 2 結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値に対応する結果であることを特徴とする特徴 h A 4 に記載の遊技機。 20

【 6 7 7 2 】

上記構成によれば、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行され得るとともに、特定制御の事前報知である特定報知が遊技者にとって有利な特定状態の中で実行され得る構成において、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて上記特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、例えば、所定情報の導出結果が第 2 結果となる第 2 状態において目立ちやすい態様で特定報知が行われることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。 30

【 6 7 7 3 】

特徴 h A 6 . 前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数に到達等）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、

前記第 1 態様は、前記所定値までの残り又は前記所定情報に対応する特定情報（実際の残り球数の情報、実際の残り球数よりも少ない球数の情報、実際の差球数の情報、実際の差球数よりも多い差球数の情報）を遊技者が認識可能なものであり、 40

前記第 2 態様は、前記特定情報を遊技者が認識不可又は前記第 1 態様より認識しにくいものであることを特徴とする特徴 h A 1 乃至特徴 h A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 7 7 4 】

上記構成では、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行されるとともに、第 2 態様の特定報知として、所定値までの残りを遊技者が認識不可又は第 1 態様よりも認識しにくい報知が行われるものとなっている。例えば、第 1 状態よりも第 2 状態の方が遊技価値を獲得しやすい構成であれば、第 2 状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。 50

## 【 6 7 7 5 】

また、本特徴を特徴 h A 2 に適用することで、各状態での遊技価値の獲得しやすさを踏まえ、特定情報（所定状況となるまでに獲得し得る遊技価値）の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、第 1 状態よりも第 2 状態の方が遊技価値を獲得しやすい構成であれば、特定情報の認識しやすさが低く抑えられることで、遊技価値を獲得しやすい状況において、第 2 状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

## 【 6 7 7 6 】

また、本特徴を特徴 h A 3 に適用することで、遊技価値を獲得しやすい第 2 状態にて特定報知を行うにあたり、特定情報の認識しやすさを低く抑えて当該報知が行われるものとなる。これにより、遊技価値を獲得しやすい状況下では、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

10

## 【 6 7 7 7 】

また、本特徴を特徴 h A 4 又は特徴 h A 5 に適用することで、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて、特定情報の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、特定状態中に所定情報が所定値となる場合において、特定情報の認識しやすさを低く抑えることで、所定値までの具体的な残り数よりも特定遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。

## 【 6 7 7 8 】

特徴 h A 7 . 前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 ）が所定の表示手段（図柄表示装置 7 5 等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）を備え、

20

前記第 2 態様は、前記第 1 態様とは前記特定表示の視認性が異なるものである（変形例 1 における図 2 2 8 ( a )、図 2 3 0 の構成等）ことを特徴とする特徴 h A 1 に記載の遊技機。

## 【 6 7 7 9 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくことができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

30

## 【 6 7 8 0 】

特徴 h A 8 . 前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像 9 0 1 , 9 0 2 ）が所定の表示手段（図柄表示装置 7 5 等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 態様は、前記第 1 態様とは前記特定表示における表示の大きさが異なるものである（変形例 1 における図 2 2 8 ( a )、図 2 3 0 の構成等）ことを特徴とする特徴 h A 1 に記載の遊技機。

## 【 6 7 8 1 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくことができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

40

## 【 6 7 8 2 】

特徴 h A 9 . 前記第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、遊技者にとっての有利度合いが前記第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴 h A 7 又は特

50

徴 h A 8 に記載の遊技機。

【 6 7 8 3 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで遊技者にとっての有利度合いが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定表示の視認性を異ならせ、特定報知への遊技者の注目しやすさを変化させることができる。例えば、有利な側の状態では、特定表示の視認性を低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【 6 7 8 4 】

なお、本特徴は、「前記第 2 状態は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置 6 5 への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第 1 状態とは異なるものである」と表現することもできる。

【 6 7 8 5 】

特徴 h A 1 0 . 前記第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、前記第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）よりも遊技者に有利なものであり、

前記第 2 状態は、前記特定表示の視認性が前記第 1 状態より低いものである（変形例 1 における図 2 2 8 ( a )、図 2 3 0 の構成）ことを特徴とする特徴 h A 9 に記載の遊技機。

【 6 7 8 6 】

上記構成では、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第 2 状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えて特定報知が行われる。これにより、第 2 状態において、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることができる。よって、遊技価値を獲得しやすい状況で特定制御の事前報知を行いつつも、当該報知が遊技価値を獲得する遊技の妨げとなることを抑制できる。

【 6 7 8 7 】

なお、本特徴を、上記特徴 h A 9 を通じて上記特徴 h A 8 に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第 1 状態より低い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第 1 状態より小さい」と言い換えることができる。

【 6 7 8 8 】

また、本特徴の「前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者に有利なものであり」は、「前記第 2 状態は、前記所定事象の発生頻度が前記第 1 状態より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合いが第 1 状態より高くなりやすい状態であり」と表現することもできる。

【 6 7 8 9 】

特徴 h A 1 1 . 所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第 1 結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達しない状態）であり、

前記第 2 状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴 h A 7 又は特徴 h A 8 に記載の遊技機。

【 6 7 9 0 】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状

10

20

30

40

50

態において特定制御の実施までに十分な猶予がある状況では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態において特定制御の実施が迫っている状況では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

【 6 7 9 1 】

特徴 h A 1 2 . 所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が所定結果（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、

前記第 1 状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果とならない状態であり、

前記第 2 状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果となる状態であることを特徴とする特徴 h A 7 又は特徴 h A 8 に記載の遊技機。

【 6 7 9 2 】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果が特定制御の実行に対応した所定結果となるか否かにより、特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態中に所定結果とならない第 1 状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態中に所定結果となる第 2 状態では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

【 6 7 9 3 】

特徴 h A 1 3 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 5 0 9 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 7 9 4 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴 h A 1 から特徴 h A 1 2 のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。

【 6 7 9 5 】

特徴 h A 1 4 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記所定情報に関する特定報知（停止予告用報知における残り球数の表示）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能と

10

20

30

40

50

する手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）と、  
を備え、

遊技の状態として、第 1 状態（非開閉実行モード、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（開閉実行モード、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第 1 状態である状況で前記特定報知が第 1 態様（小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）と、

前記第 2 状態である状況で前記特定報知が前記第 1 態様とは異なる第 2 態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 6 7 9 6 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

#### 【 6 7 9 7 】

そのような場合において、所定情報に関する特定報知が特定制御の実施に先立って実行され、遊技者に対して所定情報の状況が事前に知らされるため、不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第 1 状態と第 2 状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

#### 【 6 7 9 8 】

本特徴に対して上記特徴 h A 1 から特徴 h A 1 3 の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【 6 7 9 9 】

特徴 h A 1 5 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 6 8 0 0 】

10

20

30

40

50

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

10

## 【6801】

本特徴に対して上記特徴h A 1から特徴h A 1 4の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

## 【6802】

特徴h A 1 6 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口6 1、第1作動口6 2、第2作動口6 3、可変入賞装置6 5への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置1 8 1におけるステップS h 1 6 0 8の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア5 0 2の各カウンタ5 0 2 a ~ 5 0 2 eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置1 6 2における超過判定用処理を実行する機能）と、

20

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置1 6 2における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置7 5等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置1 4 3における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）と、  
を備え、

遊技の状態として、第1状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）と、前記第1状態とは異なる第2状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

30

前記第1状態にて前記特定報知が実行されることを可能とする手段（上記第4の実施の形態及び変形例1、2における高確率モードにて停止予告用報知を実行する機能）を備え、

前記第2状態にて前記特定報知が不実行とされるように構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【6803】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

40

## 【6804】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第1状態と第2状態を

50

有するところ、第1状態では特定報知が実行され、第2状態では特定報知が実行されないように構成されている。これにより、各状態の特性に合わせて特定報知の有無を使い分けることが可能になる。

【6805】

本特徴に対して上記特徴hA1から特徴hA15の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【6806】

なお、上記特徴hA1乃至特徴hA16の各構成に対して、特徴hA1乃至特徴hA16、特徴hB1乃至特徴hB10、特徴hC1乃至特徴hC7、特徴hD1乃至特徴hD12、特徴hE1乃至特徴hE12、特徴hF1乃至特徴hF9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【6807】

<特徴hB群>

特徴hB群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第4の実施の形態、第4の実施の形態の変形例1～3に基づいて抽出されるものである。

【6808】

なお、特徴hB群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【6809】

特徴hB1．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置65）と、

所定の場合（大当たり結果となった場合）に特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）と、を備え、

30

前記特定状態では、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が実行され得るように構成されており、

特定事象（残り球数が報知開始球数以下となること等）が発生した場合に特定報知（第1停止予告用報知等）が所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて実行されるようにすることが可能であり、

前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に、前記可変入球手段が前記第2態様とされる所定状況（オープニング期間、ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【6810】

上記構成では、所定の場合に特定状態への移行が行われる。特定状態では、可変入球手段が第1態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）と第2態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）とに切り替えられるため、特定状態において遊技者は、可変入球手段への遊技球の入球を狙って遊技を行うことができる。また、上記構成では、特定事象の発生に応じて特定報知を実行し得るものとなっているところ、可変入球手段が第2態様とされる状態で特定報知が行われる。これにより、可変入球手段への遊技球の入球を生じさせることに遊技者が集中するあまり、特定報知の見落としが発生することを好適に抑制することができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

50

## 【 6 8 1 1 】

特徴 h B 2 . 前記所定状況は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第 2 態様とされる状況であることを特徴とする特徴 h B 1 に記載の遊技機。

## 【 6 8 1 2 】

上記構成によれば、特定報知の契機である特定事象が特定状態中に発生した場合に、その特定状態において可変入球手段が第 2 態様とされる期間にて特定報知が開始されるため、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

## 【 6 8 1 3 】

特徴 h B 3 . 前記特定手段は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第 1 態様である状況で前記特定報知の実行契機が成立した場合に、当該実行契機が成立した場合の前記第 1 態様より後の前記所定状況（ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h B 1 又は特徴 h B 2 に記載の遊技機。

10

## 【 6 8 1 4 】

上記構成では、可変入球手段が第 1 態様である状況で特定事象が発生した場合に、可変入球手段が第 2 態様に切り替えられるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態中のいずれのタイミングで特定事象が発生しても、可変入球手段が第 2 態様とされた状態で特定報知が開始されるものとなり、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

20

## 【 6 8 1 5 】

特徴 h B 4 . 前記特定状態が終了される場合に、前記可変入球手段が前記第 2 態様とされた状態でエンディングが実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記エンディングの期間にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h B 1 乃至特徴 h B 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 8 1 6 】

特定状態においてその終了時に実行されるエンディングは、可変入球手段の切替制御が終了した後、可変入球手段が第 2 態様とされた状態で特定状態後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して特定報知を開始することで、上記特徴 h B 1 ~ 特徴 h B 3 の各構成により奏する上記効果を発揮しつつ、特定状態において可変入球手段への入球を目指す遊技と特定状態後に行われる遊技とのいずれに対しても妨げにならないようにして特定報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

30

## 【 6 8 1 7 】

特徴 h B 5 . 前記特定事象の有無にかかわらず、前記エンディングの期間にて所定報知（普段のエンディング用報知）を実行する手段を備え、

前記特定手段は、前記エンディングの期間において、前記所定報知の開始より後に前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h B 4 に記載の遊技機。

40

## 【 6 8 1 8 】

上記構成では、エンディング期間にて特定報知を開始する場合に、特定事象の発生がない状況でエンディング期間にて行われる普段の報知（所定報知）の開始後に特定報知を開始させる。この場合、所定報知によりエンディング期間の実行を遊技者に認識させてから特定報知を行うことができるため、特定報知の開始による違和感を軽減することが可能になる。

## 【 6 8 1 9 】

特徴 h B 6 . 前記特定状態の終了後、前記可変入球手段が第 2 態様とされる所定状態（高確遊技状態等）に移行するように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記所定

50

状態における所定タイミング（開閉実行モード終了後の遊技状態における特図遊技回の開始タイミング等）にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h B 1 に記載の遊技機。

【 6 8 2 0 】

上記構成では、特定状態にて特定事象が発生した場合に、特定状態の終了後において可変入球手段が第 2 態様とされる所定状態となるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態の期間は当該特定状態を楽しむことに遊技者を集中させつつ、特定状態の終了後、落ち着いた状況で特定報知を開始することができ、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を行うことが可能になる。

【 6 8 2 1 】

特徴 h B 7 . 前記特定報知を実行中の状態で前記特定状態に移行した場合又は前記特定状態への移行契機が成立した場合に、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第 1 態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする特徴 h B 1 乃至特徴 h B 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 2 2 】

上記構成では、特定報知が実行されている状況で特定状態への移行が行われたり、その移行契機が成立したりした場合に、特定状態において可変入球手段の状態にかかわらず、特定報知が実行される。このため、特定状態への移行前に行われていた特定報知が特定状態への移行後も円滑に継続されるものとなり、特定状態への移行に伴う報知の途切れや終了を抑制することが可能になる。

【 6 8 2 3 】

なお、本特徴の「前記特定状態において前記可変入球手段が前記第 1 態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする」は、「前記可変入球手段が前記第 2 態様であるか否かにかかわらず、前記特定状態において前記特定報知が実行されることを可能とする」と表現することもできる。

【 6 8 2 4 】

特徴 h B 8 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定事象は、前記所定情報が所定値（報知開始球数）になることであることを特徴とする特徴 h B 1 乃至特徴 h B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 2 5 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値となることにより、特定報知の契機である特定事象が発生する。可変入球手段の切替制御が行われる特定状態では、遊技価値が獲得されやすく、特定事象が発生しやすくなる。このような構成に対して上記特徴 h B 1 から特徴 h B 7 のいずれかの構成を適用することで、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 6 8 2 6 】

特徴 h B 9 . 所定の場合（残り球数が 0 個以下に到達した場合、差球数が停止用球数以上に到達した場合）に前記特定状態よりも遊技者にとって不利な所定の状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記所定の状態に関する報知であることを特徴とする特徴 h B 1 乃至

10

20

30

40

50

特徴 h B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 2 7 】

上記構成では、特定報知が遊技者にとって不利な所定の状態に関する報知であるため、このような報知が特定状態において可変入球手段が第 1 態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴 h B 1 から特徴 h B 8 のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【 6 8 2 8 】

特徴 h B 1 0 . 前記所定の状態は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）であることを特徴とする特徴 h B 9 に記載の遊技機。 10

【 6 8 2 9 】

上記構成では、所定の状態が遊技進行の制限状態であり、特定報知が遊技者にとって望ましくない報知となる。このような報知が特定状態において可変入球手段が第 1 態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴 h B 1 から特徴 h B 8 のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【 6 8 3 0 】

なお、上記特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0 の各構成に対して、特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6、特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0、特徴 h C 1 乃至特徴 h C 7、特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2、特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2、特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。 20

【 6 8 3 1 】

< 特徴 h C 群 >

特徴 h C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 4 の実施の形態、第 4 の実施の形態の変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。 30

【 6 8 3 2 】

なお、特徴 h C 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。 40

【 6 8 3 3 】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【 6 8 3 4 】

特徴 h C 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定値（残り球数が0個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて実行されることを可能とする特定報知実行手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）と、

10

前記特定報知実行手段による特定報知が所定の更新単位で更新されることを可能とする報知更新手段（演出制御装置143におけるステップSh3513の処理を実行する機能）と、

前記所定値までの残り値（残り球数）に応じて前記更新単位が変化することを可能とする特定手段（残り球数が少なくなるほど更新単位が短くなるように更新単位を変化させる機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【6835】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

20

#### 【6836】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定報知の開始後は、所定値までの残り値に応じて特定報知の更新単位を変化させるものとなっている。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なる構成とすれば、特定制御の実施（所定値への到達）までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。これにより、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

30

#### 【6837】

特徴hC2．前記特定手段は、前記残り値が第1特定数（900個）である場合に、前記残り値が前記第1特定数より大きい第2特定数（9000個）である場合に比べて前記更新単位が小さくなることを可能とするものであることを特徴とする特徴hC1に記載の遊技機。

40

#### 【6838】

上記構成では、特定制御の実施（所定値への到達）までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて特定報知が目立ちにくくなる。これにより、特定制御の実施を早くから知らせながらも、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、特定報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、特定制御の実施に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り値が細かく知らされるなど、都度の残り値や特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

50

## 【 6 8 3 9 】

特徴 h C 3 . 前記特定報知は、前記残り値に対応する所定報知（実際の残り球数、実際の残り球数よりも少ない球数、実際の差球数、実際の差球数よりも多い差球数の報知）を含むものであることを特徴とする特徴 h C 1 又は特徴 h C 2 に記載の遊技機。

## 【 6 8 4 0 】

上記構成では、特定制御が実施されるまでの残り値に対応する所定報知が特定報知に含まれるため、特定報知が行われることで上記残り値を遊技者が認識することが可能になる。このような構成に対して上記特徴 h C 1 又は特徴 h C 2 の構成を適用することで、所定情報の進み具合に応じて所定報知（特定報知）の更新頻度を異ならせることができる。これにより、特定報知により上記残り値を認識可能としながらも、特定報知が遊技価値の獲得を目指す本来の遊技の妨げとなることを抑制可能となる。

10

## 【 6 8 4 1 】

特徴 h C 4 . 前記特定報知実行手段による特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 3 5 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h C 3 に記載の遊技機。

## 【 6 8 4 2 】

上記構成では、所定報知において実際の残り値よりも少ない値が報知される。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に 0 となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

20

## 【 6 8 4 3 】

特徴 h C 5 . 前記報知更新手段により更新された前記特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 3 5 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h C 3 又は特徴 h C 4 に記載の遊技機。

## 【 6 8 4 4 】

上記構成では、特定報知としての所定報知が更新単位に従って更新される中で、その更新後の所定報知の態様が、実際の残り値よりも少ない値に対応した態様となるようにして更新が行われる。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に 0 となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

30

## 【 6 8 4 5 】

特徴 h C 6 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 5 0 9 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 h C 1 乃至特徴 h C 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 8 4 6 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴 h C 1 から特徴 h C 5 のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、所定情報の進み具合に応じて特定報知の更新頻度を異ならせることができる。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さくなる構成とすれば、上記移行までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして遊技進行の制限が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

40

## 【 6 8 4 7 】

特徴 h C 7 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理

50

を実行する機能等)と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報(残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a~502eの値、超過フラグ等)を導出する導出手段(主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能)と、

前記所定情報が所定値(残り球数が0個以下、差球数が停止用球数以上)となることに基づいて特定制御(遊技停止状態への移行)を実行することが可能な特定制御実行手段(主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能)と、

前記所定値までの残り値に対応する所定報知(実際の残り球数RSよりも少ない球数の報知、実際の残り球数RSの報知)が前記特定制御の実行より前に所定の報知手段(図柄表示装置75等)にて実行されることを可能とする手段(演出制御装置143における第1停止予告用処理を実行する機能)と、

を備え、

前記所定報知として、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の報知を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

#### 【6848】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

#### 【6849】

そのような場合において、所定値までの残り値に対応する所定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、上記所定報知の実施に際しては、実際の残り値よりも少なく数に対応した態様で報知を行うため、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に0となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

#### 【6850】

本特徴に対して上記特徴hC1~特徴hC6の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【6851】

なお、上記特徴hC1乃至特徴hC7の各構成に対して、特徴hA1乃至特徴hA16、特徴hB1乃至特徴hB10、特徴hC1乃至特徴hC7、特徴hD1乃至特徴hD12、特徴hE1乃至特徴hE12、特徴hF1乃至特徴hF9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【6852】

<特徴hD群>

特徴hD群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第4の実施の形態の変形例2に基づいて抽出されるものである。

#### 【6853】

なお、特徴hD群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる(例えば特開2004-8185

10

20

30

40

50

3号公報)。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【6854】

特徴hD1. 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様(開放状態)と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様(閉鎖状態)とに切り替わり可能な可変入球手段(可変入賞装置65)と、

所定の場合(大当たり結果となった場合)に、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御(ラウンド遊技)が実行される特定状態(開閉実行モード)に移行させることが可能な移行手段(主制御装置162における特電開始処理を実行する機能)と、

を備え、

遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知(ラウンド昇格報知等)が前記特定状態において実行され得るように構成されており、

予め定められた所定条件(残り球数が0個以下、差球数が停止用球数以上)が成立した場合に特定制御(遊技停止状態への移行等)が実行されるようにする手段(主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能)と、

前記所定条件が成立する場合又は成立した場合に特定報知(第2停止予告用報知)が実行されるようにする手段(演出制御装置143における第2停止予告用処理を実行する機能)と、

前記特定状態にて前記所定条件が成立する状況において前記特別報知の実行が制限されることを可能とする特定手段(開閉実行モードにおいて残り球数が0個以下となる場合にラウンド昇格演出等の実行を制限する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6855】

上記構成では、可変入球手段を第2態様(遊技球が入球不可又は入球しにくい)から第1態様(遊技球が入球可能又は入球しやすい)に切り替える切替制御が実行される特定状態において、遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知が実行される。これにより、特定状態において特別報知が実行されることへの期待感を喚起することができ、特定状態での遊技の興趣を高めることが可能になる。また、上記構成では、所定条件が成立した場合に特定制御が行われるところ、所定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。しかしながら、特定制御が行われる状況で特別報知が実行された場合、遊技者が遊技を楽しむことの妨げになる場合がある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【6856】

特徴hD2. 前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知が実行される状況において、当該特定状態にて前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである(開閉実行モードにおいて第2停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限する機能)ことを特徴とする特徴hD1に記載の遊技機。

【6857】

上記構成によれば、特定報知が実行される特定状態にて特別報知の実行が制限されるため、特定報知と特別報知とが干渉することを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【6858】

特徴hD3. 前記特定状態の所定タイミング(4ラウンド目のラウンド遊技)で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成

10

20

30

40

50

立する状況で前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（５ラウンド以降のラウンド遊技で残り球数が０個以下となる状況でラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴 h D 1 又は特徴 h D 2 に記載の遊技機。

【 6 8 5 9 】

上記構成では、特別報知の実行タイミングより前に所定条件が成立する場合に限らず、特別報知の実行タイミングより後の所定条件が成立する場合も特別報知の実行を制限し得る。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【 6 8 6 0 】

特徴 h D 4 . 前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立するか否かを前記所定タイミングより前の特定タイミングにて判定する判定手段（演出制御装置 1 4 3 によるステップ S h 3 4 0 3、ステップ S h 3 4 0 4、ステップ S h 3 6 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 6 1 】

上記構成では、所定タイミングより前の特定タイミングにて、所定タイミングより後に所定条件が成立するか否かを判定するため、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができる。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【 6 8 6 2 】

特徴 h D 5 . 前記特定状態において前記所定条件が成立するか否かを、その特定状態が開始される場合又は開始される前に判定する手段（主制御装置 1 6 2 における第 2 停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 6 3 】

上記構成では、所定条件が成立するか否かの判定が特定状態の開始時やそれより前に実行されるため、特別報知の実行タイミングが到来するよりも前に所定条件の成立の有無を特定することができる。これにより、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができ、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【 6 8 6 4 】

特徴 h D 6 . 前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況において、前記所定タイミングより前に前記特別報知が実行され得るように構成されている（第 2 停止予告用報知がオープニング期間から実行される構成）ことを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 6 5 】

上記構成では、特定報知が特定状態の早期に実行されるため、特定制御が実行されることを遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、特別報知の実行前に特定制御が実施されることを遊技者が認識できてしまい、特別報知の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。この点、特定状態にて所定条件が成立する場合に特別報知の実行が制限されるため、特定報知が行われてから特別報知が行われる事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 6 8 6 6 】

特徴 h D 7 . 前記特定状態において特定演出（開閉実行モード用演出）が実行され得るように構成されており、

前記特定状態において前記所定条件が成立しない場合に前記特定演出を第 1 態様（ 1 0

10

20

30

40

50

R用通常演出)にて実行する第1手段(演出制御装置143におけるステップSh4206の処理を実行する機能)と、

前記特定状態において前記所定条件が成立する場合に前記特定演出を前記第1態様とは異なる第2態様(10R用特別演出)にて実行する第2手段(演出制御装置143におけるステップSh4208の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD6のいずれかに記載の遊技機。

#### 【6867】

上記構成では、特定状態にて行われる特定演出として、特定状態中に所定条件が成立しない場合には第1態様の特定演出が行われ、成立する場合には第2態様の特定演出が行われる。これにより、特定報知だけでなく、特定演出の態様によっても所定条件の成立を示唆することができ、特定制御が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、第2態様の特定演出についての演出設計に際して特別報知の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。

#### 【6868】

特徴hD8. 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象(一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等)の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段(払出制御装置181におけるステップSh1608の処理を実行する機能等)と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報(残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a~502eの値、超過フラグ等)を導出する導出手段(主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能)と、

を備え、

前記所定条件が前記所定情報に基づいて成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD7のいずれかに記載の遊技機。

#### 【6869】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、所定情報に基づく所定条件の成立に対応して特定報知を実行するため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。また、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特定報知により特別報知の演出効果が妨げられることを抑制できる。

#### 【6870】

特徴hD9. 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態(遊技停止状態)に移行させる所定制御(主制御装置162におけるステップSh2509の処理)を含むものであることを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD8のいずれかに記載の遊技機。

#### 【6871】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴hD1から特徴hD8のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限される。これにより、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されることが抑制され、特別演出の実行機能を備えた遊技機であっても上記特定報知を好適に行うことが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 6 8 7 2 】

特徴 h D 1 0 . 前記特別報知は、実行可能な前記切替制御の回数が増えることに関する報知（ラウンド昇格報知、成功態様のラウンド昇格演出、失敗態様のラウンド昇格演出）であることを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 9 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 6 8 7 3 】

上記構成では、特定状態において切替制御の回数が増えることに対応した特別報知が実行され得る。このため、切替制御の回数として少ない回数が報知されている状態であっても、後に回数が増えることを期待して特定状態を遊技することができ、特定状態の興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、特定状態の中で所定条件が成立する場合、特定報知が行われることで、特別報知が実行されるよりも前に上記回数が増えることを予測できてしまう場合があり、特別報知の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

10

## 【 6 8 7 4 】

特徴 h D 1 1 . 前記特定状態において所定回目の前記切替制御（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定報知が前記所定回目より前の前記切替制御で実行された場合に、前記所定回目より後の特定回目の切替制御（５ラウンド目以降のラウンド遊技）が実行されることを遊技者が認識可能な構成であることを特徴とする特徴 h D 1 0 に記載の遊技機。

20

## 【 6 8 7 5 】

上記構成では、実行可能な切替制御の回数が増えることを示唆する特別報知が実行されていなくても、特定制御の実施に関する特定報知が実行されることで、遊技者は、所定回目より後の切替制御が実行されることを認識できるものとなっている。このような構成において、特定状態において特定報知が実行される場合に特別報知の実行を制限することで、所定回目より後の切替制御が実行されることが特定報知の実施から判明している状況で特別報知が実行されることを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

## 【 6 8 7 6 】

特徴 h D 1 2 . 前記特定状態において前記所定条件が成立した場合に当該特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 1 0 1、ステップ S h 2 1 1 5、ステップ S h 2 1 1 6、ステップ S h 2 1 1 8、ステップ S h 2 5 0 8、ステップ S h 2 5 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h D 1 0 又は特徴 h D 1 1 に記載の遊技機。

30

## 【 6 8 7 7 】

特別報知の実行が制限される場合、特定制御にて報知される実行可能な切替制御の回数として、特別報知の実行を前提とした少ない回数ではなく、特定制御にて実際に実行され得る回数が報知されることになる。このような場合において、例えば、特定状態の途中で所定条件が成立した場合に、当該条件の成立タイミングで特定制御が実行されると、切替制御に関する報知上の回数と実際の回数とが整合しなくなる懸念がある。この点、本特徴では、特定状態において所定条件が成立した場合に、その特定状態の終了を待って特定制御が開始されるため、特定状態の途中で所定条件が成立しても、特定状態にて実行可能な切替制御の回数に変動が生じないようにすることができる。これにより、特別報知の実行が制限された特定状態において、特別報知の実行を前提としない多い回数を報知した後に所定条件が成立する場合でも、報知上の回数と実際の回数とを整合させることが可能になる。

40

## 【 6 8 7 8 】

なお、本特徴において、「前記特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像 9 0 3 の表示）を実行する手段」又は「前記特別報知が実行されない所定の前記特定状態において、当該所定の特定状態にて実行可能な前記

50

切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像 9 0 3 の表示）が実行されることを可能とする手段」という構成をさらに備えていてもよい。

【 6 8 7 9 】

なお、上記特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2 の各構成に対して、特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6、特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0、特徴 h C 1 乃至特徴 h C 7、特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2、特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2、特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 6 8 8 0 】

< 特徴 h E 群 >

特徴 h E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 4 の実施の形態の変形例 3 に基づいて抽出されるものである。

【 6 8 8 1 】

なお、特徴 h E 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 6 8 8 2 】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【 6 8 8 3 】

特徴 h E 1、遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、を備え、

遊技の状態として、第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第 1 状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 4 4 0 3、ステップ S h 3 5 0 8 の処理を実行する機能）

10

20

30

40

50

と、

前記第 2 状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 4 4 0 2、ステップ S h 3 5 0 8 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 8 8 4 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

10

【 6 8 8 5 】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第 1 状態と第 2 状態とを含む複数の状態を有するところ、それら第 1 状態と第 2 状態のそれぞれで特定報知を実行し得るものとなっている。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

20

【 6 8 8 6 】

特徴 h E 2 . 前記第 1 手段は、前記第 1 状態である状況で第 1 所定条件（残り球数が第 2 開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であり、

前記第 2 手段は、前記第 2 状態である状況で前記第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件（残り球数が第 1 開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 h E 1 に記載の遊技機。

【 6 8 8 7 】

上記構成では、第 1 状態に滞在中である場合は第 1 所定条件の成立により特定報知が実行され、第 2 状態に滞在中である場合は第 2 所定条件の成立により特定報知が実行される。それら第 1 所定条件、第 2 所定条件を第 1 状態、第 2 状態の特性を踏まえて設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

30

【 6 8 8 8 】

特徴 h E 3 . 前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者に有利なものであることを特徴とする特徴 h E 2 に記載の遊技機。

【 6 8 8 9 】

有利度合いが高い第 2 状態では遊技者が遊技を継続することが想定され、有利度合いが低い第 1 状態では遊技者が遊技をやめることが想定される。そのような各状態の特性の違いを踏まえて第 1 所定条件、第 2 所定条件を設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

40

【 6 8 9 0 】

特徴 h E 4 . 前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、

前記第 1 所定条件は、前記第 2 所定条件よりも前記所定値までの残り値（残り球数）が多い状況で成立し得るものであることを特徴とする特徴 h E 2 又は特徴 h E 3 に記載の遊

50

技機。

【 6 8 9 1 】

上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残りが相対的に多い状況で第1所定条件が成立し、上記残りが相対的に少ない状況で第2所定条件が成立する。この場合、第1状態では相対的に早いタイミングで特定報知が開始され、第2状態では相対的に遅いタイミングで特定報知が開始されることになる。これにより、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 6 8 9 2 】

なお、本特徴を上記特徴 h E 3 に適用した場合は、次の効果を奏することができる。遊技者が遊技を継続することが想定される第2状態（有利度合いが高い側の状態）では、特定制御の実施（所定値）までの残りが少ない状況で第2所定条件が成立することで、特定報知の開始を遅くすることができる。これにより、特定制御の実施タイミングにある程度近づいてから特定報知を開始させることができ、遊技価値の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、特定制御が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第1状態（有利度合いが低い側の状態）では、上記残りが多い状況で第1所定条件が成立することで、特定報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、特定制御の実施までにある程度余裕を確保した状態で、特定制御の実施を知らせることが可能になる。

【 6 8 9 3 】

特徴 h E 5 . 前記第1所定条件は、所定操作手段により所定操作が行われた場合（演出操作部 3 6 の押し下げ操作が行われた場合等）に成立し得るものであることを特徴とする特徴 h E 2 又は特徴 h E 3 に記載の遊技機。

【 6 8 9 4 】

上記構成では、第1状態での特定報知の開始条件である第1所定条件が、所定操作手段により所定操作が行われることで成立するため、第1状態において特定報知の有無を遊技者が手動で切り替えることが可能になる。

【 6 8 9 5 】

なお、本特徴を上記特徴 h E 3 に適用した場合は、次の効果を奏することができる。有利度合いの低い第1状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第1状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。

【 6 8 9 6 】

特徴 h E 6 . 前記第2所定条件は、遊技の進行に基づく特定事象（残り球数が第1報知開始球数以下になること）が発生した場合に成立し得るものであることを特徴とする特徴 h E 5 に記載の遊技機。

【 6 8 9 7 】

上記構成では、第2状態での特定報知の開始条件である第2所定条件が、遊技の進行に基づく特定事象の発生により成立するように構成されている。この場合、第1状態では、特定報知の有無が遊技者の手動操作に委ねられる一方で、第2状態では、特定制御の実施が近づくことに応じて自動的に特定報知が実行されるものとなり、特定制御の事前報知を好適に行うことが可能になる。

【 6 8 9 8 】

特徴 h E 7 . 前記第1状態にて前記特定報知が実行され、その後、前記第2状態に移行した場合に、当該第2状態において前記第2所定条件が不成立である状況で前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 3 5 0 3、ステ

10

20

30

40

50

ップ Sh 3 5 1 0 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 h E 2 乃至特徴 h E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 8 9 9 】

上記構成では、第 1 状態で特定報知が実行されている状況で第 2 状態への移行がなされた場合、第 2 状態において第 2 所定条件が成立していなくても特定報知が実行されるように構成されている。これにより、第 1 状態で特定報知が実行されていた場合において、第 2 状態への移行により報知が途切れることが抑制され、特定制御の実施までの残りが不明化することによる遊技者の混乱等を抑制することが可能になる。

【 6 9 0 0 】

特徴 h E 8 . 前記第 1 手段は、前記第 1 状態である状況で前記特定報知を第 1 態様 ( 相 10  
対的に小さい表示サイズ等 ) にて実行することが可能であり、

前記第 2 手段は、前記第 2 状態である状況で前記特定報知を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様 ( 相対的に大きい表示サイズ等 ) にて実行することが可能であることを特徴とする特徴 h E 1 乃至特徴 h E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 0 1 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで異なる態様で特定報知が行われる。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御の実施に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

【 6 9 0 2 】

特徴 h E 9 . 前記特定報知としての特定表示 ( メッセージ画像 9 0 1 ) が所定の表示手 20  
段 ( 図柄表示装置 7 5 等 ) にて表示されることを可能とする手段 ( 演出制御装置 1 4 3 に  
おける第 1 停止予告用処理を実行する機能 ) を備え、

前記第 2 態様は、前記特定表示の視認性が前記第 1 態様とは異なるものであることを特徴とする特徴 h E 8 に記載の遊技機。

【 6 9 0 3 】

第 1 状態と第 2 状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定 30  
制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させる  
ことができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の視認性を低く抑え  
ることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能にな  
る。

【 6 9 0 4 】

特徴 h E 1 0 . 前記特定報知としての特定表示 ( メッセージ画像 9 0 1 ) が所定の表示 40  
手段 ( 図柄表示装置 7 5 等 ) にて表示されることを可能とする手段 ( 演出制御装置 1 4 3  
における第 1 停止予告用処理を実行する機能 ) を備え、

前記第 2 態様は、前記特定表示における表示の大きさが前記第 1 態様と異なるものであ  
ることを特徴とする特徴 h E 8 又は特徴 h E 9 に記載の遊技機。

【 6 9 0 5 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行わ 40  
れるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わ  
せて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の大  
きさを小さくして目立ちにくくすることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしなが  
ら特定報知を行うことが可能になる。

【 6 9 0 6 】

特徴 h E 1 1 . 前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者に有利なものであり、

前記第 2 態様は、前記特定表示の視認性が前記第 1 態様より高いものであることを特徴  
とする特徴 h E 9 又は特徴 h E 1 0 に記載の遊技機。

【 6 9 0 7 】

上記構成によれば、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第 2 状態では、特定表 50  
示の視認性が高められるため、特定制御の実施が近づいていく状況において当該実施を好  
適に知らせることができる。一方で、有利度合いが低く、遊技価値を獲得しにくい第 1 状

態では、特定表示の視認性が低く抑えられるため、当該表示が目立つことが抑制され、本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

【6908】

なお、本特徴を上記特徴h E 1 0に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第1態様より高い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第1態様より大きい」と言い換えることができる。

【6909】

特徴h E 1 2 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置162におけるステップSh 2 5 0 9の処理）を含むものであることを特徴とする特徴h E 1乃至特徴h E 1 1のいずれかに記載の遊技機。

10

【6910】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴h E 1から特徴h E 1 1のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。また、第1状態と第2状態のそれぞれで特定報知を実行し得るため、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、上記移行に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

20

【6911】

なお、上記特徴h E 1乃至特徴h E 1 2の各構成に対して、特徴h A 1乃至特徴h A 1 6、特徴h B 1乃至特徴h B 1 0、特徴h C 1乃至特徴h C 7、特徴h D 1乃至特徴h D 1 2、特徴h E 1乃至特徴h E 1 2、特徴h F 1乃至特徴h F 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6912】

<特徴h F 群>

特徴h F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第4の実施の形態、第4の実施の形態の変形例1～3に基づいて抽出されるものである。

30

【6913】

なお、特徴h F 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【6914】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【6915】

特徴h F 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊

50

技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、

特定事象（演出用操作部 3 6 の操作等）の発生に基づいて前記特定報知の実行状態と不実行状態の切り替えが実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置 1 4 3 における、演出用操作部 3 6 等が操作された場合に停止予告用報知の有無を切り替える機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 6 9 1 6 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

#### 【 6 9 1 7 】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定事象の発生に応じて特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなったりする不都合の発生を好適に抑制できる。

#### 【 6 9 1 8 】

特徴 h F 2 . 前記特定事象は、所定操作手段（演出用操作部 3 6 等）により所定操作が行われることであることを特徴とする特徴 h F 1 に記載の遊技機。

#### 【 6 9 1 9 】

上記構成では、所定操作手段が操作されることにより、特定報知の有無が切り替えられる。これにより、特定報知を煩わしく感じる遊技者が所定操作を行うことで、特定報知が実行されないようにすることができ、逆に、特定制御の有無に関する情報を知りたい遊技者が所定操作を行うことで、特定報知を実施させることができる。

#### 【 6 9 2 0 】

特徴 h F 3 . 前記所定操作手段が遊技機の前面側に配置されることを特徴とする特徴 h F 2 に記載の遊技機。

#### 【 6 9 2 1 】

上記構成では、所定操作手段が遊技機の前面側に配置され、特定報知の有無を切り替えるための所定操作を遊技者が簡単に行うことが可能になる。

#### 【 6 9 2 2 】

特徴 h F 4 . 遊技の状態として、第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

10

20

30

40

50

前記特定手段は、前記第 1 状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 2 3 】

上記構成によれば、遊技の状態として複数の状態を有する遊技機において、特定報知の有無に関する切り替えの可否を各状態の特性を踏まえて使い分けることができる。これにより、特定報知の有無の切り替えが望まれる状態では当該切り替えを許容する一方で、むやみな切り替えを制限すべき状態では当該切り替えを制限することができる。

【 6 9 2 4 】

特徴 h F 5 . 遊技の状態として、第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態より遊技者に有利な第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定手段は、少なくとも前記第 1 状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 2 5 】

有利度合いの低い第 1 状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。このような場合を対象として、特定事象の発生により特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。

【 6 9 2 6 】

特徴 h F 6 . 遊技の状態として、第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態より遊技者に有利な第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定手段は、前記第 1 状態にて所定操作手段（演出用操作部 3 6 等）により所定操作が行われることに基づいて前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 2 7 】

有利度合いの低い第 1 状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第 1 状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。

【 6 9 2 8 】

特徴 h F 7 . 前記所定情報に基づいて前記特定報知が実行されることを可能とする第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における、残り球数を参照して停止予告用報知を開始する機能）と、

前記特定手段としての第 2 手段と、  
を備えていることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 2 9 】

上記構成では、特定報知の有無を切り替えるための特定手段（第 2 手段）とは別に、遊技価値の付与や所定事象の発生に基づいて導出される所定情報に基づいて特定報知を実行する第 1 手段を備えている。例えば、遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していたとしても、遊技価値の獲得状況に応じて自動的に特定報知を開始させることができ、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。

【 6 9 3 0 】

特徴 h F 8 . 前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球

10

20

30

40

50

数が0個以下、差球数が停止用球数以上)になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、

前記第1手段は、前記所定値までの残り値(残り球数)が特定値(報知開始球数)以下である状況で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴h F 7に記載の遊技機。

【6931】

上記構成によれば、特定制御の実施(所定値)までの残り値が特定値以下となることで特定報知が実行されるため、上記残り値が少なくなることに応じて自動的に特定報知を開始させることができる。これにより、例えば遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していた場合でも、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。

10

【6932】

特徴h F 9 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態(遊技停止状態)に移行させる所定制御(主制御装置162におけるステップSh 2509の処理)を含むものであることを特徴とする特徴h F 1乃至特徴h F 8のいずれかに記載の遊技機。

【6933】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。この場合、特定報知は、ある意味で遊技の限界(獲得出玉の限界)を知らせるものであり、遊技中の遊技者にとって必ずしも望ましいものといえない。その一方で、新たに遊技を始める遊技者にとっては有用な情報となり、当該報知を見たいというニーズが生じる。この点、上記特徴h F 1から特徴h F 8のいずれかの構成を適用することにより、それぞれの遊技者の要望に沿うようにして特定報知を行うことが可能になる。

20

【6934】

なお、上記特徴h F 1乃至特徴h F 9の各構成に対して、特徴h A 1乃至特徴h A 16、特徴h B 1乃至特徴h B 10、特徴h C 1乃至特徴h C 7、特徴h D 1乃至特徴h D 12、特徴h E 1乃至特徴h E 12、特徴h F 1乃至特徴h F 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【6935】

なお、以上詳述した特徴h A群乃至特徴h F群の各構成に対して、他の特徴h A群乃至特徴h F群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6936】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【6937】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典(遊技価値)を付与する遊技機。

40

【6938】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態(ボーナスゲーム等)を発生させるようにした遊技機。

【6939】

50

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【6940】

<特徴j A群～特徴j H群>

下記の特徴j A群～特徴j H群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第5の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【6941】

<特徴j A群>

特徴j A群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第5の実施の形態やその変形例1～4に基づいて抽出されるものである。

【6942】

なお、特徴j A群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【6943】

特徴j A1．予め定められた判定契機（作動口62、63への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置162における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果A～C）となった後、特定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が2R大当たり結果A、小当たり種別が有利小当たり結果A～Cになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、所定の終了契機（小当たり種別が有利小当たりに結果A～Cになること等）の成立に基づいて前記特定状態を終了させる特定状態終了手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理等を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の場合において予め定められた所定タイミング（V入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（主制御装置162における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6944】

特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、

10

20

30

40

50

その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、特定判定の結果が特定結果又は所定結果になった場合において、当該特定判定の後の所定タイミングにて特定状態に滞在しているか否かにより、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるように構成されている。この場合、特定判定の結果が同じ結果であっても、所定タイミングで特定状態であるか否かにより、遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【6945】

特徴 j A 2 . 前記所定タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴 j A 1 に記載の遊技機。 10

【6946】

上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【6947】

特徴 j A 3 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、 20

前記所定タイミングは、前記特定判定より後で且つ前記特別遊技より前のタイミングであることを特徴とする特徴 j A 1 又は特徴 j A 2 に記載の遊技機。

【6948】

上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。 30

【6949】

加えて、上記所定タイミングが、特定判定にて特定結果を引き当てたことや、特定判定にて所定結果を引き当て、その後、特定事象が発生させたことへの特典として実行される特別遊技より前に設定されている。これにより、特別遊技の途中で特定状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、特別遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、特定状態であるか否かの判定処理や、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせるための設定処理が、特別遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。 40

【6950】

特徴 j A 4 . 前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

前記所定タイミングは、前記特定事象の発生に対応したタイミングであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 3 のいずれかに記載の遊技機。

【6951】

特定事象の発生は所定特典の付与契機として機能するため、特定事象の発生タイミングは当選タイミングの1つとして見ることができる。そのような構成において本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミング 50

での状態として特定状態である場合とそうでない場合との2状態を取ることができ、当該タイミングでの状態に応じて遊技性を振り分ける遊技機において好適な構成とすることができる。

【6952】

特徴j A 5 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 4のいずれかに記載の遊技機。

10

【6953】

上記構成では、特定状態が有利な状態とされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定の実行時においては特定状態中であることの恩恵を遊技者に受けさせつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。

【6954】

特徴j A 6 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な態様で前記特定判定を行い得るものであり、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 5のいずれかに記載の遊技機。

20

【6955】

上記構成では、特定状態である場合に所定状態の場合よりも有利な態様で特定判定が行い得るものとされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定自体は特定状態中であることに基づく有利な態様で実行させつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。

30

【6956】

特徴j A 7 . 前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

前記所定結果として第1所定結果（有利小当たり結果A）と、前記第1所定結果とは異なる第2所定結果（有利小当たり結果B）とを含む複数の種別の所定結果を有しており、

前記第1所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態ではない非特定状態であることを可能とする第1手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第1高サボ終了用処理を実行する機能）と、

前記第2所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態であることを可能とする第2手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第2高サボ終了用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 6のいずれかに記載の遊技機。

40

【6957】

上記構成では、特定判定にて所定結果となり、その種別によって所定タイミングでの特

50

定状態の有無が変化し、それによって特定事象の発生の価値を異ならせることができる。これにより、特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者に有利な側に対応する種別の所定結果となることの期待感が喚起され、遊技の興趣を高めることが可能になる。

**【 6 9 5 8 】**

特徴 j A 8 . 前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、

前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 におけるパンク時対応の高サボ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

**【 6 9 5 9 】**

特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者にとって不利な側に対応する種別の所定結果となった場合、その所定結果に対応して実行される特定遊技にて意図的に特定事象を発生させず、それを有利な側に対応する種別の所定結果となるまで繰り返す行為が想定される。そのような行為が横行すると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。この点、本特徴では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、そのような行為が意図的に行われることを抑制でき、遊技の公平性を確保することが可能になる。

20

**【 6 9 6 0 】**

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

30

**【 6 9 6 1 】**

特徴 j A 9 . 前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、

前記所定タイミングにて前記特定状態である第 1 状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第 2 状態との一方の場合に、前記第 1 状態と前記第 2 状態との他方の場合よりも前記価値が有利となるように構成されており、

少なくとも、前記所定結果の種別が前記他方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 におけるパンク時対応の高サボ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 8 のいずれかに記載の遊技機。

40

**【 6 9 6 2 】**

上記構成では、少なくとも不利な側に対応する種別の所定結果となった場合に、それに対応する特定遊技にて特定事象が発生せず、そのままその特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となる。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象を発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を

50

確保することが可能になる。

【 6 9 6 3 】

特徴 j A 1 0 . 前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象が発生させることが可能に構成されており、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である第 1 状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第 2 状態との一方の場合に、前記第 1 状態と前記第 2 状態との他方の場合よりも前記価値が有利となることを可能とするものであり、

前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（ステップ S j 2 3 0 1 で Y E S の場合の流れ）と、

少なくとも、前記所定結果の種別が前記一方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、当該特定遊技の終了後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とする手段（ステップ S j 2 3 0 1 で N O 、ステップ S j 2 3 0 6 で Y E S の場合の流れ）と、

を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 6 4 】

上記構成では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象が発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象が発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象が発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。その一方で、有利な側に対応する種別の所定結果となった場合は、それに対応して行われる特定遊技にて遊技者が意図的に特定事象が発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、所定結果の種別が有利な側に対応する種別の場合は、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了しても、その後の遊技が特定状態にて行われるものとなっている。これにより、せっかく有利な側に対応する種別の所定結果を引き当てたにもかかわらず、異常等により特定事象が発生しなかった場合の救済を図ることができる。

【 6 9 6 5 】

特徴 j A 1 1 . 前記特定状態終了手段は、

前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、当該特定判定の実行後、前記所定タイミングより前の所定の第 1 タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第 1 手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり種別対応の第 1 高サボ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、前記所定タイミングより後であって前記所定特典の付与前である所定の第 2 タイミング（V 入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第 2 手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり種別対応の第 2 高サボ終了用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 6 6 】

上記構成では、特定状態にて特定判定が行われた場合において、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングよりも前の第 1 タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定タイミングよりも後の第 2 タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。この場合、上記所定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを有するため、当該所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができ、これによって、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【 6 9 6 7 】

10

20

30

40

50

特徴 j A 1 2 . 前記第 1 手段は、第 1 終了契機（有利小当たり結果 A になること等）の成立に基づいて前記第 1 タイミングにて前記特定状態を終了させるものであり、

前記第 2 手段は、前記第 1 終了契機とは異なる第 2 終了契機（有利小当たり結果 B、C になること等）の成立に基づいて前記第 2 タイミングにて前記特定状態を終了させるものであることを特徴とする特徴 j A 1 1 に記載の遊技機。

【 6 9 6 8 】

上記構成では、第 1 終了契機が成立すると、所定タイミングよりも前の第 1 タイミングにて特定状態が終了し、第 2 終了契機が成立すると、所定タイミングよりも後の第 2 タイミングにて特定状態が終了する。この場合、第 1 終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態ではない非特定状態となり、第 2 終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態となるため、所定タイミングでの特定状態の有無のうち有利な側に対応する終了契機が成立することを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

【 6 9 6 9 】

特徴 j A 1 3 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 6 9 7 0 】

上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【 6 9 7 1 】

特徴 j A 1 4 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

30

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、

前記所定タイミングにて前記特定状態である第 1 状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第 2 状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が 0 回の状況で有利小当たり結果 A となった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、

前記第 1 状態と前記第 2 状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が 0 回の状況で有利小当たり結果 B、C となった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 9 7 2 】

上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【 6 9 7 3 】

特徴 j A 1 5 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な

50

特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリア A C の値）を更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、

前記更新手段による更新は特定値（0 又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は 0）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

前記特定手段は、前記所定情報の更新の開始より後、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 4 のいずれかに記載の遊技機。 10

#### 【 6 9 7 4 】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果が特定状態ではない場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。よって、有利な特定状態での特定判定にて特定結果等になり、特別遊技の終了後、再び特定状態に復帰するループの回数を増加させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。 20

#### 【 6 9 7 5 】

特徴 j A 1 6 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果 A になった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を実行する機能）を備え、 30

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態でない場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【 6 9 7 6 】

有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、上記特定回数として設定される回数が異なるように構成されている。すなわち、上記所定タイミングでの特定状態の有無により、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。 40

#### 【 6 9 7 7 】

なお、上記特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ 50

れ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【6978】

<特徴jB群>

特徴jB群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第5の実施の形態やその変形例1～4から抽出されるものである。

【6979】

なお、特徴jB群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【6980】

特徴jB1. 予め定められた判定契機（作動口62、63への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置162における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

20

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果A～C）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置162における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が2R大当たり結果A、小当たり種別が有利小当たり結果A～Cになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）における所定の第1タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第1手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を実行する機能）と、

30

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第1タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第2タイミング（V入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第2手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【6981】

上記構成では、所定の移行契機が成立することにより特定状態に移行する遊技機において、特定状態への移行後においてその終了契機が成立した場合に、遊技回及びその後に行われる特定遊技を含む所定遊技動作における第1タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定遊技動作における第2タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。例えば、第1タイミングで特定状態が終了する場合と、第2タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いに差異が生じる構成とすれば、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

40

【6982】

50

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【6983】

特徴 j B 2 . 前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 に記載の遊技機。

10

【6984】

上記構成では、第 1 タイミングで特定状態が終了する場合と、第 2 タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるため、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【6985】

なお、本特徴は「前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記所定遊技動作より後の所定遊技（大当たり遊技後の遊技）の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えている」と表現することができる。

20

【6986】

特徴 j B 3 . 前記第 1 タイミングは前記第 2 タイミングより早いタイミングであり、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合よりも前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合の方が遊技者に有利となるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 又は特徴 j B 2 に記載の遊技機。

【6987】

上記構成では、第 2 タイミングで特定状態が終了するよりも、それも早い第 1 タイミングで特定状態が終了する場合の方が遊技者にとって有利となる。これにより、第 2 タイミングが到来する前に第 1 タイミングにて特定状態が終了することを期待して楽しむ遊技を提供することができる。

30

【6988】

特徴 j B 4 . 前記第 1 手段は、第 1 特定事象（有利小当たり結果 A になること等）が発生した場合に前記第 1 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記第 1 特定事象とは異なる第 2 特定事象（有利小当たり結果 B、C になること等）が発生した場合に前記第 2 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

【6989】

上記構成では、第 1 特定事象と第 2 特定事象のいずれが発生するかにより、特定状態の終了タイミングを異ならせることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【6990】

特徴 j B 5 . 前記特定判定の結果が第 1 結果（有利小当たり結果 A ）になった場合に、所定の可変入球手段（第 2 可変入賞装置 66、可変入賞装置 A ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第 1 態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第 1 態様よりも入球しやすい第 2 態様（開放状態）とし、その後、前記第 1 態様とする第 1 可変入球制御を実行

50

することが可能であり、

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（有利小当たり結果 B、C）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置 B）を前記第 1 態様から前記第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 2 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第 1 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 1 結果になった場合に前記第 1 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 2 結果になった場合に前記第 2 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

#### 【6991】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

#### 【6992】

特徴 j B 6 . 前記特定判定の結果が第 1 結果（有利小当たり結果 A）になった場合に、第 1 可変入球手段（可変入賞装置 A）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第 1 態様から遊技球が入球可能又は前記第 1 態様よりも入球しやすい第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 1 可変入球制御を実行することが可能であり、

20

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（有利小当たり結果 B、C）になった場合に、前記第 1 可変入球手段とは異なる第 2 可変入球手段（可変入賞装置 B）を前記第 1 態様から前記第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 2 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第 1 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 1 結果になった場合に前記第 1 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 2 結果になった場合に前記第 2 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 5 のいずれかに記載の遊技機。

30

#### 【6993】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

#### 【6994】

その際、第 1 タイミングで特定状態を終了させる第 1 結果の場合は、第 1 可変入球手段にて可変入球制御が実行され、第 2 タイミングで特定状態を終了させる第 2 結果の場合は、第 2 可変入球手段にて可変入球制御が実行される。このような構成であることで、可変入球制御の実行対象がいずれの可変入球手段であるかにより、特定状態の終了タイミングを示唆することができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

40

#### 【6995】

特徴 j B 7 . 前記第 1 タイミングは前記第 2 タイミングより早いタイミングであり、

前記第 1 タイミングより後で且つ前記第 2 タイミングより前の特定タイミング（V 入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態であるか否かを判定する手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

50

前記特定タイミングにて前記特定状態である場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 6 のいずれかに記載の遊技機。

【6996】

上記構成では、第 1 タイミングより後で且つ第 2 タイミングより前の特定タイミングにて特定状態であるか否かを判定する手段を備えている。この場合、第 1 タイミングで特定状態を終了させる場合と第 2 タイミングで特定状態を終了させる場合とがあることで、特定状態であるか否かの判定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを設けることができ、当該判定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。そして、その結果により有利度合いを異ならせる手段を備えるため、第 1 タイミングと第 2 タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることが可能になる。

10

【6997】

特徴 j B 8 . 前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記所定事象の発生に対応した特定タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態判定を行う手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

前記状態判定にて前記特定状態であると判定された場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、  
を備え、

20

前記第 1 タイミングは前記特定タイミングより前のタイミングであり、前記第 2 タイミングは前記特定タイミングより後のタイミングであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【6998】

所定事象の発生は特別遊技の実行契機として機能するため、所定事象の発生タイミングは当選タイミングの 1 つとして見ることができる。そのような構成において、本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との 2 状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を変化させ得る遊技機に対して好適な構成とすることができる。

30

【6999】

特徴 j B 9 . 前記特定状態であるか否かを遊技者が認識できる所定報知が実行されるようにする手段（時短ランプ等）を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7000】

上記構成では、いずれのタイミングで特定状態が終了するかを所定報知により遊技者に認識させることができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

40

【7001】

特徴 j B 10 . 前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【7002】

50

上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第1タイミングと第2タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

#### 【7003】

特徴 j B 1 1 . 前記特定遊技にて所定事象 ( V 入賞等 ) が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行されるようにする特別遊技実行手段 ( 主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能 ) と、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態 ( 通常遊技状態等 ) とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

10

前記第1タイミングで前記特定状態が終了する第1状態と前記第2タイミングで前記特定状態が終了する第2状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段 ( 残り大当たり回数が0回の状況で有利小当たり結果 A となった場合に時短リミッタ値を再セットする機能 ) と、

前記第1状態と前記第2状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段 ( 残り大当たり回数が0回の状況で有利小当たり結果 B、C となった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能 ) と、を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7004】

上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第1タイミングと第2タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

20

#### 【7005】

特徴 j B 1 2 . 前記特定遊技にて所定事象 ( V 入賞等 ) が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行されるようにする特別遊技実行手段 ( 主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能 ) を備え、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態 ( 通常遊技状態等 ) とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

30

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報 ( 当たり回数カウンタエリア A C の値 ) を更新する更新手段 ( 主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能 ) を備え、

前記更新手段による更新は特定値 ( 0 又は上限値 ) を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果 ( 上限値又は 0 ) となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

前記所定情報の更新の開始より後、前記第1タイミングで前記特定状態が終了する状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにする手段 ( 主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

40

#### 【7006】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第1タイミングで特定状態が終了する場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

#### 【7007】

特徴 j B 1 3 . 前記特定遊技にて所定事象 ( V 入賞等 ) が発生することに基づいて、遊

50

技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果 A になった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置 162 における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【7008】

上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第 1 タイミングと第 2 タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、上記特定回数として異なる回数が設定されるように構成されている。すなわち、特定状態の終了タイミングの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【7009】

なお、上記特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7010】

<特徴 j C 群>

特徴 j C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 5 の実施の形態やその変形例 1 ~ 4 から抽出されるものである。

【7011】

なお、特徴 j C 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004 - 81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【7012】

特徴 j C 1 . 予め定められた判定契機（作動口 6 2、6 3 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A ~ C）となった場合に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定遊技にて第 1 特定事象（V 入賞）が発生した場合に遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与することが可能な所定特典付与手段（主制御装置 162 における大当

10

20

30

40

50

り遊技状態への移行処理を実行する機能)と、  
を備え、

移行可能な状態として所定状態(通常遊技状態等)よりも遊技者に有利な特定状態(時短遊技状態等)を有しており、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第1特定事象とは異なる第2特定事象(パンク)が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とする第1手段(第5の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能、第5の実施の形態の変形例1において、時短遊技状態C、Dにて有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能等)と、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第2特定事象が発生した場合に、前記特定状態が継続されることを可能とする第2手段(第5の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Aとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能、第5の実施の形態の変形例1において、時短遊技状態A、Bにて有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能等)と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7013】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となることに基づいて特定遊技が実行され、その特定遊技にて第1特定事象が発生することにより遊技者に所定特典が付与される。また、所定の移行条件が成立することで所定状態よりも有利な特定状態に移行するように構成されている。そのような構成の下、特定状態中に特定遊技が実行され、その特定遊技において第2特定事象が発生した際に特定状態が終了する場合と終了しない場合とが生じるものとなっている。例えば、第1特定事象を生じさせた場合の結果が相対的に有利な有利側の特定遊技と相対的に不利な不利側の特定遊技とを有する場合において、不利側の特定遊技にて第2特定事象を生じさせると特定状態が終了する構成とすれば、有利側の特定遊技が実行されることを待つべく、意図的に第1特定事象が発生させないようにする攻略行為を抑制できる。その際、有利側の特定遊技にて第2特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすれば、上記攻略行為の抑制を行う中で、有利側の特定遊技において遊技者の意に反して第2特定事象が発生してしまった場合の救済を図ることができる。また、ある状況では、特定遊技にて第2特定事象を生じさせると特定状態が終了する一方で、他の状況では、特定遊技にて第2特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすることで、前者の状況では、第1特定事象を意図的に発生させない行為が抑制されつつ、後者の状況では、そのような行為が許容されるようになる遊技性を実現することができる。

#### 【7014】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が所定結果(小当たり結果、有利小当たり結果A~C)となった場合に特定遊技(小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技)が行われることを可能とする特定遊技実行手段」は、「前記特定判定の結果が所定結果(小当たり結果、有利小当たり結果A~C)となった場合に特定制御(小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技)が実行されるようにする特定制御実行手段」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

#### 【7015】

特徴jC2. 前記特定判定の結果が第1所定結果(有利小当たり結果B、C)となった場合に第1特定遊技(有利小当たり結果B、Cへの当選を契機とする小当たり遊技)が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第1所定結果より遊技者に有利な第2所定結果(有利小当たり結果A)となった場合に第2特定遊技(有利小当たり結果Aへの当選を契

機とする小当たり遊技)が実行可能とされる構成であり、

前記第1手段は、前記特定状態にて所定の前記第1特定遊技が実行され、その第1特定遊技において前記第2特定事象が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とするものである(第5の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能)ことを特徴とする特徴jC1に記載の遊技機。

【7016】

上記構成では、特定遊技の契機となる所定結果について相対的に不利な第1所定結果と相対的に有利な第2所定結果とが設けられている。このような構成においては、特定判定の結果が不利側の第1所定結果となり、それに対応して行われる第1特定遊技にて意図的に第1特定事象を発生させないようにしつつ、特定判定の結果が有利側の第2所定結果になった場合を狙って、それに対応する第2特定遊技にて第1特定事象を発生させる攻略行為が想定される。この点、本特徴では、上記第1特定遊技にて第1特定事象を発生させず、第2特定事象を発生させると、遊技者にとって有利な特定状態が終了するように構成されている。これにより、上記第1特定遊技にて意図的に第1特定事象を発生させない行為が行われることが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

10

【7017】

特徴jC3.前記特定判定の結果が第1所定結果(有利小当たり結果B、C)となった場合に第1特定遊技(有利小当たり結果B、Cへの当選を契機とする小当たり遊技)が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第1所定結果より遊技者に有利な第2所定結果(有利小当たり結果A)となった場合に第2特定遊技(有利小当たり結果Aへの当選を契機とする小当たり遊技)が実行可能とされる構成であり、

20

前記第2手段は、前記特定状態にて所定の前記第2特定遊技が実行され、その第2特定遊技において前記第2特定事象が発生した場合に、その第2特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものである(第5の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能)ことを特徴とする特徴jC1又は特徴jC2に記載の遊技機。

【7018】

特定状態での特定判定にて遊技者に有利な第2所定結果となり、それに対応する第2特定遊技において第2特定事象が発生した場合に、当該第2特定遊技の終了後も特定状態が継続されるように構成されている。これにより、上記第2特定遊技の実行時にて遊技者としては第1特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第2特定事象が発生してしまった場合に、その救済を図ることができる。

30

【7019】

特徴jC4.前記所定結果に対応した所定の報知(リーチ当たりA演出等)が前記特定遊技の開始より前に所定の報知手段(図柄表示装置75等)にて行われるようにする手段(演出制御装置143における図柄列Z1~Z3の変動表示を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴jC1乃至特徴jC3のいずれかに記載の遊技機。

【7020】

上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合に、当該所定結果に対応した報知が特定遊技の開始前に実行される。例えば、所定結果の中でも有利な結果と不利な結果とを有する場合であれば、上記のような事前報知を行うことで、有利な結果になった際にそれを遊技者に速やかに知らせることができ、遊技者の喜びを好適に誘うことができる。しかしながら、不利な結果になった場合にも同様に、その結果を遊技者が認識できるものとなり、それに対応する特定遊技にて意図的に第1特定事象を生じさせない行為が行われる懸念がある。このような構成において、上記特徴jC1から特徴jC3のいずれかの構成に係る第1手段を備えることで、そのような行為が行われることを抑制できる。また、有利な結果になった場合において、遊技者としては第1特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第2特定事象が発生してしまった場合、有利な結

40

50

果になったことを遊技者が知っていたが故にその落胆が大きくなることが想定される。このような場合において、上記特徴 j C 1 乃至特徴 j C 3 のいずれかの構成に係る第 2 手段を備えることで、その救済を図ることができる。

【7021】

特徴 j C 5 . 前記特定状態として、第 1 移行契機（有利小当たり結果 B、C になること）の成立に基づいて移行する第 1 特定状態（時短遊技状態 D）と、第 2 移行契機（2R 大当たり結果になること）の成立に基づいて移行する第 2 特定状態（時短遊技状態 A）とを有しており、

前記第 1 手段は、前記第 1 特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第 2 特定事象が発生した場合に、前記第 1 特定状態が終了されることを可能とするものであり（第 5 の実施の形態の変形例 1 において、時短遊技状態 D にて有利小当たり結果 B、C となり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）、

前記第 2 手段は、前記第 2 特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第 2 特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記第 2 特定状態にて行われることを可能とするものである（第 5 の実施の形態の変形例 1 において、時短遊技状態 A にて有利小当たり結果 B、C となり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能）ことを特徴とする特徴 j C 1 乃至特徴 j C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【7022】

上記構成では、特定状態として第 1 特定状態と第 2 特定状態とを有しており、第 1 特定状態では特定遊技にて第 2 特定事象が発生すると、第 1 特定状態が終了し、第 2 特定状態では特定遊技にて第 2 特定事象が発生しても第 2 特定状態が終了しないものとなっている。この場合、第 1 特定状態では、特定遊技にて第 1 特定事象を発生させないと、第 1 特定状態（所定状態よりも有利な状態）が終了してしまうため、遊技者が特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技が規制される。一方で、第 2 特定状態では、特定遊技にて第 1 特定事象を発生させなくても第 2 特定状態が終了しないため、遊技者が特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技が許容される。このような構成であることで、第 1 特定状態と第 2 特定状態とで遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7023】

特徴 j C 6 . 前記第 2 特定状態にて前記特定判定の結果が第 1 所定結果（有利小当たり結果 B、C）となった場合に第 1 特定遊技（有利小当たり結果 B、C への当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記第 2 特定状態にて前記特定判定の結果が前記第 1 所定結果より遊技者に有利な第 2 所定結果（有利小当たり結果 A）となった場合に第 2 特定遊技（有利小当たり結果 A への当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

前記第 2 手段は、少なくとも前記第 1 特定遊技にて前記第 2 特定事象が発生した場合に、その第 1 特定遊技より後の遊技が前記第 2 特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j C 5 に記載の遊技機。

【7024】

上記構成では、第 2 特定状態での特定判定にて取り得る所定結果として相対的に不利な第 1 所定結果と相対的に有利な第 2 所定結果とが設けられており、不利側の第 1 所定結果に対応して実行される第 1 特定遊技にて第 1 特定事象を発生させなくても第 2 特定状態が終了しないものとなっている。このため、第 2 特定状態では、有利側の第 2 所定結果となり、それに対応する第 2 特定遊技が実行される場合を狙って第 1 特定事象を発生させる遊技を行うことができる。

【7025】

特徴 j C 7 . 前記第 2 特定状態において前記第 1 特定遊技が行われる場合に第 1 所定報知（促進用画像 973 の表示）が行われるようにする手段と、

前記第 2 特定状態において前記第 2 特定遊技が行われる場合に前記第 1 所定報知とは異なる第 2 所定報知（回避用画像 9 7 1 の表示）が行われるようにする手段と、  
を備えていることを特徴とする特徴 j C 6 に記載の遊技機。

【 7 0 2 6 】

上記構成では、相対的に不利な第 1 所定結果になったことに対応して第 1 特定遊技が行われる場合と、相対的に有利な第 2 所定結果になったことに対応して第 2 特定遊技が行われる場合とで異なる所定報知が実行される。これにより、第 1 特定事象を生じさせるべきか否かを報知によって補助することができ、第 1 特定遊技と第 2 特定遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、第 2 特定遊技の場合に第 1 特定事象を発生させることが可能になる。

【 7 0 2 7 】

特徴 j C 8 . 前記特定遊技の実行態様として、第 1 実行態様（高振分態様）と、前記第 1 実行態様より前記第 2 特定事象が生じやすい第 2 実行態様（低振分態様）とを有しており、

前記第 2 手段は、前記第 2 特定状態にて、実行態様が前記第 2 実行態様の所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第 2 特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j C 5 乃至特徴 j C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 0 2 8 】

第 2 特定状態にて、第 2 特定事象が生じやすい第 2 実行態様の特定遊技が実行され、その特定遊技にて第 2 特定事象が発生した場合に第 2 特定状態が終了しないように構成されている。例えば、第 1 特定事象を生じさせるべきでない特定遊技を上記第 2 実行態様にて行うようにすれば、遊技者が意識しなくても自然と第 2 特定事象が生じやすくなり、第 1 特定事象を生じさせるべき特定遊技を狙って第 1 特定事象を発生させる遊技を行いやすくなることが可能になる。

【 7 0 2 9 】

特徴 j C 9 . 図柄が可変表示され、前記特定判定の結果に対応した停止結果とされることを 1 回として遊技回（特図遊技回）が実行されるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記第 1 特定状態の前記特定回数として第 1 回数（3 回）を設定し、前記第 2 特定状態の前記特定回数として前記第 1 回数より多い第 2 回数（1 0 0 回）を設定することが可能であることを特徴とする特徴 j C 5 乃至特徴 j C 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 0 3 0 】

上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の実行回数が特定回数に到達することで、その特定状態が終了するようにした上で、特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技が許容される第 2 特定状態の特定回数が、そのような遊技が規制される第 1 特定状態の回数よりも多い回数に設定される。この場合、第 2 特定状態においては、第 1 特定事象を発生させずに特定遊技を見送っても次の所定結果への当選が見込みやすくなり、特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技を行いやすくなることが可能になる。

【 7 0 3 1 】

特徴 j C 1 0 . 前記第 1 手段により前記特定状態が終了された状況で、遊技者が前記特定状態の終了を認識することが可能な特定報知（終了報知画像 9 6 3 の表示）が実行されるようにする特定報知手段を備えていることを特徴とする特徴 j C 1 乃至特徴 j C 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 0 3 2 】

上記構成では、特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技が規制される第 1 特定

10

20

30

40

50

遊技において、特定遊技にて第2特定事象を生じさせたことにより特定状態が終了した場合に、特定状態の終了を遊技者に知らせる特定報知が実行される。これにより、特定遊技での第1特定事象の発生を意図的に見送ると、特定状態（所定状態より有利な状態）が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。

【7033】

特徴jC11．図柄が可変表示される所定表示手段（図柄表示装置75）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知に対応する特定表示（終了報知画像963）が前記所定表示手段にて行われるようにするものであり、

前記特定状態の終了後、図柄が可変表示されている所定の状況で前記特定表示を実行することが可能であり、前記所定の状況で前記特定表示を実行する場合に、前記特定表示を図柄の手前側にて実行することが可能であることを特徴とする特徴jC10に記載の遊技機。 10

【7034】

上記構成では、図柄が可変表示される表示手段にて特定報知に対応する特定表示を行いつつ、その実行期間を図柄の可変表示と重複させて当該期間を比較的長く確保するため、遊技者が特定表示に気付きやすくすることができ、上記意識付けの促進を図ることが可能になる。その際、特定表示を図柄の手前側に表示するため、図柄により特定表示が隠されることが抑制され、遊技者が特定表示を視認しやすくすることが可能になる。

【7035】

特徴jC12．前記特定状態は、前記所定状態より前記特定遊技が実行されやすいものであることを特徴とする特徴jC1乃至特徴jC11のいずれかに記載の遊技機。 20

【7036】

上記構成では、特定状態にて所定状態よりも特定遊技が実行されやすくなっている。この場合、特定遊技にて第2特定事象を生じさせたことより特定状態が終了すると、特定遊技が行われにくくなり、延いては所定特典を獲得しにくくなる。つまり、当該終了により遊技者にとっての有利度合いが大きく低下するものとなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。

【7037】

特徴jC13．前記特定遊技の開始より後、所定条件（上限開放時間の経過）の成立に基づいて前記特定遊技を終了させる手段（主制御装置162における小当たり用開閉処理を実行する機能）を備え、 30

前記特定遊技の開始より後、前記第1特定事象が発生することなく前記所定条件が成立した場合に、前記第2特定事象が発生するように構成されていることを特徴とする特徴jC1乃至特徴jC12のいずれかに記載の遊技機。

【7038】

上記構成では、第2特定事象が特定遊技におけるいわゆるパンクとなる。このような構成に対して特徴jC1から特徴jC12のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7039】

なお、上記特徴jC1乃至特徴jC13の各構成に対して、特徴jA1乃至特徴jA16、特徴jB1乃至特徴jB13、特徴jC1乃至特徴jC13、特徴jD1乃至特徴jD10、特徴jE1乃至特徴jE11、特徴jF1乃至特徴jF10、特徴jG1乃至特徴jG8、特徴jH1乃至特徴jH9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7040】

<特徴jD群>

特徴jD群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出され 50

る発明群であり、主に第5の実施の形態の変形例2から抽出されるものである。

【7041】

なお、特徴jD群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【7042】

特徴jD1. 予め定められた取得条件（第2作動口63への入球）が成立したことに基  
づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処  
理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定  
手段（主制御装置162における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定  
判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果A～C）となった後、特定事象  
（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与す  
る特典付与手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機  
能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果  
に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、遊技  
回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御  
処理を実行する機能）と、

少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基  
づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア314b）と  
、

所定の移行契機（大当たり種別が2R大当たり結果A、小当たり種別が有利小当たり結  
果A～Cになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定  
状態移行手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能  
）と、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前  
記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定に  
て前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事  
象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（第5の実施の形態の変形例2におい  
て、時短遊技状態で有利小当たりBとなってV入賞した場合に6RV大当たり遊技が実行  
され、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で有利小当たりBとなってV入賞した場合に6  
RV大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットが実行されるようにする機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【7043】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所  
定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される  
構成の下、所定の移行契機の成立により特定状態に移行し、その特定状態中に行われた特  
定判定にて特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態で保留記憶された判定用情報  
に基づき、その特定状態の終了後に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった  
場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なる。このような構成であること  
により、特定状態中に取得された判定用情報について特定判定の結果が同じ結果であって  
も、その特定判定の実行されるとき状況によって遊技の展開を異ならせることができる  
。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象  
の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊  
技を多様化することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 7 0 4 4 】

特徴 j D 2 . 前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6 R V 大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6 R V 大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴 j D 1 に記載の遊技機。

## 【 7 0 4 5 】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となる。例えば、特定状態自体が有利なものであった場合、その特定状態が終了することで、遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、本特徴の構成を有することで、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。その際、特定状態中に保留記憶された判定用情報に基づいて行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合を対象として有利な特典が付与されるため、有利な特典の付与対象となる遊技回が一定の範囲に制限され、遊技者にとって過剰に有利となることを抑制できる。

## 【 7 0 4 6 】

特徴 j D 3 . 前記特定手段は、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴 j D 1 又は特徴 j D 2 に記載の遊技機。

## 【 7 0 4 7 】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われぬ。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

## 【 7 0 4 8 】

特徴 j D 4 . 前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に特定特典（時短リミッタ値の再セット等）を付与可能な構成とされており、

前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定特典が付与されやすいことを可能とするものである（時短遊技状態中に小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果 A である場合にのみ時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果 A ~ C のいずれでも時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）ことを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 0 4 9 】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後

10

20

30

40

50

特定結果又は所定結果になると、特定特典の付与期待値が高まるものとなっている。これにより、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

【7050】

特徴 j D 5 . 前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定結果又は前記所定結果に対応する報知（当たり報知時の図柄の種類）又はその態様（図柄の表示色等）が異なることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合に 7 以外の奇数図柄により当たり報知が行われ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合に 7 図柄により当たり報知が行われるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

【7051】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態中に特定結果又は所定結果になった場合とで、特定結果又は所定結果に対応する当選報知又はその態様が異なるものとなっている。この場合、特定状態が終了しているのかを否かを遊技者が逐一把握していなくても、上記当選報知やその態様から有利度合いや付与される特典が異なる状況で特定結果等になったことを認識することができ、遊技を行いやすい構成とすることができる。

【7052】

特徴 j D 6 . 前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置 162 における変動回数対応の高サボ終了用処理を実行する機能）と、

20

前記特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（2 個）がその特定状態の前記特定回数（3 回）より少なくなるようにする手段（主制御装置 162 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【7053】

上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数になるまで特定状態が継続されるところ、その特定回数として判定用情報の保留記憶数の上限数よりも多い回数を設定することが可能となっている。この場合、特定状態の終了後に実行できる特定判定の回数が、特定状態にて実行できる特定判定の回数よりも少なくなり、その遊技期間を短く制限することができる。これにより、特定状態が終了した後の遊技にて当該遊技が終了してしまうことへの遊技者のドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

30

【7054】

特徴 j D 7 . 前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置 162 における変動回数対応の高サボ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態として、第 1 移行契機の成立に基づいて移行する第 1 特定状態（時短遊技状態 a）と、第 2 移行契機の成立に基づいて移行する第 2 特定状態（時短遊技状態 b）とを有しており、

40

前記第 1 特定状態の前記特定回数を第 1 回数とする手段と、

前記第 2 特定状態の前記特定回数を前記第 1 回数より少ない第 2 回数とする手段と、  
を備えていることを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【7055】

特定状態として第 1 特定状態と第 2 特定状態とを有しており、第 1 特定状態では、遊技回を実行可能な特定回数として相対的に多い第 1 回数が設定され、第 2 特定状態では、上記特定回数として相対的に少ない第 2 回数が設定される。この場合、第 1 特定状態は、当該第 1 特定状態の中で特定結果又は所定結果になりやすい一方、第 2 特定状態は、特定結

50

果等にならないまま終了しやすく、第2特定状態後の遊技が行われやすくなる。上記特徴 j D 1 の構成を有する遊技機において、特定状態の種別により特定状態の終了後の遊技の行われやすさを異ならせることで、例えば、終了後の遊技にて特定結果等になると、有利な特典が付与されるような構成であれば、特定回数が少ない側の第2特定状態に移行することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7056】

特徴 j D 8 . 前記第1回数は、前記第1特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数(2個)より多い数であり、

前記第2回数は、前記第2特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数(2個)より少ない数であることを特徴とする特徴 j D 7 に記載の遊技機。

10

【7057】

上記構成では、第2特定状態の特定回数である第2回数が、当該第2特定状態での判定用情報の保留記憶数の上限数より少ない数とされている。この場合、第2特定状態の終了後の遊技にて実行される特定判定の回数が、第2特定状態にて実行される特定判定の回数よりも多くなり、終了後の遊技の方が支配的になる。この場合、主として第2特定状態の終了後の遊技にて特定結果等になることを目指すものとなり、当該終了後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【7058】

特徴 j D 9 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態(通常遊技状態等)とを含む複数の状態を有しており、

20

前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである(時短遊技状態で有利小当たり結果Bになった場合の特典が6RV大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Bになった場合の特典が6RV大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能)ことを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7059】

30

上記構成では、特定状態が有利なものとなっており、そのような特定状態が終了した場合には遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持續させることが可能になる。

【7060】

特徴 j D 1 0 . 前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段(主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能)と、

40

前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知(保留予告)が所定の報知手段(図柄表示装置75)にて実行されるようにする手段(演出制御装置143における保留予告用の設定処理を実行する機能)と、

前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する判定用情報についての所定の前記特定報知が所定の状況(先の保留情報が小当たり結果に対応する状況等)で制限されることを可能とする特定手段(第5の実施の形態の変形例2に係る演出制御装置143において保留予告用の可否判定処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【7061】

50

上記構成では、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて特定報知が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【7062】

しかしながら、特徴jD1の構成では、特定状態中に特定結果等になった場合と特定状態の終了後に特定結果等になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるところ、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで上記価値の不整合が生じ得る。この点、所定の状況では、取得時点において特定状態後の特定判定に対応する判定用情報についての上記特定報知の実行を制限可能であるため、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制でき、上記特定報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

10

#### 【7063】

なお、上記特徴jD1乃至特徴jD10の各構成に対して、特徴jA1乃至特徴jA16、特徴jB1乃至特徴jB13、特徴jC1乃至特徴jC13、特徴jD1乃至特徴jD10、特徴jE1乃至特徴jE11、特徴jF1乃至特徴jF10、特徴jG1乃至特徴jG8、特徴jH1乃至特徴jH9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

#### 【7064】

<特徴jE群>

特徴jE群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第5の実施の形態の変形例2から抽出されるものである。

#### 【7065】

なお、特徴jE群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出の好適化を図る上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

#### 【7066】

特徴jE1、予め定められた取得条件（第2作動口63への入球）が成立したことに基づいて判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段より取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置162における当否抽選を実行する機能）と、

40

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果A～C）となった後、特定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づ

50

く判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A ~ C になること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態にて取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする特定手段（第 5 の実施の形態の変形例 2 に係る演出制御装置 1 4 3 において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 7 0 6 7 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて当該判定用情報に対応する遊技回の実行前に特定報知（先読み報知）が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。しかしながら、特定状態にて取得された判定用情報についての遊技回がその特定状態の終了後に行われる場合において、当該判定用情報についての特定判定の結果が事前に知らされると、遊技者が特定状態での遊技を楽しみにくくなる場合がある。この点、特定状態にて取得された判定用情報がその特定状態の終了後の遊技回に対応する場合に、当該判定用情報についての先読み報知を制限し得るように構成されているため、当該判定用情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知らされることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により特定状態の遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

#### 【 7 0 6 8 】

なお、本特徴の「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報」は、「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後に前記特定判定の対象となる特定の判定用情報」と表現することもできる。

#### 【 7 0 6 9 】

特徴 j E 2 . 前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報に基づく前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果である状況で、前記特定の判定用情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j E 1 に記載の遊技機。

#### 【 7 0 7 0 】

先に取得された判定用情報に基づく特定判定にて特定結果等となり、先読みの対象になった特定の判定用情報が消化される前に特定状態が終了すると、特定の判定用情報に対応する遊技回は、次の特定状態で実行されるものとなる。このような場合、先の特定状態では特定の判定用情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の特定状態に移行してから当該先読み報知を許容するようにすれば、特定の判定用情報についての先読み報

知により、先の判定用情報に対応する遊技回（特定結果又は所定結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【7071】

特徴 j E 3 . 前記特定手段は、前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての所定の前記特定報知が、前記特定状態である状況で前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報についての前記特定報知が実行中である状況で制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j E 1 又は特徴 j E 2 に記載の遊技機。

【7072】

上記構成では、先に取得された判定用情報の先読み報知が行われている状況において、特定の判定用情報についての先読み報知の実行を制限し得るため、先の判定用情報についての特定報知が終了してから特定の判定用情報についての特定報知を実行することができる。これにより、特定状態中に行われる遊技回（先の判定用情報に対応する遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【7073】

特徴 j E 4 . 前記所定結果として、第 1 所定結果（有利小当たり結果 B、C）と、前記第 1 所定結果よりも遊技者に有利な第 2 所定結果（有利小当たり結果 A）とを有しており、

前記特定手段は、前記特定の判定用情報についての前記先特定手段の特定結果が前記第 1 所定結果に対応する結果（有利小当たり結果 B、C に対応する先読み結果）である場合に、前記特定の判定用情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 3 のいずれかに記載の遊技機。

【7074】

上記構成では、所定結果の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、不利な側の先読み結果（第 1 所定結果）が得られた場合を制限の対象としている。例えば、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知を実行中の状態で特定状態が終了すると、特定状態の終了により落胆している遊技者は、先読み報知が行われている特定の判定用情報（保留記憶）に対して大きな期待感を寄せることが想定される。その場合において、その判定用情報に対応する遊技回にて不利側の所定結果が生じることがあると、期待感が大きかった分、遊技者をがっかりさせる懸念がある。この点、不利な側の先読み結果が得られた場合を制限の対象とし、有利な側の先読み結果（第 2 所定結果）が得られた場合を制限の対象外とすることで、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知が実行された場合には、当該特定の判定用情報に対応する遊技回にて遊技者にとって望ましい側の所定結果が報知されるものとなり、先読み報知に起因して遊技者をがっかりさせる不都合の発生を抑制することが可能になる。

【7075】

特徴 j E 5 . 前記特定状態として、第 1 移行契機の成立に基づいて移行する第 1 特定状態（時短遊技状態 A）と、第 2 移行契機の成立に基づいて移行する第 2 特定状態（時短遊技状態 B）とを有しており、

前記特定手段は、前記第 1 特定状態にて取得され且つその第 1 特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【7076】

上記構成によれば、特定状態の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、

10

20

30

40

50

先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、第1特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象とし、第2特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象外とする。これにより、第2特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第1特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【7077】

なお、本特徴の「前記特定手段は、前記第1特定状態にて取得され且つその第1特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものである」は、「前記第1特定状態にて取得され且つその第1特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする手段と、前記第2特定状態にて取得され且つその第2特定状態の終了より後の遊技回に対応する所定の判定用情報について所定の前記特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、を備えている」と表現することもできる。

10

【7078】

特徴jE6．前記第1特定状態にて第1所定報知（第1報知）が行われるようにする手段と、

前記第2特定状態にて前記第1所定報知とは異なる第2所定報知（第2報知）が行われるようにする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴jE5に記載の遊技機。

20

【7079】

上記構成では、第1特定状態にて第1所定報知が実行され、第2特定状態にて第2所定報知が実行される。第2特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第1特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させる構成において、現在の特定状態がそれらいずれの特定状態であるかを上記各所定報知によって遊技者に知らせることができる。これにより、それら各特定状態の区別を容易化して遊技性の誤認を抑制することが可能になる。

【7080】

特徴jE7．前記特定報知として、第1態様の特定報知（赤色態様の保留絵柄の表示）と、前記第1態様とは異なる第2態様の特定報知（青色態様の保留絵柄の表示）とを実行することが可能であり、

30

前記特定の判定用情報についての前記第1態様の特定報知の制限状態とされることを可能とする手段（残り保留の保留情報について赤色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を制限する機能）と、

前記特定の判定用情報についての前記第2態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段（残り保留の保留情報について青色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を許容する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴jE1乃至特徴jE6のいずれかに記載の遊技機。

40

【7081】

上記構成では、先読み報知の態様により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。

【7082】

なお、本特徴の「前記特定報知として、第1態様の特定報知（赤色態様の保留絵柄の表示）と、前記第1態様とは異なる第2態様の特定報知（青色態様の保留絵柄の表示）とを実行することが可能であり」は、「前記特定報知として、第1態様の特定報知と、前記第1態様より下位の第2態様の特定報知とを実行することが可能であり」と表現することもできる。

【7083】

特徴jE8．前記特定報知として、特定報知の契機となった判定用情報が明示される第

50

1 態様の特定報知（明示タイプの保留予告）と、特定報知の契機となった判定用情報が明示されない第 2 態様の特定報知（非明示タイプの保留予告）とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第 1 態様の特定報知の制限状態とされることを可能と、

前記特定の判定用情報についての前記第 1 態様の特定報知の制限状態とされている状態で、前記第 2 態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【7084】

上記構成では、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知に関して、先読み報知の契機となった判定用情報が明示される明示タイプの先読み報知の実行が制限され、先読み報知の契機となった判定用情報が明示されない非明示タイプの先読み報知の実行が許容される。特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について、いずれの判定用情報が対象であるかが明確化された上で先読み報知が実行されると、特定状態中の遊技回への注目度が低下しやすい懸念があるが、このような先読み報知の実行を制限することで、そのような不都合の発生を抑制することができる。その一方で、対象の判定用情報が明確化されない非明示タイプの特定報知については、その実行を許容することで、先読み報知の機会を一定程度確保することが可能になる。

【7085】

特徴 j E 9 . 前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態ではない状況で前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、遊技者に有利となることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6 R V 大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6 R V 大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7086】

上記構成では、特定状態中に取得された判定用情報について、特定状態中の特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合よりも、特定状態の終了後、特定状態ではない状況での特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の方が遊技者に有利となる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いに不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴 j E 1 の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【7087】

特徴 j E 10 . 前記特定状態より後、前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 9 のいずれかに記載の遊技機。

【7088】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又

10

20

30

40

50

は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われぬ。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に対して遊技者に期待感を抱かせ、特定状態後の遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで特定特典の有無に不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴 j E 1 の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。 10

【7089】

特徴 j E 1 1 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴 j E 9 又は特徴 j E 1 0 に記載の遊技機。

【7090】

上記構成では、特定状態が有利なものであり、その終了時には遊技者の落胆を招くおそれがあるが、上記特徴 j E 9 又は特徴 j E 1 0 のように特定状態後の遊技が優遇されていることで、そのような落胆を軽減することが可能になる。しかしながら、特定の判定用情報よりも前の保留記憶に対応する遊技回で特定結果等が生じると、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いや特定特典の有無に不整合が生じ、当該判定用情報の先読み報知により遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、上記特徴 j E 1 の構成により、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知が制限されることで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制可能となる。 20

【7091】

なお、上記特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。 30

【7092】

<特徴 j F 群>

特徴 j F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 5 の実施の形態の変形例 3 から抽出されるものである。

【7093】

なお、特徴 j F 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004 - 81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。 40

【7094】

特徴 j F 1 . 予め定められた判定契機（作動口 6 2、6 3 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定 50

判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A 1、A 2）となった後、特定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、第 1 遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第 2 遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な第 1 移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定移行条件の成立に対応する所定事象（時短対応の当たり結果への当選、V大当たり等）が発生した場合に、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利なものであって前記第 2 遊技状態とは異なる第 3 遊技状態（時短遊技状態）に移行させることが可能な第 2 移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記所定事象が発生した場合において特定条件（大当たり回数の時短リミッタ値への到達等）の成立状態の場合に前記第 3 遊技状態への移行が制限されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定条件として、第 1 特定条件（第 1 リミッタ値）と、前記第 1 特定条件とは異なる第 2 特定条件（第 2 リミッタ値）とを含む複数の特定条件を有しており、

複数の前記特定条件のうちいずれかを設定することが可能である（上記第 5 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S j 5 4 0 3、ステップ S j 5 4 0 4 の処理を実行する機能）ことを特徴とする遊技機。

#### 【7095】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態に移行する構成の下、移行条件の成立に対応する所定事象の発生により、第 2 遊技状態とは異なるものであって第 1 遊技状態よりも有利な第 3 遊技状態に移行し得る。但し、特定条件が成立している状況では上記所定事象が発生しても第 3 遊技状態への移行が制限されるとともに、そのような制限の契機となる特定条件について第 1 特定条件と第 2 特定条件とを含む複数の特定条件が設けられている。この場合、特定判定の結果だけでなく、特定条件としていずれの条件が設定されるかによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

#### 【7096】

特徴 j F 2 . 前記所定事象が発生した場合において前記特定条件の成立状態でない場合に前記第 3 遊技状態への移行が許容されるように構成されている（ステップ S j 5 5 0 8 で否定判定した場合の流れ）ことを特徴とする特徴 j F 1 に記載の遊技機。

#### 【7097】

上記構成では、第 3 遊技状態への移行契機に対応する所定事象の発生時において特定条件が成立していない場合は第 3 遊技状態への移行が許容される一方で、上記所定事象の発生時において特定条件が成立している場合は第 3 遊技状態への移行が制限される。すなわち、特定条件が成立するまで所定事象が発生する都度、第 3 遊技状態への移行を繰り返すことができる。特定条件として第 1 特定条件と第 2 特定条件が設けられるため、いずれの特定条件が設定されるかにより、上記繰り返しの程度を異ならせることができる。

#### 【7098】

特徴 j F 3 . 前記特定結果又は前記所定結果として第 1 結果（有利小当たり結果 A 1）と第 2 結果（有利小当たり結果 A 2）とを含む複数の結果を有しており、

前記第 1 結果となった場合に前記第 1 特定条件が設定されるようにする手段（上記第 5 の実施の形態の変形例 3 において有利小当たり結果 A 1 となった場合に第 1 リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、

前記第 2 結果となった場合に前記第 2 特定条件が設定されるようにする手段（上記第 5 の実施の形態の変形例 3 において有利小当たり結果 A 2 となった場合に第 2 リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 j F 1 又は特徴 j F 2 に記載の遊技機。

#### 【7099】

10

20

30

40

50

上記構成では、特定判定における当たり（特定結果又は所定結果）の種別により複数の特典条件のいずれが設定されるが定まる。このため、特定判定にて特定結果等への当選を目指すことだけでなく、複数の特定条件のうち有利な条件に対応した当たりの種別を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7100】

特徴 j F 4 . 前記特定条件は、所定の更新手段により更新される前記第 2 遊技状態への移行回数（当たり回数カウンタエリア A C の値）が特定数に到達することであり、

前記第 1 特定条件は前記特定数が第 1 特定数（5 回）とされるものであり、

前記第 2 特定条件は前記特定数が前記第 1 特定数とは異なる第 2 特定数（4 回）とされるものであることを特徴とする特徴 j F 1 乃至特徴 j F 3 のいずれかに記載の遊技機。 10

【7101】

上記構成では、第 2 遊技状態への移行回数が特定数に到達することで、所定事象が発生した場合の第 3 遊技状態への移行が制限されるとともに、複数の特定条件のうちいずれが設定されるかにより特定数としての回数が異なるものとなっている。この場合、特定数が多い回数になるほど、第 3 遊技状態への移行回数を増やすことができ、遊技者にとって有利となる。これにより、より多い回数に対応する特定条件が設定されることを期待して楽しむ遊技を提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7102】

特徴 j F 5 . 前記特定条件として前記第 2 特定条件が設定されている状況（第 2 リミッタ値が設定されている状況）で前記第 1 特定条件の設定契機（有利小当たり結果 A 1 となり、V 入賞が発生すること）が成立した場合に、新たな前記特定条件として前記第 1 特定条件が設定されることを可能とする手段（上記第 5 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S j 5 4 0 3、ステップ S j 5 4 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j F 1 乃至特徴 j F 4 のいずれかに記載の遊技機。 20

【7103】

上記構成では、第 2 特定条件の設定中において第 1 特定条件の設定契機が成立すると、新たな特定条件として第 1 特定条件が再設定される。この場合、遊技者にとって不利な特定条件が設定された場合において、遊技者を単に落胆させるに留まらず、有利な特定条件に設定し直すことを目指す楽しみを提供することができる。逆に、有利な特定条件が設定されても不利な特定条件に切り替わる可能性が生じ、そのような降格が生じることへのドキドキ感を喚起することができる。 30

【7104】

特徴 j F 6 . 前記第 2 特定条件は前記第 1 特定条件より遊技者に不利なものであり、

遊技の状況が第 1 所定状況（第 2 リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第 2 特定条件の設定契機（有利小当たり結果 A 2 となり、V 入賞が発生すること）が成立した場合に第 1 特定報知（3 図柄による当たり報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて実行されるようにする手段と、

遊技の状況が前記第 1 所定状況とは異なる第 2 所定状況（第 2 リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第 2 特定条件の設定契機が成立した場合に前記第 1 特定報知とは異なる第 2 特定報知（7、3 以外の奇数図柄による当たり報知）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段と、 40

を備えていることを特徴とする特徴 j F 1 乃至特徴 j F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【7105】

不利な側の第 2 特定条件の設定契機が成立した場合に、それに対応する特定報知を行う構成において、上記設定契機の成立時における遊技の状況により特定報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第 2 特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は積極的に報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして報知を行うなど、上記設定契機が成立した場合の報知の使い分けを行うことができる。

【7106】

特徴 j F 7 . 前記第 2 特定条件は前記第 1 特定条件より遊技者に不利なものであり、前記第 2 特定条件の設定契機は、前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の遊技回で成立し得るように構成されており、

遊技の状況が第 1 所定状況（第 2 リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第 2 特定条件の設定契機（有利小当たり結果 A 2 となり、V 入賞が発生すること）が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が第 1 態様（3 図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、

遊技の状況が前記第 1 所定状況とは異なる第 2 所定状況（第 2 リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第 2 特定条件の設定契機が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が前記第 1 態様とは異なる第 2 態様（7、3 以外の奇数図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、を備えていることを特徴とする特徴 j F 1 乃至特徴 j F 6 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7107】

不利な側の第 2 特定条件の設定契機が成立した遊技回において当たり報知（特定結果又は所定結果の報知）を行う場合に、上記設定契機が成立したときの遊技の状況により上記当たり報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第 2 特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、当該設定契機の成立を積極的に示唆する当たり報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして当たり報知を行うことで、遊技者の落胆を抑制することができる。

#### 【7108】

特徴 j F 8 . 前記第 1 所定状況は、前記特定条件として前記第 2 特定条件が設定された場合に前記第 2 特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利になる状況であり、

前記第 2 所定状況は、前記特定条件として前記第 2 特定条件が設定された場合に前記第 2 特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利にならない状況であることを特徴とする特徴 j F 6 又は特徴 j F 7 に記載の遊技機。

#### 【7109】

上記構成によれば、第 2 特定条件の設定がなされることにより有利になる場合と、当該設定がなされることにより不利になる場合とを対象として、第 2 特定条件の設定契機の成立時における報知の使い分けを行うことができる。

#### 【7110】

特徴 j F 9 . 前記第 1 特定報知は、前記第 2 特定条件が設定されることを遊技者が認識可能又は認識しやすいものであり、前記第 2 特定報知は、前記第 2 特定条件が設定されることを遊技者が認識不可又は前記第 1 特定報知より認識しにくいものであることを特徴とする特徴 j F 6 乃至特徴 j F 8 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7111】

上記構成では、第 1 特定報知が第 2 特定条件の成立が分かりやすい報知であり、第 2 特定報知が第 2 特定条件の成立が分かりにくい報知であるため、これらを第 2 特定条件の設定契機の成立時における遊技の状況によって使い分けることで、第 2 特定条件の設定が遊技者にとって嬉しい状況である場合は第 1 特定報知により当該設定を積極的に報知し、第 2 特定条件の設定が遊技者にとって嬉しくない状況である場合は第 2 特定報知により当該設定を分かりにくくして遊技者の落胆を抑制することができる。

#### 【7112】

特徴 j F 10 . 前記第 3 遊技状態は、前記第 1 遊技状態より前記判定契機が成立しやすい又は前記特定判定の結果が前記特定結果若しくは前記所定結果になりやすいことを特徴とする特徴 j F 1 乃至特徴 j F 9 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7113】

複数の特定条件のうち有利な条件が設定されることで第 3 遊技状態の継続期間を長くできるところ、第 3 遊技状態が第 1 遊技状態よりも特定判定が行われやすかったり、特定判定にて特定結果等になりやすかったりするものであることで、いずれの特定条件が設定されるかへの遊技者の関心が高まり、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 7 1 1 4 】

なお、上記特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

## 【 7 1 1 5 】

< 特徴 j G 群 >

特徴 j G 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 5 の実施の形態の変形例 4 から抽出されるものである。

## 【 7 1 1 6 】

なお、特徴 j G 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

## 【 7 1 1 7 】

特徴 j G 1 . 予め定められた判定契機（作動口 6 2、6 3 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A ~ C）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素（時短リミッタ値が再セットされるか否か）が、前記所定遊技動作における所定の第 1 タイミングでの状態（変動表示開始タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第 1 手段（第 5 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により変動開始処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

前記特定要素が前記第 1 タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第 2 タイミングでの状態（V 入賞発生タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第 2 手段（第 5 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により V 入賞用処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

## 【 7 1 1 8 】

上記構成では、遊技回及びその後に行われる特定遊技を含む所定遊技動作より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素を上記所定遊技動作の期間における第 1 タイミングでの状態に対応して設定する手段と、上記所定遊技動作の期間における第 2 タイミングでの状態に対応して設定する手段とを備えている。例えば、特定判定の実行後において第 1 タイミングでの状態と第 2 タイミングでの状態とが異なる構成とすれば、第 1 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第 2 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いに差異を生じさせることができる。これにより、いつの状態を参照するかを制御することにより、

10

20

30

40

50

その後の遊技の展開を異ならせることができ、遊技の多様化を図ることができる。

【 7 1 1 9 】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【 7 1 2 0 】

特徴 j G 2 . 前記第 1 手段は、第 1 特定事象（有利小当たり結果 A になること等）が発生した場合に、前記第 1 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記第 1 特定事象とは異なる第 2 特定事象（有利小当たり結果 B、C になること等）が発生した場合に、前記第 2 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j G 1 に記載の遊技機。

【 7 1 2 1 】

上記構成では、第 1 特定事象と第 2 特定事象のいずれが発生するかにより、第 1 タイミングでの状態と第 2 タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【 7 1 2 2 】

特徴 j G 3 . 前記特定判定の結果が第 1 結果（有利小当たり結果 A ）になった場合に、所定の可変入球手段（第 2 可変入賞装置 6 6、可変入賞装置 A ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第 1 態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第 1 態様よりも入球しやすい第 2 態様（開放状態）とし、その後、前記第 1 態様とする第 1 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（有利小当たり結果 B、C ）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置 B ）を前記第 1 態様から前記第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 2 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第 1 手段は、前記特定判定の結果が前記第 1 結果になった場合に、前記第 1 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定判定の結果が前記第 2 結果になった場合に、前記第 2 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j G 1 又は特徴 j G 2 に記載の遊技機。

【 7 1 2 3 】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により、第 1 タイミングでの状態と第 2 タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、いつの状態を参照するかの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【 7 1 2 4 】

特徴 j G 4 . 前記第 1 タイミングは前記第 2 タイミングより早いタイミングであり、

所定の移行契機（大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A ~ C になること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第1タイミングより後で且つ前記第2タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第5の実施の形態の変形例4に係る主制御装置162により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴j G 1乃至特徴j G 3のいずれかに記載の遊技機。

【7125】

所定の移行契機の成立により特定状態への移行がなされるとともに、終了契機の成立により第1タイミングより後で且つ第2タイミングより前の所定タイミングにて特定状態が終了されるように構成されている。この場合、第1タイミングでは特定状態となり、第2タイミングでは非特定状態となるため、特定状態であるか否かにより特定要素が設定される構成とすれば、第1タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第2タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

10

【7126】

特徴j G 5．前記第1タイミングでの状態が当該第1タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であり、

前記第2タイミングでの状態が当該第2タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であることを特徴とする特徴j G 4に記載の遊技機。

【7127】

上記構成では、特定状態であるか否かにより特定要素が設定されるため、第1タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第2タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

20

【7128】

特徴j G 6．前記第1タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴j G 4又は特徴j G 5に記載の遊技機。

【7129】

上記構成では、第1タイミング及び第2タイミングが特定判定の実行後に到来する。このため、特定状態の下で特定判定が行われる場合であれば、特定判定にてその恩恵を受けつつ、特定状態であるか否かの状態判定に関し、いつの時点での状態を参照して判定を行うかについては、その後の第1タイミング及び第2タイミングで振り分けることができる。特に第2タイミングでの状態を参照する場合は、特定判定を特定状態中に実行しながら、状態判定の結果としては特定状態ではないとの結果を得ることができる。

30

【7130】

特徴j G 7．前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が2R大当たり結果A、小当たり種別が有利小当たり結果A～Cになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

40

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアACの値）を更新する更新手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記更新手段による更新は特定値（0又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は0）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第1タイミングより後で且つ前記第2タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了さ

50

れることを可能とする手段（第5の実施の形態の変形例4に係る主制御装置162により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新の開始より後、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御を実行することが可能な手段（第5の実施の形態の変形例4に係る主制御装置162により当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第2手段による前記第2タイミングでの状態に対応した前記特定要素の設定として、前記特定制御が実行されることを特徴とする特徴jG1乃至特徴jG6のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7131】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する特定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第1タイミングより後で且つ第2タイミングより前の所定タイミングにて特定状態を終了させることが可能であり、この場合、特定状態が終了してから第2タイミングが到来するため、第2タイミングでの状態は非特定状態となる。そして、第2タイミングでの状態に対応させて特定要素を設定するものとして、特別遊技の回数に関する特定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

#### 【7132】

特徴jG8、前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が2R大当たり結果A、小当たり種別が有利小当たり結果A～Cになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Aになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置162における変動回数対応の高サボ終了用処理、小当たり種別対応の第1高サボ終了用処理、小当たり種別対応の第2高サボ終了用処理を実行する機能）と、

前記所定遊技動作より後の遊技状態が前記特定状態である場合において、前記第1タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合と、前記第2タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴jG1乃至特徴jG7のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7133】

上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第1タイミングと第2タイミングとのいずれの状態に対応して特定要素が設定されるかにより、上記特定回数として異なる回数が設定される。すなわち、いつの状態を参照するかの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

#### 【7134】

なお、上記特徴jG1乃至特徴jG8の各構成に対して、特徴jA1乃至特徴jA16、特徴jB1乃至特徴jB13、特徴jC1乃至特徴jC13、特徴jD1乃至特徴jD

10

20

30

40

50

10、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7135】

<特徴 j H 群>

特徴 j H 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 5 の実施の形態やその変形例 1 ~ 4 から抽出されるものである。

【7136】

なお、特徴 j H 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004 - 81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【7137】

特徴 j H 1、所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第 2 作動口 63）と

特定領域（第 2 可変入賞装置 66 の内側領域）に流下した遊技球が通過可能な特定通過部（V 入賞用領域 66f）と、

前記特定通過部への遊技球の通過に基づいて所定特典（V 大当たり遊技等）を付与可能な手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定入球手段に遊技球が入球した場合、その遊技球は前記特定通過部を通過しないように構成されており（第 2 作動口 63 に入賞した遊技球が遊技盤 60 の背面側に回収され、第 2 可変入賞装置 66 に到達不可となるようにされている構成）、

遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容される第 1 態様（開放状態）と、前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容されない又は前記第 1 態様である場合より許容されにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変手段（第 2 可変入賞装置 66）と、

特定条件（有利小当たり結果 A への当選）の成立に基づいて、前記可変手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする特定制御（小当たり遊技における第 2 可変入賞装置 66 の開閉制御）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする特定手段（有利小当たり結果 A に当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【7138】

上記構成では、特定領域に流下した遊技球が通過可能なものであって、遊技球が通過すると所定特典が付与される特定通過部と、上記特定領域への遊技球の流下を許容する第 1 態様と、それを許容しない第 2 態様とに切り替わり可能な可変手段とを備えている。このため、可変手段が第 1 態様とされる状況では、遊技球が特定通過部を通過し、所定特典が付与されることを期待して遊技を楽しむことができる。但し、上記特定通過部や可変手段

10

20

30

40

50

とは別に所定入球手段が設けられており、この所定入球手段に入球した遊技球は特定通過部を通過できないように構成されている。よって、可変手段が第1態様であっても、所定入球手段に遊技球が入球してしまうと、特定通過部への通過が実現されないことになり、所定入球手段への入球により当該通過が妨げられてしまう懸念がある。この点、本特徴では、遊技者に有利な特定遊技状態である状況で特定条件で成立し、可変手段を第2態様から第1態様とし、その後、第2態様とする特定制御の実行契機が成立した場合に、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させるように構成されている。これにより、可変手段が第1態様とされる状況では所定入球手段への入球が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。よって、当該通過が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しみやすい構成とすることが可能になる。

10

#### 【7139】

特徴 j H 2 . 前記特定遊技状態は第1内部状態(サポートフラグのセット状態)とされるものであり、前記所定遊技状態は第2内部状態(サポートフラグのクリア状態)とされるものであり、

所定条件(2R大当たり結果Aへの当選、V入賞の発生等)の成立に基づいて前記第1内部状態とする手段(主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能)を備え、

前記第1内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第2内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しやすくなり、

20

前記第2内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第1内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しにくくなり、

前記特定手段は、前記第1内部状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記第2内部状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j H 1 に記載の遊技機。

#### 【7140】

上記構成では、第1内部状態である場合に所定入球手段に遊技球が入球可能又は第2内部状態の場合よりも入球が発生しやすくなっている。このため、可変手段が第1態様とされても第1内部状態である場合は、所定入球手段に遊技球が入球することにより特定通過部への遊技球の通過が妨げられる事象が発生しやすくなる。この点、第1内部状態である状況で特定条件が成立した場合、特定制御の実行前に第2内部状態への切り替えが行われるため、上記事象の発生が抑制され、特定通過部への遊技球の通過をスムーズに実現させることが可能になる。

30

#### 【7141】

なお、本特徴は、「前記特定遊技状態は、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じやすいものであり、前記所定入球手段は、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じにくいものであることを特徴とする」と表現することもできる。

#### 【7142】

特徴 j H 3 . 所定領域(普電開閉領域)の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第1状態(開放状態)と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第1状態より受け入れにくい第2状態(閉鎖状態)とに切り替わり可能な受入手段(普電役物63a)を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

40

前記可変手段より上流側に前記受入手段が配置され、前記受入手段が前記第2状態とされている状況で前記所定領域を通過した遊技球が前記可変手段に到達可能に構成されており(右ルートにおいて第2可変入賞装置66の上流側に普電役物63aが配置され、第2作動口63に入賞しなかった遊技球が第2可変入賞装置66に到達可能な構成)、

前記所定領域を通過していない遊技球が前記可変手段に到達することを規制する規制手

50

段（普電開閉領域を通過した遊技球のみが第 2 可変入賞装置 6 6 に到達し得るように、遊技釘や障害部等の流路形成部により遊技球の流路が形成される構成）を備えていることを特徴とする特徴 j H 1 又は特徴 j H 2 に記載の遊技機。

【 7 1 4 3 】

上記構成では、遊技球を特定通過部に通過させるには、受入手段により遊技球の受入可否が切り替えられる所定領域を経由させる必要があるところ、このような構成では、所定入球手段への入球により遊技球の特定通過部への通過が阻害される程度が顕著となる。このため、そのような事象の発生に遊技者が気付きやすく、気分が害されるやすくなることが懸念される。このような構成に対して上記特徴 j H 1 の構成を適用することで、スムーズな特定通過部への通過が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。

10

【 7 1 4 4 】

特徴 j H 4 . 前記特定手段により前記特定遊技状態が終了された後、所定期間（確定表示時間及びオープニング期間）が経過した後に前記特定制御が実行されることを可能とする手段（有利小当たり結果 A に当選した当選遊技回の変動表示の終了タイミングでサポートフラグをクリアする機能）を備えていることを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 4 5 】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立し、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させる場合に、特定遊技状態の終了後、所定期間が経過してから特定制御が実行されるように構成されている。これにより、特定遊技状態が終了してから特定制御が実行されるまでに時間的な猶予が確保され、所定入球手段に遊技球が入球しやすい状態を確実に終わらせてから特定制御（可変手段における第 1 態様への切り替え）を開始させることができる。

20

【 7 1 4 6 】

特徴 j H 5 . 所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第 1 状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第 1 状態より受け入れにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物 6 3 a）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

30

前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第 1 状態と前記第 2 状態の切り替えが行われるように構成されており、

前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定手段により前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定の遊技球が前記特定制御が実行されるまでに前記可変手段に到達可能であるように構成されていることを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 4 7 】

上記構成では、特定制御の実行前に特定遊技状態が終了される場合において、特定制御が開始された際に特定領域に遊技球を速やかに流下させることができ、延いては、特定通過部への遊技球の通過を迅速に行わせることが可能になる。

40

【 7 1 4 8 】

特徴 j H 6 . 所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第 1 状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第 1 状態より受け入れにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物 6 3 a）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第 1 状態と前記第 2 状態の切り替えが行われるように構成されており、

50

前記特定手段により前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定制御が実行された場合に、前記所定の遊技球が前記特定領域に流下し且つ前記特定通過部を通過可能であるように構成されている（有利小当たり結果 A に基づく小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 6 6 が開放される時に、閉鎖状態の普電役物 6 3 a の普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第 2 可変入賞装置 6 6 の特電開閉領域に到達した場合に V 入賞用領域 6 6 f を通過する構成）ことを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 4 9 】

上記構成によれば、特定制御の実行後に特定遊技状態が終了される構成であれば、特定通過部への通過に寄与することがなかった遊技球により、特定通過部への通過が果たされることになり、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。

10

【 7 1 5 0 】

特徴 j H 7 . 所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第 1 状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第 1 状態より受け入れにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物 6 3 a ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

所定の場合に、前記受入手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態様とする可変受入制御が少なくとも 1 回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能）と、

20

前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが前記所定遊技の途中で行われることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 5 1 】

上記構成によれば、特定手段による特定遊技状態の終了が所定遊技の途中で行われた場合であっても、特定遊技状態の終了に合わせて速やかに受入手段を第 2 状態とすることができる。これにより、特定遊技状態である状況で特定条件が成立して特定制御が実行される場合において、その特定制御の実行前に受入手段が第 2 状態とされやすい構成とすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。

30

【 7 1 5 2 】

特徴 j H 8 . 所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第 1 状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第 1 状態より受け入れにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物 6 3 a ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

所定の場合に、前記受入手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態様とする可変受入制御が少なくとも 1 回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

40

前記所定遊技の態様として、少なくとも 2 回の前記可変受入制御が実行され得る所定態様を有しており、

前記所定態様の前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが、前記所定遊技にて 2 回目以降である所定回目の前記可変受入制御に対応する特定タイミング（2 回目以降の開放の開始タイミングや終了タイミング）で行われることを可能とする手段を備えていることを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 5 3 】

50

上記構成によれば、例えば、所定遊技における初回目の可変受入制御の実行中に特定遊技状態の終了が行われた場合に、2回目以降の可変受入制御の実行を取り止めることができる。この場合、特定遊技状態の終了時に実行されている初回目の可変受入制御については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制することができる。一方で、2回目以降の可変受入制御については実行自体を取り止めることができるため、その分、受入手段が第2状態に維持される状態を速やかに到来させることができる。つまり、本構成によれば、処理構成の複雑化を抑制しながらも、特定遊技状態の終了がなされた後、速やかに受入手段を第2状態とすることが可能になる。

#### 【7154】

特徴jH9．前記特定制御実行手段は、第1特定条件（有利小当たり結果Aへの当選）が成立した場合と第2特定条件（有利小当たり結果Bへの当選）が成立した場合とのそれぞれにおいて前記特定制御を実行可能となっており、

前記特定遊技状態である状況で前記第1特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする、前記特定手段としての第1手段（有利小当たり結果Aに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、

前記特定遊技状態である状況で前記第2特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より後に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする第2手段（有利小当たり結果Bに当選した場合に当該当選に基づく小当たり遊技でV入賞が発生した場合に時短遊技状態を終了させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴jH1乃至特徴jH8のいずれかに記載の遊技機。

#### 【7155】

上記構成によれば、特定遊技状態に滞在している場合に第1特定条件と第2特定条件とのいずれを成立させるかにより、遊技球の特定通過部の通過しやすさに差異を設けることができる。これによって、遊技の多様化を図り、興趣性を向上させることが可能になる。

#### 【7156】

なお、上記特徴jH1乃至特徴jH9の各構成に対して、特徴jA1乃至特徴jA16、特徴jB1乃至特徴jB13、特徴jC1乃至特徴jC13、特徴jD1乃至特徴jD10、特徴jE1乃至特徴jE11、特徴jF1乃至特徴jF10、特徴jG1乃至特徴jG8、特徴jH1乃至特徴jH9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【7157】

なお、以上詳述した特徴jA群乃至特徴jH群の各構成に対して、他の特徴jA群乃至特徴jH群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【7158】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

#### 【7159】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

#### 【7160】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者

10

20

30

40

50

に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【7161】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

10

【7162】

<特徴k A群～特徴k I群>

下記の特徴k A群～特徴k I群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第6の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技を好適に行えるようにする上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【7163】

<特徴k A群>

特徴k A群は、上述した第6の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第6の実施の形態やその変形例1、2に基づいて抽出されるものである。

30

【7164】

特徴k A1、少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（MPU342及びサウンドIC83による音出力処理を実行する機能）と、

前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が当該遊技機にて実行されるようにする第1出力手段（スピーカ部29）と、

所定の外部手段（ヘッドホン38）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする第2出力手段（ジャック部37、第2音信号経路93）と、

40

前記所定の外部手段の接続状態又は使用状態にて前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行され得る状況で、前記第1出力手段にて出力が実行されない又は前記第1出力手段からの出力レベルが前記接続状態又は使用状態ではない所定の場合より低くなることを可能とする特定手段（MPU342によるミュート制御処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【7165】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、当該所定出力が遊技機にて実行されるようにする第1出力手段と、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする第2出力手段と、を備えている

50

。そして、上記第 2 出力手段により外部手段にて所定出力を実行させる場合は、第 1 出力手段からの所定出力を実行しないか、第 1 出力手段からの所定出力の出力レベルを低減させるように構成されている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その使用時において第 1 出力手段からの所定出力が行われなくなったりすることにより、周囲に聴こえる態様で所定出力としての音が遊技機から発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【 7 1 6 6 】

特徴 k A 2 . 前記所定出力に対応する所定信号 (音信号) を出力する信号用手段 (サウンド I C 8 3 ) と、

10

前記所定信号を前記第 1 出力手段側に伝送する第 1 伝送手段 (第 1 音信号経路 8 7 ) と

、  
前記所定信号を前記第 2 出力手段側に伝送する第 2 伝送手段 (第 2 音信号経路 9 3 ) と  
、  
を備え、

前記信号用手段から前記所定信号が出力される場合に、前記所定信号が前記第 1 伝送手段に入力され、且つ、前記所定信号が前記第 2 伝送手段に入力されるように構成されている (サウンド I C 8 3 の出力側と S P 出力制御 I C 8 8 の入力側と結ぶ音信号出力線 9 1 の途中部から、H P 出力制御 I C 9 4 の入力側に向かう分岐線 9 2 が分岐する構成) ことを特徴とする特徴 k A 1 に記載の遊技機。

20

【 7 1 6 7 】

上記構成では、所定出力を行うにあたって信号用手段から出力される所定信号が第 1 出力手段への伝送路である第 1 伝送手段と第 2 出力手段への伝送路である第 2 伝送手段とに出力されるため、信号用手段から出力された所定信号が常に上記各伝送路の両方を通る状態とすることができる。よって、所定の外部手段が接続された場合において第 1 伝送手段を伝送される所定信号のレベルを低減させるだけで、第 1 出力手段からの出力レベルを低減しつつ、上記外部手段からは通常の出力量で出力させることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。また、かかる状態から、第 1 出力手段と第 2 出力手段との両方から通常の出力量で出力させる状態に切り替えたい場合も、第 1 伝送手段でのレベル低減を解除するだけで済むため、上記切り替えを簡単に行うことが可能になる。

30

【 7 1 6 8 】

特徴 k A 3 . 前記所定の外部手段の接続状態 (ジャック部 3 7 にプラグ部 3 9 が接続された状態) 又は当該接続状態を推認可能な所定状態 (カバー部 2 7 1 の開状態) を検知する状態検知手段 (検知部 2 7 3、2 9 1) を備え、

前記特定手段は、前記状態検知手段の検知結果に基づいて、前記第 1 出力手段にて出力が実行されない又は前記第 1 出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるようにするものであり、

前記状態検知手段による前記接続状態又は前記所定状態の検知が、前記所定出力に対応する所定信号 (音信号) を前記第 2 出力手段側に伝送するための伝送路を用いずに行われるように構成されていることを特徴とする特徴 k A 1 又は特徴 k A 2 に記載の遊技機。

40

【 7 1 6 9 】

例えば、外部手段の接続検知を行う検知手段が所定出力用の伝送路 (所定出力を行うための所定信号が伝送される伝送路) 上に設けられる構成であると、不正機器が第 2 出力手段を介して上記伝送路に接続された場合に、上記検知手段を駆動させるための電力が上記不正機器の電源として悪用されるおそれがある。この点、本特徴では、外部手段の接続有無を遊技機が把握するための検知を行う検知手段が上記伝送路上に設けられないように構成されているため、上記のような電力の悪用が行われることを抑制できる。これにより、不正機器の電源を容易に確保できることを抑制し、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【 7 1 7 0 】

50

特徴 k A 4 . 前記特定手段は、前記第 1 出力手段にて出力が実行されない又は前記第 1 出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるように特定処理（ミュート処理）を実行するものであり、

前記所定の外部手段が前記接続状態又は使用状態から未接続又は未使用の状態に切り替えられた場合に、前記第 1 出力手段からの出力に対する前記特定処理の実行が解除されるようにする手段（カバー部 2 7 1 の閉状態への切り替えやプラグ部 3 9 の引き抜きに応じてミュート処理を解除する機能）を備えていることを特徴 k A 1 乃至特徴 k A 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 7 1 】

例えば、第 1 出力手段からの出力が行われなようにしたりするための特定処理が実行された後、特定処理の実行状態のまま遊技機が放置されると、次の遊技者が遊技を開始した場合に出力が行われなことで、その遊技者を困惑させてしまうおそれがある。この点、本特徴では、外部手段の接続が解除されると、それに応じて特定処理の実行が解除されるように構成されている。すなわち、遊技者が手で出力の切り替え操作を行わなくても、外部手段の接続が解除されたことに応じて、第 1 出力手段から出力が行われる状態に自動的に復帰させることができる。よって、特定処理の実行状態のまま遊技機が放置されることが抑制され、次の遊技者を困惑させる事態の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 7 1 7 2 】

特徴 k A 5 . 前記特定手段は、前記第 1 出力手段にて出力が実行されない又は前記第 1 出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるように特定処理（ミュート処理）を実行するものであり、

所定条件（カバー部 2 7 1 の閉状態への切り替え、プラグ部 3 9 の引き抜き、遊技者による出力の切り替え操作の実行）の成立に基づいて、前記第 1 出力手段からの出力に対する前記特定処理の実行が解除されるようにすることが可能に構成されており、

前記特定処理の実行が解除された場合の前記第 1 出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようにすることが可能な手段（ミュート処理の解除時に音量レベルを調整して出力を復帰させる機能）を備えていることを特徴とする特徴 k A 1 乃至特徴 k A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 7 3 】

例えば、遊技の途中で出力を切り替えるべく、遊技者が外部手段の接続を解除した場合に、第 1 出力手段からの出力レベルが復帰することで、高レベルでの出力が突然開始されることがある。その結果、周囲の遊技者を驚かせ、遊技への集中度を低下させてしまうおそれがある。この点、本特徴では、特定処理の実行を解除して第 1 出力手段からの出力レベルを復帰させる場合に、特定処理の実行前の出力レベルのまま復帰させず、それよりも低いレベルに調整して復帰させるように構成されている。このような構成とすることで、高レベルでの出力が突然始まることが抑制され、周囲の遊技者を驚かせてしまう事態の発生を抑制することが可能になる。

【 7 1 7 4 】

なお、本特徴の「前記特定処理の実行が解除された場合の前記第 1 出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようにすることが可能な手段」は、「前記特定処理の実行が解除された場合の前記第 1 出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようにして前記特定処理の実行が解除されることを可能とする手段」と表現することもできる。

【 7 1 7 5 】

特徴 k A 6 . 前記所定の外部手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能なものであることを特徴とする特徴 k A 1 乃至特徴 k A 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 7 1 7 6 】

上記構成では、所定の外部手段がいわゆるヘッドホンやイヤホンであるところ、これらのリスニング機器を遊技機に接続した場合に、第1出力手段からの出力（遊技機に搭載のスピーカからの音の出力）が行われないようにすることで、周囲の遊技者に聴こえる態様で当該遊技機から音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

## 【 7 1 7 7 】

特徴 k A 7 . 音を出力可能な出力手段（スピーカ部 2 9 ）と、  
所定状況の場合に、前記出力手段から出力される音のうち少なくとも特定音（演出音）の音量を変更可能な変更手段（S P 出力制御 I C 8 8 ）と、  
を備えた遊技機において、

前記変更手段は、

前記特定音を遊技者が認識不可又は認識困難となるよう前記音量を変更可能な手段（M P U 3 4 2 によるミュート制御処理を実行する機能）を含んでいることを特徴とする遊技機。

## 【 7 1 7 8 】

上記構成では、出力手段から出力される音のうち少なくとも特定音の音量について、所定状況である場合に、当該特定音を遊技者が認識不可又は認識困難となるよう変更することが可能となっている。これにより、周囲に聴こえる態様で所定出力としての音が遊技機から発せられることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

## 【 7 1 7 9 】

なお、上記特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7 の各構成に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7 、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6 、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8 、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6 、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6 、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9 、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7 、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 1 0 、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 1 3 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

## 【 7 1 8 0 】

< 特徴 k B 群 >

特徴 k B 群は、上述した第6の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第6の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

## 【 7 1 8 1 】

特徴 k B 1 . 少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（M P U 3 4 2 及びサウンド I C 8 3 による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン 3 8 ）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部 3 7 、第2音信号経路 9 3 ）と、

前記所定出力を実行するための所定信号（音信号）の伝送路において、第1所定部（H P 出力制御 I C 9 4 の出力部）と、前記第1所定部より前記外部出力手段側の第2所定部（ジャック部 3 7 の入力部）とが結線的に分離されるようにしつつ、前記第1所定部から前記第2所定部への前記所定信号の流れが許容されるようにする特定手段（絶縁トランス 9 6 、フォトカプラ）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 7 1 8 2 】

10

20

30

40

50

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲の音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機からの演出音等を聴くことができ、かかる演出音等を聴き取りやすくなって利便性が向上する。しかしながら、遊技者が利用可能な外部出力手段を遊技機に設けると、例えば、外部出力手段に不正機器を接続し、所定出力を行うための信号伝送路を通じて不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。

【 7 1 8 3 】

この点、本特徴では、所定出力を行うための信号伝送路にて、正規の信号出力方向において上流側に位置する第 1 所定部と、それよりも下流側の第 2 所定部とを結線的に分離しつつ、第 1 所定部から第 2 所定部への信号の流れを許容する特定手段が設けられている。この場合、上記第 1 所定部と第 2 所定部とが直接的に結線されている場合に比べ、第 2 所定部から第 1 所定部への信号の流れを生じさせにくくすることができ、外部出力手段に不正機器が接続されても不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。これにより、不正の抑止を図りながら、好適に遊技を行うことができる遊技機を提供することが可能になる。

【 7 1 8 4 】

特徴 k B 2 . 前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部 3 9）を取り付け可能な接続手段（ジャック部 3 7）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられた場合に、当該遊技機と前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

当該遊技機において前記接続手段と前記伝送路とが導通していることを特徴とする特徴 k B 1 に記載の遊技機。

【 7 1 8 5 】

上記構成では、遊技機において上記伝送路と導通する接続手段が設けられ、この接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と所定の外部手段との接続が図られるように構成されている。このような構成では、遊技機において接続手段が表出した状態となるため、接続手段を利用して不正な信号を遊技機の内部に送り込む行為が行われやすくなることが想定される。この点、上記特徴 k B 1 の特徴を備えることで、そのような行為が行われることを好適に抑制することが可能になる。

【 7 1 8 6 】

特徴 k B 3 . 前記所定の外部手段が接続されていない場合に、前記伝送路における前記第 2 所定部の電位が所定電位に固定されるようにする手段（プラグ部 3 9 が引き抜かれることで、接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 が接地端子 2 5 7、2 5 8 と接触する構成）を備えていることを特徴とする特徴 k B 1 又は特徴 k B 2 に記載の遊技機。

【 7 1 8 7 】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、所定信号の伝送路における第 2 所定部の電位が所定電位に固定されるように構成されている。これにより、第 2 所定部が電氣的に浮いた状態となることが抑制され、上記伝送路に対して遊技機の外部から信号入力が行われた場合に、当該信号が第 1 所定部に伝送されることを抑制できる。すなわち、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【 7 1 8 8 】

特徴 k B 4 . 前記所定電位が接地電位であることを特徴とする特徴 k B 3 に記載の遊技機。

【 7 1 8 9 】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、所定信号の伝送路における第 2 所定部の電位が接地電位に固定されるように構成されている。これにより、第 2 所定部が電氣的に浮いた状態となることが抑制されるとともに、遊技機の外部からの入力に対して第 1 所定部側に電流が流れにくくすることができる。よって、不正な信号が

10

20

30

40

50

遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【 7 1 9 0 】

特徴 k B 5 . 前記特定手段は、絶縁トランス又はフォトカプラを含むことを特徴とする特徴 k B 1 乃至特徴 k B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 9 1 】

本特徴では、絶縁トランス又はフォトカプラを含んで特定手段が構成されている。すなわち、絶縁トランスやフォトカプラを用いることで、所定信号の伝送路にて、第 1 所定部と第 2 所定部とを結線的に分離しつつ、第 1 所定部から第 2 所定部への信号の流れを許容する構成を好適に実現することが可能になる。

【 7 1 9 2 】

特徴 k B 6 . 前記特定手段は絶縁トランスを含み、前記所定の外部手段が接続されていない場合に、前記絶縁トランスの 2 次側の電位を所定電位に固定する手段（プラグ部 3 9 が引き抜かれることで、接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 が接地端子 2 5 7、2 5 8 と接触し、絶縁トランス 9 6 の 2 次側が接地化される構成）を備えていることを特徴とする特徴 k B 1 乃至特徴 k B 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 1 9 3 】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、絶縁トランスの 2 次側の電位が所定電位に固定される。これにより、絶縁トランスの 2 次側が電氣的に浮いた状態となることが抑制され、上記伝送路に対して遊技機の外部から信号入力が行われた場合に、当該信号が絶縁トランスの 1 次側に伝送されることを抑制できる。

【 7 1 9 4 】

なお、上記特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6 の各構成に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 1 0、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 7 1 9 5 】

< 特徴 k C 群 >

特徴 k C 群は、上述した第 6 の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 6 の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【 7 1 9 6 】

特徴 k C 1 . 少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（MPU 3 4 2 及びサウンド IC 8 3 による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン 3 8）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部 3 7、第 2 音信号経路 9 3）と、を備え、

前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部 3 9）を取り付け可能な接続手段（ジャック部 3 7）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられ、前記接続手段の接続端子（接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5）と前記所定の接続部材の所定部（電極 2 3 2 ~ 2 3 4）とが導通した場合に、前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に前記接続端子の電位が所定電位に固定されることを可能とする手段（プラグ部 3 9 が引き抜かれることで、接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 が接地端子 2 5 7、2 5 8 と接触する構成）を備えていることを特

10

20

30

40

50

徴とする遊技機。

【 7 1 9 7 】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機の演出音等を聴くことができ、遊技者にとっての利便性が向上する。

【 7 1 9 8 】

ここで、本構成では、遊技機に設けられた接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と外部手段との接続が図られるところ、このような構成では、遊技機において接続手段が表出し、接続手段における接続端子へのアクセスが比較的容易となるため、接続端子を利用して不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本特徴では、接続部材が接続手段に取り付けられていない場合、すなわち、接続端子への外部からのアクセスが可能な状況である場合に、接続端子の電位が所定電位に固定されるため、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。これにより、不正の抑止を図りながら、好適に遊技を行うことができる遊技機を提供することが可能になる。

【 7 1 9 9 】

特徴 k C 2 . 前記所定電位が接地電位であることを特徴とする特徴 k C 1 に記載の遊技機。

【 7 2 0 0 】

上記構成では、所定の接続部材が接続手段に取り付けられていない場合に、接続端子の電位が接地電位に固定されるように構成されている。これにより、接続端子が電氣的に浮いた状態となることが抑制されるとともに、接続端子に対して外部から不正な信号が入力された場合に、所定出力を行うための信号伝送路を当該不正な信号が逆流して遊技機の内部に送り込まれることを抑制できる。

【 7 2 0 1 】

特徴 k C 3 . 前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に、前記接続端子が特定部（接地端子 2 5 7、2 5 8）に当接することで、前記接続端子の電位が所定電位とされるように構成され、

前記所定の接続部材の前記接続手段への取り付けに伴って付与される押圧力により、前記接続端子と前記特定部とが離間するように構成されていることを特徴とする特徴 k C 1 又は特徴 k C 2 に記載の遊技機。

【 7 2 0 2 】

上記構成では、接続部材が取り付けられていない状態では、接続手段の接続端子が特定部と当接することで、接続端子の電位が所定電位に固定され、その後、接続部材が接続手段に取り付けられると、そのときの押圧力により接続端子が特定部から離間する。そして、接続部材が接続手段から取り外されると、押圧力が解除されて再び接続端子と特定部とが当接し、接続端子の電位が所定電位に固定される。すなわち、接続部材の着脱に連動して、接続端子の電位が所定電位に固定される状態と、接続部材の所定部と導通する状態とが機械的に切り替えられるため、接続部材が取り付けられていない場合に接続端子の電位が所定電位に固定される構成を好適に実現することが可能になる。

【 7 2 0 3 】

特徴 k C 4 . 前記所定出力を実行するための所定信号（音信号）の伝送路において前記制御手段側の第 1 所定部（HP 出力制御 IC 9 4 の出力部）と前記接続手段側の第 2 所定部（ジャック部 3 7 の入力部）とが結線的に分離されるようにしつつ、前記第 1 所定部から前記第 2 所定部への前記所定信号の流れが許容されるようにする手段（絶縁トランス 9 6、フォトプラ）を備え、

前記第 2 所定部と前記接続端子とが導通していることを特徴とする特徴 k C 1 乃至特徴 k C 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 7 2 0 4 】

上記構成では、所定出力を実行するための所定信号の伝送路にて、正規の信号出力方向において上流側の第 1 所定部と、それよりも下流側の第 2 所定部とを結線的に分離した構成において、接続部材が取り付けられていない状態では、接続端子を通じて第 2 所定部の電位を所定電位に固定するため、接続端子に対して外部から不正な信号が入力された場合に、当該信号が第 1 所定部に伝送されることを抑制できる。すなわち、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

## 【 7 2 0 5 】

特徴 k C 5 . 遊技機前方から前記接続手段に対して重なることが可能に構成された重なり部（カバー部 2 7 1）を備え、

10

前記重なり部は、前記接続手段に対して遊技機前方から重なる第 1 状態（閉状態）と、前記接続手段に重ならない又は前記第 1 状態より前記接続手段に重なる面積が小さい第 2 状態（開状態）とに切り替え可能であり、

前記重なり部を前記第 2 状態とすることで、前記接続手段への前記所定の接続部材の取り付けが可能になることを特徴とする特徴 k C 1 乃至特徴 k C 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 2 0 6 】

上記構成では、重なり部を第 2 状態に切り替えてからでないと、接続手段に設けられた接続端子にアクセスすることができないため、少なくとも当該切り替えを行う必要がある分、不正行為の実施に手間がかかるものとなり、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

20

## 【 7 2 0 7 】

特徴 k C 6 . 前記接続端子の電位を前記所定電位とするか否かを切り替え可能な切替手段（接点スイッチ）と、

前記重なり部が前記第 1 状態である場合に、前記切替手段を前記接続端子の電位を前記所定電位とするように動作させる手段（カバー部 2 7 1 の開閉に関する検知結果に基づいて接点スイッチのオン/オフを切り替える機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 k C 5 に記載の遊技機。

## 【 7 2 0 8 】

接続部材が接続手段に取り付けられている状態では必然的に重なり部が第 2 状態となっていて、接続端子の電位を所定電位とするか否かを切り替え可能な切替手段を設け、重なり部が第 2 状態から第 1 状態に切り替えられた場合に、上記切替手段を接続端子の電位を所定電位とするように動作させる構成とすることで、接続部材が取り外されたことに応じて接続端子の電位を所定の電位に固定することができる。これにより、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。

30

## 【 7 2 0 9 】

特徴 k C 7 . 前記所定の接続部材は所定の挿入部材（プラグ部 3 9）であり、

前記接続手段は、前記所定の挿入部材の挿入及び引き抜きが可能な挿入部（ジャック部 3 7）であることを特徴とする特徴 k C 1 乃至特徴 k C 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 2 1 0 】

上記構成では、遊技機に設けられた挿入部に対して所定の挿入部材を挿入することで、遊技機と外部手段との接続が図られる。このような構成では、遊技機において挿入部の開口部（挿入口）が表出し、外部からの接続端子へのアクセスが比較的容易となる。このような場合において上記特徴 k C 1 の構成を適用することで、接続端子を通じて不正な信号を遊技機の内部に送り込む行為が行われることを抑制できる。

40

## 【 7 2 1 1 】

特徴 k C 8 . 所定の接続部材（プラグ部 3 9）を取り付け可能な接続手段（ジャック部 3 7）を備え、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられ、前記接続手段の接続端子（接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5）と前記所定の接続部材の所定部（電極 2 3 2 ~ 2 3 4）とが導通した

50

場合に、所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に前記接続端子の電位が所定電位に固定されることを可能とする手段（プラグ部 3 9 が引き抜かれることで、接触端子 2 5 3 ~ 2 5 5 が接地端子 2 5 7、2 5 8 と接触する構成）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 7 2 1 2 】

上記構成では、遊技機に設けられた接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と外部手段との接続が図られるところ、このような構成では、遊技機において接続手段が表出し、接続手段における接続端子へのアクセスが比較的容易となるため、接続端子を利用して不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本特徴では、接続部材が接続手段に取り付けられていない場合、すなわち、接続端子への外部からのアクセスが可能な状況である場合に、接続端子の電位が所定電位に固定されるため、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。

10

#### 【 7 2 1 3 】

なお、本特徴に対して上記特徴 k C 2 ~ 特徴 k C 7 の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【 7 2 1 4 】

なお、上記特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8 の各構成に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 1 0、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

#### 【 7 2 1 5 】

< 特徴 k D 群 >

特徴 k D 群は、上述した第 6 の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 6 の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

#### 【 7 2 1 6 】

特徴 k D 1、遊技の進行に応じて第 1 所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が所定出力手段（スピーカ部 2 9）から出力されるように制御する第 1 手段（MPU 3 4 2 及びサウンド IC 8 3 により演出音の出力制御を行う機能）と、

30

前記所定出力手段から前記第 1 所定音が出力されない又は前記所定出力手段からの前記第 1 所定音の出力レベルが低減されるように特定制御（ミュート処理）を実行する手段（MPU 3 4 2 によるミュート制御処理を実行する機能）と、

所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ 4 8、満杯検知センサ 8 2 a 等）と、

前記検知手段の検知結果に基づいて前記第 1 所定音とは異なる第 2 所定音（エラー音や返却音）が前記所定出力手段から出力されるように制御する第 2 手段（MPU 3 4 2 及びサウンド IC 8 3 によりエラー音の出力制御を行う機能）と、

40

前記第 1 所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況（ミュートフラグのセット状態）で前記第 2 手段により前記第 2 所定音が出力されるように制御される場合に、前記第 2 所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段（エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第 1 音信号経路 8 7 を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 7 2 1 7 】

上記構成では、遊技の進行に応じて所定出力手段から第 1 所定音を出力可能とされた遊技機において、上記所定出力手段から第 1 所定音が出力されない又は第 1 所定音の出力レ

50

ベルが低減されるようにする特定制御を実行することが可能となっている。かかる特定制御が実行されることで、周囲に聴こえる態様で第1所定音が遊技機から発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【7218】

その一方で、所定事象の発生に関する検知結果に基づいて上記所定出力手段から出力される第2所定音に関しては上記特定制御の実行が制限されるように構成されている。例えば、第2所定音が聴こえないことで遊技者が所定事象の発生に気付かないまま遊技を継続していると、遊技に支障を来たす場合がある。この点、本特徴のような構成であることで、第1所定音に対する特定制御の実行状態であっても、第2所定音の出力時には遊技者に聴こえる音量で第2所定音が出力されるため、所定事象の発生を好適に知らせることが可能になる。

10

【7219】

なお、本特徴において「前記第1所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第2手段により前記第2所定音が出力されるように制御される場合に、前記第2所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段」は、「前記特定制御により前記所定出力手段から前記第1所定音が出力されない又は前記所定出力手段からの前記第1所定音の出力が前記特定制御の実行に対応した出力レベルで行われる所定状況で前記第2手段により前記第2所定音が出力されるように制御される場合に、前記第2所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段」と表現することもできる。

20

【7220】

特徴KD2. 前記検知手段は、所定の異常要因（電波受信、満杯エラー等）の発生を検知するものであり、

前記第2所定音は、前記検知手段の結果に基づく異常報知音（エラー音）であることを特徴とする特徴KD1に記載の遊技機。

【7221】

上記構成では第2所定音が異常報知音となっており、このような構成に対して上記特徴KD1の構成を適用することで、第1所定音に対する特定制御の実行状態であっても、異常の発生を知らせることができ、遊技者に対する注意喚起を好適に行うことが可能になる。

30

【7222】

特徴KD3. 当該遊技機は、前記所定事象として、第1事象（電波受信、返却音の操作等）と、前記第1事象とは異なる第2事象（満杯エラー等）とを含む複数の事象が発生し得るものであり、

前記第2所定音として、少なくとも、前記第1事象の検知に基づく第1特定音（不正検知音、返却音等）と、前記第2事象の検知に基づく第2特定音（満杯エラー音等）とを出力することが可能となっており、

前記特定手段は、前記第1所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第2手段により前記第1特定音が出力されるように制御される場合に、前記第1特定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とするものであり（不正検知音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第1音信号経路87を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除する機能）、

40

前記第1所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第2手段により前記第2特定音が出力されるように制御される場合に、前記第2特定音に対して前記特定制御が実行されることを可能とする手段（満杯エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第1音信号経路87を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除しない機能）を備えていることを特徴とする特徴KD1又は特徴KD2に記載の遊技機。

【7223】

50

検知結果に基づいて出力される第2所定音に対しての特定制御の実行を制限することで、第1所定音に対する特定制御の実行状態であっても所定事象の発生を遊技者に知らせることが可能になる。しかしながら、その反面、所定出力手段から音が出力されていない状態が続いていた状況で、突然、大きな音量で音が出力されると、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなることが懸念される。この点、本特徴では、第2所定音に対する特定制御の実行制限が一律に行われるのではなく、その種類によって制限の有無が使い分けられるため、突然、大きな音量で音が出力される頻度を低減することができる。これにより、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【7224】

特徴kD4．当該遊技機は、前記所定事象として、第1事象（電波受信、返却音の操作等）と、前記第1事象とは異なる第2事象（満杯エラー等）とを含む複数の事象が発生し得るものであり、

10

前記第2所定音として、少なくとも、前記第1事象の検知に基づく第1特定音（不正検知音、返却音等）と、前記第2事象の検知に基づく第2特定音（満杯エラー音等）とを出力することが可能となっており、

前記第1所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第2手段により前記第2特定音が出力されるように制御される場合に、前記第2手段により前記第1特定音が出力されるように制御される場合より制限度合いが低くなるようにして、前記第2特定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする手段（不正検知音に対応する音信号が出力対象となる場合にミュート処理を完全に解除する一方、満杯エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合にミュート処理の解除の度合いを半分程度とし、ミュート処理の不実行時の半分の音量で満杯エラー音が放出されるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴kD1又は特徴kD2に記載の遊技機。

20

【7225】

検知結果に基づいて出力される第2所定音に対しての特定制御の実行を制限することで、第1所定音に対する特定制御の実行状態であっても所定事象の発生を遊技者に知らせることが可能になる。しかしながら、その反面、所定出力手段から音が出力されていない状態が続いていた状況で、突然、大きな音量で音が出力されると、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなることが懸念される。

【7226】

この点、本特徴では、第1所定音に対する特定制御の実行状態において第2所定音の1つである第2特定音が出力されることになった場合に、第2所定音の他の1つである第1特定音が出力される場合よりも制限度合いを低く抑えて特定制御の実行制限を行うように構成されている。この場合、第2特定音は、第1特定音よりも小さい音量で出力される。すなわち、本特徴では、第2所定音に対する特定制御の実行制限が行われるに際し、第2所定音の種類によって音量調整が行われるため、突然、大きな音量で音が出力される頻度を低減することができる。これにより、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

30

【7227】

特徴kD5．前記第1事象は、不正に関する異常要因（電波受信等）であり、前記第2事象は、正規に遊技している状況で発生し得る異常要因（満杯エラー等）であることを特徴とする特徴kD3又は特徴kD4に記載の遊技機。

40

【7228】

上記構成では、第1特定音が、不正に関する異常発生 of 報知音であり、第2特定音が、正規に遊技している中での異常発生 of 報知音となっている。このような構成に対して上記特徴kD3又は特徴kD4の構成を適用することで、不正行為が行われることを抑止しつつ、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【7229】

特徴kD6．当該遊技機は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン38、イヤホン等）を接続可能となっており、

50

前記所定の外部手段の接続状態又は使用状態において前記第 1 所定音に対する前記特定制御が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 k D 1 乃至特徴 k D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 3 0 】

所定の外部手段としていわゆるヘッドホンやイヤホンを遊技機に装着できる構成であるところ、それらの接続時に所定出力手段からの出力（遊技機に搭載のスピーカからの音の出力）に対して上記特定制御（いわゆるミュート処理）を行うことで、周囲の遊技者に聴こえる態様で当該遊技機から音が発せられることが抑制され、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。しかしながら、遊技機に対するヘッドホン等の接続は行われているものの、遊技者がヘッドホン等を装着していない場合は、検知結果に基づき第 2 所定音がヘッドホン等から出力されていても、遊技者には聴こえず、所定事象の発生に気付かない状態が続く懸念がある。このような場合に対して上記特徴 k D 1 の構成を適用することで、遊技者がヘッドホン等を装着していない場合でも、第 2 所定音が聴こえるものとなり、所定事象の発生を好適に知らせることが可能になる。

10

【 7 2 3 1 】

なお、上記特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6 の各構成に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 10、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 13 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【 7 2 3 2 】

< 特徴 k E 群 >

特徴 k E 群は、上述した第 6 の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 6 の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【 7 2 3 3 】

特徴 k E 1、少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（MPU 3 4 2 及びサウンド IC 8 3 による音出力処理を実行する機能）と、

30

所定の外部手段（ヘッドホン 3 8）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部 3 7、第 2 音信号経路 9 3）と、を備え、

前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部 3 9）を取り付け可能な接続手段（ジャック部 3 7）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられた場合に前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

40

前記接続手段への前記所定の接続部材の取り付けを規制することが可能な特定手段（カバー部 2 7 1）を備え、

前記特定手段は、前記取り付けを規制する第 1 状態（閉状態）と、前記取り付けを許容する又は前記第 1 状態より規制しにくい第 2 状態（開状態）とに切り替え可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【 7 2 3 4 】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲の音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機の演出音等を聴く

50

ことができ、遊技者にとっての利便性が向上する。しかしながら、遊技者が利用可能な外部出力手段を遊技機に設けると、例えば、外部出力手段に不正機器を接続し、所定出力を行うための信号伝送路を通じて不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本構成では、接続手段への接続部材の取り付けを規制することが可能な特定手段を設け、この特定手段について、上記取り付けを規制する第1状態と、上記取り付けを許容する第2状態との切り替えが可能であるように構成されている。この場合、接続手段への不正を行うに際し、特定手段を第1状態から第2状態に切り替える必要を生じさせることができ、不正行為を行う際の手間を増やして不正の抑止を図ることが可能になる。

【7235】

特徴KE2．前記特定手段は、少なくとも前記第1状態において遊技機前方から前記接続手段に重なる重なり部（カバー部271）であることを特徴とする特徴KE1に記載の遊技機。

【7236】

上記構成では、特定手段としての重なり部が遊技機前方から接続手段に重なり、当該重なり部によって接続手段を覆う（塞ぐ）ため、接続手段への接続部材の取り付けを規制する第1状態において、接続手段に対する不正を好適に抑制することが可能になる。

【7237】

特徴KE3．前記重なり部の少なくとも一部は透光性を有しており、前記第1状態において前記重なり部を通して前記接続手段を視認可能に構成されていることを特徴とする特徴KE2に記載の遊技機。

【7238】

上記構成では、重なり部が接続手段を覆う第1状態において重なり部を通して接続手段を視認可能となっているため、重なり部が第1状態とされていても、接続手段の存在を遊技者に気付かせやすくすることができる。これにより、遊技者に対して接続手段の利用を促すことができ、外部手段との接続機能を搭載した意義を高めることが可能になる。

【7239】

特徴KE4．前記特定手段は、前記第1状態に対応する第1位置（通常位置）と、前記第2状態に対応する第2位置（上昇位置）とに変位可能であり、

前記特定手段が前記第2位置に位置する場合において、前記特定手段を前記第1位置に変位させる側への所定の付勢力を付与する付勢手段（付勢部材275）を備えていることを特徴とする特徴KE1乃至特徴KE3のいずれかに記載の遊技機。

【7240】

上記構成では、接続手段への接続部材の取り付けが許容される第2位置に特定手段が位置する場合に、特定手段を第1位置に変位させる付勢力が付勢手段によって付与される。このため、接続手段に対する不正を試みようとして不正行為者が特定手段を第1位置から第2位置に変位させた場合に、その後も特定手段を手で押さえるなどして、特定手段を第2位置に保持し続ける必要が生じる。これにより、不正行為を行う際の手間をさらに増やすことができ、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【7241】

また、外部手段との接続を行いながら正規に遊技していた遊技者が特定手段を第1位置に戻すのを忘れて遊技をやめてしまった場合に、第2位置とされたままの状態が続く構成であると、そのような状態とされた遊技機を狙って不正行為が行われる懸念がある。この点、本特徴では、特定手段の第1位置への戻しが遊技者により手動で行われなくても、付勢手段の付勢力によりそれが自動的に行われるため、特定手段が第2位置とされたまま放置されることが抑制され、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【7242】

特徴KE5．前記特定手段の前記第1状態と前記第2状態の少なくとも一方を検知する検知手段（検知部273）を備えていることを特徴とする特徴KE1乃至特徴KE4のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 7 2 4 3 】

上記構成では、特定手段が第 1 状態と第 2 状態とのいずれの状態であるかが検知手段によって検知されるため、特定手段の状態を遊技機が認識することが可能になる。

## 【 7 2 4 4 】

特徴 k E 6 . 前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が当該遊技機にて実行されるようにする第 1 出力手段（スピーカ部 2 9）と、

前記外部出力手段としての第 2 出力手段と、

前記特定手段が前記第 2 状態である場合に、前記第 1 出力手段にて出力が実行されない又は前記第 1 出力手段からの出力レベルが低減されるようにすることが可能な手段と、  
を備えていることを特徴とする特徴 k E 1 乃至特徴 k E 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 7 2 4 5 】

上記構成では、所定出力が遊技機にて実行されるようにする第 1 出力手段と、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする第 2 出力手段と、を備えている。このような場合において、特定手段が第 2 状態であることに応じて、第 1 出力手段からの出力を実行しない又は第 1 出力手段からの出力レベルを低減させる構成とすることで、接続手段に接続部材が取り付けられて外部手段との接続がなされたことに合わせて、第 1 出力手段側の出力にいわゆるミュートをかける構成を実現することが可能になる。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その遊技機を遊技している遊技者に対しては外部手段を通じて演出音を聴かせることができる一方、第 1 出力手段からは周囲に聴こえる態様で音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内の騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

20

## 【 7 2 4 6 】

なお、本特徴を上記特徴 k E 5 に適用した場合には、検知手段の検知結果に基づいてミュートの有無を切り替えることで、ミュートするか否かの切り替え制御を好適に行うことが可能になる。

## 【 7 2 4 7 】

なお、上記特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6 に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 10、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 13 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

## 【 7 2 4 8 】

< 特徴 k F 群 >

特徴 k F 群は、上述した第 6 の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 6 の実施の形態の変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

40

## 【 7 2 4 9 】

特徴 k F 1 . 遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（MPU 3 4 2 及びサウンド IC 8 3 により演出音の出力制御を行う機能）と、

所定操作手段（入力用操作部 3 0 0、第 1 音量スイッチ 3 0 1）の操作に基づいて音量を設定することが可能な音量設定手段（MPU 3 4 2 により音量設定表示中の操作対応処理を実行する機能）と、

前記音量設定手段の設定に対応した音量の前記所定音が所定の出力手段（スピーカ部 2 9）を通じて出力されるようにする手段（SP 出力制御 IC 8 8）と、  
を備え、

50

予め定められた特定音量（音量レベル５）を上限として音量の変更を行うことが可能に構成されており（音量レベル１～５の範囲で演出音の音量を変更できる機能）、

所定状況（ヘッドホン３８の使用状態、小音量スイッチの操作に基づく音量制限状態とされている状況等）において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされるようにする特定手段（MPU３４２により出力切替用処理を実行する機能、ステップSk１８０３～ステップSk１８０５の処理を実行する機能（音量変更が行われた場合に使用側出力に対してのみ音量変更を行う機能）等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 2 5 0 】

上記構成では、所定操作手段を操作することで、遊技の進行に応じて出力される所定音の音量を設定することが可能であり、遊技に際して遊技者は、自らが好む音量で所定音を出力させることができる。そのような構成の下、所定状況では、所定操作手段の操作にかかわらず、特定音量（上限音量）での所定音の出力が不可となるように構成されている。このような構成であることにより、例えば、音を出力するための出力手段が複数設けられる遊技機においてその出力切替を行った場合に、逆側の出力手段から過度に大きな音量で所定音出力されることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【 7 2 5 1 】

特徴k F 2 . 前記所定状況とは異なる第１状況（スピーカ部２９の使用状態等）から前記所定状況としての第２状況（ヘッドホン３８の使用状態等）への切り替わりが生じた場合に、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされる制限状態（音量低減状態）に移行させる手段（MPU３４２により出力切替用処理を実行する機能）を備え、

前記特定手段は、前記第２状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記制限状態が維持されることを可能とするものである（MPU３４２によりステップSk１８０３～ステップSk１８０５の処理を実行する機能（音量変更が行われた場合に使用側出力に対してのみ音量変更を行う機能））ことを特徴とする特徴k F 1に記載の遊技機。

【 7 2 5 2 】

上記構成では、第１状況から第２状況への切り替わりが生じることに伴って、特定音量での出力が不可とされる制限状態への移行が自動的に行われるため、遊技者による操作を強いることなく、過度に大きな音量で所定音出力されることを抑制できる。しかも、制限状態への移行後において第２状況では、所定操作手段の操作が行われても当該制限状態が維持されるため、総じて遊技機から大きな音量で所定音が放出されることを抑制できる。

【 7 2 5 3 】

特徴k F 3 . 前記所定状況とは異なる第１状況（スピーカ部２９の使用状態等）から前記所定状況としての第２状況（ヘッドホン３８の使用状態等）への切り替わりが生じた場合に、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の音量を低減させる低減手段（MPU３４２により出力切替用処理を実行する機能）を備え、

前記特定手段は、前記第２状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記低減手段による音量の低減状態が維持されることを可能とするものであることを特徴とする特徴k F 1又は特徴k F 2に記載の遊技機。

【 7 2 5 4 】

上記構成では、第１状況から第２状況への切り替わりが生じることに伴って、所定の出力手段からの所定音の音量が自動的に低減されるため、遊技者による操作を強いることなく、過度に大きな音量で所定音出力されることを抑制できる。しかも、その後の第２状況では、所定操作手段の操作が行われても音量の低減状態が維持されるため、総じて遊技機から大きな音量で所定音が放出されることを抑制できる。

【 7 2 5 5 】

10

20

30

40

50

特徴 k F 4 . 前記音量設定手段は、前記所定操作手段の操作に基づいて前記特定音量を上限とする所定範囲（音量レベル 1 ~ 5）で音量を変更することが可能となっており、

前記低減手段は、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の音量の設定状態が前記所定範囲における中間音量（音量レベル 3）より小さい所定音量に対応した所定設定状態（音量レベル 2 以下の設定状態）となるように低減を行うものであることを特徴とする特徴 k F 3 に記載の遊技機。

【 7 2 5 6 】

上記構成では、低減手段による音量の低減が行われる場合に、選択範囲内における中間音量よりもさらに小さい音量にまで音量が低減されるため、第 2 状況において所定の出力手段からの所定音の音量を小さく抑えることができ、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。

10

【 7 2 5 7 】

特徴 k F 5 . 前記特定手段は、前記所定状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力が不可とされるようにするものである（音量を 0 に低減する機能）ことを特徴とする特徴 k F 1 乃至特徴 k F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 5 8 】

上記構成では、例えば、出力切替を行った場合に、逆側の出力手段から音が放出されないようにすることができるため、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することが可能になる。

20

【 7 2 5 9 】

特徴 k F 6 . 前記所定状況において、前記所定の出力手段を通じた前記所定音について少なくとも前記特定音量での出力が不可とされていることを遊技者が認識できる所定報知（第 1 音量表示部 4 1 7 の暗転表示）が実行されるようにする手段（ヘッドホン 3 8 の使用状態においてスピーカ部 2 9 用の第 1 音量表示部 4 1 7 を表示する機能）を備えている特徴 k F 1 乃至特徴 k F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 6 0 】

上記構成によれば、特定手段による制限が加えられている場合に、所定報知によって遊技者がそれを把握できるため、所定操作手段を操作しても音量が上がらない場合に、故障であると勘違いして遊技者が困惑することを抑制できる。

30

【 7 2 6 1 】

特徴 k F 7 . 前記所定の出力手段としての第 1 出力手段とは異なる第 2 出力手段（ヘッドホン 3 8）を通じて前記所定音を出力することが可能となっており、

所定の操作が行われて特定状態になった場合（入力用操作部 3 0 0 が操作されてヘッドホン 3 8 の使用状態になった場合）に、当該特定状態になったことに対応した所定音量の前記所定音が前記第 2 出力手段を通じて出力され得るように構成されており（ヘッドホン 3 8 の使用状態に切り替えられることで、可聴音レベルの音量でヘッドホン 3 8 から演出音出力され得るようにする機能）、

前記所定状況は、前記特定状態とされている状況であることを特徴とする特徴 k F 1 乃至特徴 k F 6 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 7 2 6 2 】

上記構成では、所定音を出力可能な出力手段として第 1 出力手段と第 2 出力手段との複数の出力手段が設けられている。かかる構成において、例えば、所定の操作が行われて特定状態になり、第 2 出力手段から所定音出力される状態となった場合に、第 1 出力手段から過度に大きな音量で所定音出力されることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【 7 2 6 3 】

特徴 k F 8 . 前記第 2 出力手段を通じて出力される前記所定音の音量を前記所定操作手段の操作に基づいて変更することが可能となっており、

前記特定状態である状況で前記所定操作手段の操作が行われた場合に、前記第 1 出力手

50

段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされつつ、前記第 2 出力手段を通じて出力される前記所定音の音量の変更が可能であるように構成されていることを特徴とする特徴 k F 7 に記載の遊技機。

【 7 2 6 4 】

上記構成では、第 1 出力手段から所定音が出力される場合と第 2 出力手段から所定音が出力される場合とで音量変更のための操作手段がいずれも所定操作手段とされ、操作手段の共通化が図られている。これにより、出力切替の前後において遊技者が音量変更の操作に戸惑うことを抑制でき、利便性を高めることが可能になる。しかも、第 2 出力手段から所定音が出力される特定状態では、第 1 出力手段からの音量が特定音量になることを不可としつつ、所定操作手段の操作による第 1 出力手段からの所定音の音量変更が許容される。このため、第 1 出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制しながら、遊技者が第 2 出力手段からの所定音の音量を変更することが可能になる。

10

【 7 2 6 5 】

特徴 k F 9 . 前記第 1 出力手段は、当該遊技機から前記所定音が出力されるようにするものであり、

前記第 2 出力手段は、所定の外部手段から前記所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴 k F 7 又は特徴 k F 8 に記載の遊技機。

【 7 2 6 6 】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その使用時において第 1 出力手段（例えばスピーカ）からの所定音の音量に制限を加えることができる。これにより、当該遊技機を使用している遊技者に対して外部手段を通じて所定音が聴こえるようにしつつ、第 1 出力手段を通じて周囲に聴こえる音量が過度に大きくなることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

20

【 7 2 6 7 】

なお、本特徴は、「前記第 1 出力手段は、当該遊技機に設けられた音放出手段（スピーカ部 2 9）から前記所定音が出力されるようにするものであり、前記第 2 出力手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン 3 8）から前記所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【 7 2 6 8 】

なお、上記特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9 の各構成に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 1 0、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【 7 2 6 9 】

< 特徴 k G 群 >

特徴 k G 群は、上述した第 6 の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 6 の実施の形態の変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

40

【 7 2 7 0 】

特徴 k G 1 . 遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（M P U 3 4 2 及びサウンド I C 8 3 により演出音の出力制御を行う機能）と、

前記所定音を含む音の出力に関して用いられる第 1 手段（ジャック部 3 7）と、

前記所定音を含む音の出力に関して用いられるものであって前記第 1 手段とは異なる第 2 手段（スピーカ部 2 9）と、

前記第 2 手段を使用して出力される音量の状況が前記第 1 手段の状況に応じて変更されるようにする特定手段（M P U 3 4 2 により出力切替用処理を実行する機能、ヘッドホン

50

38の使用状態の設定によりスピーカ部29からの放出音の音量を自動低減する機能)と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【7271】

上記構成では、所定音を含む音を出力するための手段として第1手段及び第2手段を有しており、第2手段を使用して出力される音量が第1手段の状況に応じて変更されるように構成されている。例えば、第2手段から第1手段への出力切替を行った場合に、使用しなくなった側の第2手段からの音量を自動的に低減させることができる。すなわち、第2手段からの音量を低減させるための操作を遊技者が逐一行う必要がないため、利便性を高めることが可能になる。

10

【7272】

なお、本特徴の「少なくとも前記所定音を含む音の出力に関して用いられる第1手段(ジャック部37)」及び「少なくとも前記所定音を含む音の出力に関して用いられるものであって前記第1手段とは異なる第2手段(スピーカ部29)と」は、「前記所定音を出力する場合の第1音量制御(ヘッドホン38の音量制御)に関する特定処理(第2音量制御信号VC2に基づく音量設定処理)を実行するための第1手段(第2音信号経路93)」及び「前記所定音を出力する場合の第2音量制御(スピーカ部29の音量制御)に関する所定処理(第1音量制御信号VC1に基づく音量設定処理)を実行するための第2手段(第1音信号経路87)」と表現することも可能である。

【7273】

特徴kG2.前記第1手段の音量状態として第1状態(不使用状態、音量レベル0)と第2状態(使用状態、音量レベル1~5)とを設定可能になっており、

前記特定手段は、前記第1手段の音量状態が前記第1状態から前記第2状態に切り替えられた場合に、前記第2手段を使用して出力される音量の状況が変更されるようにするものであることを特徴とする特徴kG1に記載の遊技機。

20

【7274】

上記構成では、第1手段から所定音出力される場合の音量状態を第1状態から第2状態に切り替えた場合に、第2手段を使用して出力される音量が変更されるように構成されている。この場合、第1手段側の音量の変更に追従して第2手段側の音量が自動的に変更されるため、遊技者が第1手段側と第2手段側の両方について音量変更の操作を行う必要がなく、利便性を高めることが可能になる。

30

【7275】

特徴kG3.前記第1手段の音量状態として、第1状態(不使用状態、音量レベル0)と、前記第1状態より音量が大きい第2状態(使用状態、音量レベル1~5)とを設定可能になっており、

前記特定手段は、前記第1手段の音量状態が前記第1状態から前記第2状態に切り替えられた状況で、前記第2手段を使用して出力される音量が低減されることを可能とするものであることを特徴とする特徴kG1又は特徴kG2に記載の遊技機。

【7276】

上記構成では、第1手段からの所定音の音量を大きくする操作が遊技者により行われた場合に、それに追従して第2手段からの所定音の音量を低減することが可能になる。これにより、第1手段が使用側の出力として選択されている状況で、第2手段から大きな音量で所定音出力されることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

40

【7277】

特徴kG4.所定操作手段(入力用操作部300、第1音量スイッチ301)の操作に基づいて前記第2手段を使用して出力される音量を変更することが可能になっており、

前記特定手段により前記第2手段を使用して出力される音量の状況が変更された場合に、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記第2手段を使用して出力される音量が所定音量以上(音量レベル5)となることが不可となるように構成されていることを特徴とす

50

る特徴 k G 1 乃至特徴 k G 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 7 8 】

上記構成では、所定操作手段を操作することで、第 2 手段からの所定音の音量を変更することができるため、遊技者が第 2 手段を使用側の出力として選択している場合に、自らが好む音量で所定音を出力させることができる。そのような構成の下、第 1 手段の状況に応じて特定手段による変更が行われると、所定操作手段が操作されても、第 2 手段を使用して出力される音量が所定音量に達しないように制限される。このような構成であることにより、例えば、第 2 手段から第 1 手段への出力切替が行われた場合に、第 2 手段からの所定音の出力に対して上記制限を加え、第 2 手段から大きな音量で所定音出力されることを抑制できる。

10

【 7 2 7 9 】

特徴 k G 5 . 所定の場合（入力用操作部 3 0 0、第 1 音量スイッチ 3 0 1 が操作された場合）に、前記第 1 手段の状況を遊技者が認識できる第 1 特定表示（HP ボタン 4 1 6、第 2 音量表示部 4 1 8）と、前記第 2 手段を使用して出力される音量を遊技者が認識できる第 2 特定表示（第 1 音量表示部 4 1 7）とが所定の表示手段（図柄表示装置 7 5）にて実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 k G 1 乃至特徴 k G 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 8 0 】

上記構成では、第 1 手段の状況と第 2 手段からの所定音の音量とが表示によって報知されるとともに、それらが 1 の表示手段を通じて行われるため、第 1 手段の状況と第 2 手段からの所定音の音量とを同時に把握することができる。これにより、第 1 手段の状況に応じて第 2 手段からの所定音の音量が自動変更されることを視覚的に認識することができ、第 2 手段側の音量が勝手に変化する構成であっても遊技者が困惑することを抑制できる。

20

【 7 2 8 1 】

特徴 k G 6 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて遊技者に所定特典（開閉実行モードへの移行）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

30

前記特定判定が行われることに基づいて絵柄（図柄列 Z 1 ~ Z 3）の可変表示が開始され、前記特定判定の結果に対応した停止結果の停止表示が行われるように制御する手段（MPU 3 4 2 によりコマンド対応処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記可変表示及び前記停止表示が前記所定の表示手段にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 k G 5 に記載の遊技機。

【 7 2 8 2 】

所定の表示手段では、絵柄の可変表示と特定判定の結果に対応した停止結果の停止表示とが行われるため、当該表示手段の表示内容に対する遊技者の注目度が高いことが想定される。そのような構成の下、第 1 手段の状況を示す第 1 特定表示と、第 2 手段を使用して出力される音量を示す第 2 特定表示とが上記表示手段にて実行されるため、それらの表示の見逃しが抑制され、第 1 手段の状況や第 2 手段からの音量を遊技者に対して好適に伝えることが可能になる。

40

【 7 2 8 3 】

特徴 k G 7 . 前記第 1 手段は、所定の外部手段から前記所定音出力されるようにするものであり、

前記第 2 手段は、当該遊技機から前記所定音出力されるようにするものであることを特徴とする特徴 k G 1 乃至特徴 k G 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 8 4 】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、当該

50

ヘッドホン等の使用状態への切り替えに応じて、第2手段（例えばスピーカ）からの所定音の音量を自動的に変更することができる。これにより、当該遊技機を使用している遊技者に対して外部手段を通じて所定音が聴こえるようにしつつ、第2手段を通じて周囲に聴こえる音量が過度に大きくなることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【7285】

なお、本特徴は、「前記第1手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン38）から前記所定音が出力されるようにするものであり、前記第2手段は、当該遊技機に設けられた音放出手段（スピーカ部29）から前記所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

10

【7286】

なお、上記特徴kG1乃至特徴kG7の各構成に対して、特徴kA1乃至特徴kA7、特徴kB1乃至特徴kB6、特徴kC1乃至特徴kC8、特徴kD1乃至特徴kD6、特徴kE1乃至特徴kE6、特徴kF1乃至特徴kF9、特徴kG1乃至特徴kG7、特徴kH1乃至特徴kH10、特徴kI1乃至特徴kI13のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7287】

<特徴kH群>

特徴kH群は、上述した第6の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第6の実施の形態の変形例2、3に基づいて抽出されるものである。

20

【7288】

特徴kH1、遊技の進行に応じて第1所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（MPU342及びサウンドIC83により演出音の出力制御を行う機能）と、

所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ48、満杯検知センサ82a等）と、

前記検知手段の検知結果に基づいて前記第1所定音とは異なる第2所定音（エラー音や返却音）が出力されるように制御する手段（MPU342及びサウンドIC83によりエラー音の出力制御を行う機能）と、

30

所定の第1出力手段（ジャック部37、遊技者の耳に相対的に近い側のスピーカ、ヘッドホン）を通じて出力される前記第2所定音について、所定操作手段（入力用操作部300、第1音量スイッチ301）の操作に基づいて当該第2所定音の音量が変更されることを可能とする第1手段（MPU342によりステップSk2102～ステップSk2103の処理を実行する機能）と、

前記第1出力手段とは異なる所定の第2出力手段（スピーカ部29、遊技者の耳に相対的に遠い側のスピーカ、イヤホン）を通じて出力される前記第2所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第2所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数（2段）が前記第2出力手段を通じて出力される前記第1所定音についての音量変更の段数（5段）より少なくされることを可能とする第2手段（第6の実施の形態の変形例2に係るMPU342によりステップSk2106の処理を実行する機能、第6の実施の形態の変形例3に係るMPU342によりステップSk2501、ステップSk2502の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【7289】

上記構成では、所定事象の発生に関する検知結果に基づいて第2所定音が出力され、当該第2所定音により遊技者に対して注意喚起を行ったり、不正行為を抑止したりすることができる。この場合において、第2所定音を出力可能な出力手段として第1出力手段と第

50

2 出力手段とを備え、第 1 出力手段から出力される第 2 所定音については、所定操作手段の操作によりその音量を変更することができ、第 2 出力手段から出力される第 2 所定音については、所定操作手段が操作されてもその音量を変更することができなかつたり、音量変更の段数が第 1 所定音の場合よりも少なく制限されたりする。すなわち、本特徴によれば、第 2 所定音が第 1 出力手段と第 2 出力手段のいずれから出力されるかにより、当該第 2 所定音に対する音量変更の取り扱いを使い分けることができる。

【 7 2 9 0 】

例えば、第 1 出力手段としてヘッドホン等を用い、第 2 出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、遊技者が第 1 出力手段を通じて第 2 所定音を聴く場合に、音量調整を可能として耳の近くで大きな音が発せられることを抑制できる。一方、遊技者が第 2 出力手段を通じて第 2 所定音を聴く場合は、遊技者に対して音量調整の裁量を与えなかつたり、与えたとしてもその自由度を狭く制限したりすることで、第 2 出力手段からの第 2 所定音の音量が過度に小さくなることを抑制できる。これにより、注意喚起や不正抑止という第 2 所定音の本来の機能が損なわれることを抑制可能になる。

【 7 2 9 1 】

特徴 k H 2 . 前記第 1 出力手段を通じて出力される前記第 2 所定音の音量変更の段数 ( 3 段 ) が、前記第 1 出力手段を通じて出力される前記第 1 所定音についての音量変更の段数 ( 5 段 ) より少なくされることを可能とする手段 ( ヘッドホン 3 8 からの演出音の音量を変更する場合の段数を 5 段とし、ヘッドホン 3 8 からのエラー音の音量を変更する場合の段数を 3 段とする機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 k H 1 に記載の遊技機。

【 7 2 9 2 】

上記構成では、第 1 出力手段から第 2 所定音が出力される場合の音量変更の自由度が第 1 出力手段から第 1 所定音が出力される場合よりも狭く制限されるため、遊技者の操作により第 2 所定音が過度に小さく変更されてしまうことを抑制できる。これにより、第 2 所定音の音量変更を許容しながらも、第 2 所定音による注意喚起が適切に行われなくなることを抑制できる。

【 7 2 9 3 】

特徴 k H 3 . 前記第 1 出力手段を通じて出力される前記第 2 所定音について設定可能な下限の音量 ( ヘッドホン 3 8 からのエラー音について設定可能な最小音量 ) が、前記第 1 出力手段を通じて出力される前記第 1 所定音について設定可能な下限の音量 ( ヘッドホン 3 8 からの演出音について設定可能な最小音量 ) より大きいように構成されていることを特徴とする特徴 k H 1 又は特徴 k H 2 に記載の遊技機。

【 7 2 9 4 】

上記構成では、第 1 出力手段から出力される第 2 所定音の最小音量が、第 1 出力手段から出力される第 1 所定音の最小音量よりも大きく、一定以上の音量が確保されるものとなっている。このため、遊技者により第 2 所定音の音量が小さく変更された場合でも、第 2 所定音が聴こえなくなることを抑制できる。これにより、第 2 所定音の音量変更を許容しながらも、第 2 所定音による注意喚起が適切に行われなくなることを抑制できる。

【 7 2 9 5 】

特徴 k H 4 . 前記第 2 出力手段を通じて出力される前記第 2 所定音について音量を変更する操作を行うことが可能となっており ( 第 6 の実施の形態の変形例 3 においてスピーカ部 2 9 からのエラー音の音量変更を可能とする機能 ) 、

前記第 2 出力手段を通じて出力される前記第 2 所定音の音量変更の段数 ( 2 段 ) が、前記第 1 出力手段を通じて出力される前記第 2 所定音の音量変更の段数 ( 3 段 ) より少なくされることを可能とする手段 ( 第 6 の実施の形態の変形例 3 においてヘッドホン 3 8 からのエラー音の音量を変更する場合の段数を 3 段とし、スピーカ部 2 9 からのエラー音の音量を変更する場合の段数を 2 段とする機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 k H 1 乃至特徴 k H 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 2 9 6 】

上記構成では、第 1 出力手段から出力される第 2 所定音と第 2 出力手段から出力される

10

20

30

40

50

第2所定音とのいずれについても音量変更を行うことが可能となっており、その上で、第2出力手段からの第2所定音に関する音量変更の段数が、第1出力手段からの第2所定音に関する音量変更の段数より少なくなっている。例えば、第1出力手段としてヘッドホン等を用い、第2出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、第2出力手段からの第2所定音では、当該第2所定音を周囲の者に聴かせることにより、不正行為の抑止を図る役割もあるところ、本特徴の構成であることにより、第2出力手段からの第2所定音が過度に小さくされ、第2所定音が周囲の者に聴こえなくなることを抑制できる。すなわち、本特徴によれば、第2出力手段からの第2所定音の音量変更を許容しながらも、当該変更機能が不正行為に悪用されることを抑制可能になる。

【7297】

10

特徴KH5．前記所定操作手段が遊技機前面側の所定部（前扉枠14の上側膨出部31）に配置されることを特徴とする特徴KH1乃至特徴KH4のいずれかに記載の遊技機。

【7298】

上記構成では、第2所定音の音量を変更するための所定操作手段が遊技機前面側に位置するため、遊技者の手が所定操作手段に届きやすく、第2所定音の音量の変更操作を行いやすい構成とすることができる。

【7299】

特徴KH6．前記第1出力手段を通じて出力される前記第1所定音について、前記所定操作手段の操作に基づいて当該第1所定音の音量が変更されることを可能とする手段（MPU342によりステップSk1803～ステップSk1807の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴KH1乃至特徴KH5のいずれかに記載の遊技機。

20

【7300】

上記構成では、第1出力手段から出力される第1所定音と第1出力手段から出力される第2所定音とで音量変更のための操作手段がいずれも所定操作手段とされ、操作手段の共通化が図られている。これにより、音量変更の対象が第1所定音と第2所定音のいずれの場合でも遊技者が操作に戸惑うことを抑制でき、利便性を高めることが可能になる。

【7301】

特徴KH7．前記第1出力手段を通じて出力される前記第1所定音について、前記所定操作手段の操作に基づいて当該第1所定音の音量が変更されることを可能とする手段（MPU342によりステップSk1803～ステップSk1807の処理を実行する機能）を備え、

30

前記第1出力手段を通じて出力される前記第1所定音の音量が変更されることに応じて、前記第1出力手段を通じて出力される前記第2所定音の音量が変更されるように構成されていることを特徴とする特徴KH1乃至特徴KH6のいずれかに記載の遊技機。

【7302】

上記構成では、遊技者により第1所定音の音量変更が行われることに連動して第2所定音の音量変更を行うことができる。これにより、第2所定音の音量変更を各別に行うことに対しての煩わしさを解消したり、音量変更のし忘れを抑制したりすることが可能になる。

【7303】

40

特徴KH8．前記第1出力手段の使用状態である状況で前記第2所定音が出力される場合に、前記第1出力手段及び前記第2出力手段を通じて前記第2所定音が出力されることを可能とする特定手段（MPU342によりステップSk2104の処理を実行する機能）を備えており、

前記第2手段は、前記特定手段により前記第2出力手段を通じて出力される前記第2所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第2所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数が前記第2出力手段を通じて出力される前記第1所定音についての音量変更の段数より少なくされることを可能とするものであることを特徴とする特徴KH1乃至特徴KH7のいずれかに記載の遊技機。

【7304】

50

上記構成では、使用側の出力手段として第1出力手段が選択されている状況で第2所定音の出力状態になった場合は、第1出力手段と第2出力手段との双方から第2所定音が出力される。しかも、その場合における第2出力手段からの第2所定音は、その音量を変更することができなかつたり、音量変更の段数が少なく制限されたりする。これにより、例えば、第2出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、遊技者が第1出力手段を使用側に選択している場合であっても、第2出力手段から周囲の者に聴こえる音量で第2所定音を出力させることができる。

【7305】

特徴kH9．前記検知手段は、所定の異常要因（電波受信、満杯エラー等）の発生を検知するものであり、

10

前記第2所定音は、前記検知手段の結果に基づく異常報知音（エラー音）であることを特徴とする特徴kH1乃至特徴kH8のいずれかに記載の遊技機。

【7306】

上記構成では第2所定音が異常報知音となっており、このような構成に対して上記特徴kH1の構成を適用することで、第1出力手段及び第2出力手段のそれぞれから異常報知音から出力可能とする場合に好適な構成とすることができる。

【7307】

特徴kH10．前記第1出力手段は、所定の外部手段（ヘッドホン38）から前記第2所定音出力されるようにするものであり、

20

前記第2出力手段は、当該遊技機から前記第2所定音出力されるようにするものであることを特徴とする特徴kH1乃至特徴kH9のいずれかに記載の遊技機。

【7308】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、当該ヘッドホン等から出力される第2所定音については音量調整を可能として耳の近くで大きな音が発せられることを抑制できる。一方、第2手段（例えばスピーカ）から出力される第2所定音については、遊技者に対して音量調整の裁量を与えなかつたり、与えたとしてもその自由度を狭く制限したりすることで、第2出力手段からの第2所定音の音量が過度に小さくなることを抑制し、注意喚起や不正抑止といった第2所定音の本来の機能が損なわれることを抑制できる。

【7309】

30

なお、本特徴は、「前記第1出力手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン38）から前記第2所定音出力されるようにするものであり、前記第2出力手段は、当該遊技機に搭載された音放出手段（スピーカ部29）から前記第2所定音出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【7310】

なお、上記特徴kH1乃至特徴kH10の各構成に対して、特徴kA1乃至特徴kA7、特徴kB1乃至特徴kB6、特徴kC1乃至特徴kC8、特徴kD1乃至特徴kD6、特徴kE1乃至特徴kE6、特徴kF1乃至特徴kF9、特徴kG1乃至特徴kG7、特徴kH1乃至特徴kH10、特徴kI1乃至特徴kI13のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【7311】

<特徴kI群>

特徴kI群は、上述した第6の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第6の実施の形態の変形例4に基づいて抽出されるものである。

【7312】

特徴kI1．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）を出力し

50

得るように構成された遊技機であって、

音量を設定することが可能な音量設定手段（MPU342により第1音量設定表示中の操作対応処理及び第1音量設定表示中の操作対応処理を実行する機能）と、

前記音量設定手段の設定に対応した音量の前記所定音が出力されるようにする出力手段（HP出力制御IC94及びジャック部37）と、

を備え、

第1音量設定の設定状態（第1音量の設定値）と、前記第1音量設定とは異なる第2音量設定の設定状態（第2音量の設定値）とに基づいて前記音量設定手段による音量の設定が行われるように構成されており、

前記第2音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況（第2音量設定画面431が表示されており、第2音量の変更操作を行い得る状況等）にて前記第1音量設定の設定状態の変更が規制されることを可能とする特定手段（パチンコ機10の電源が投入された場合等に変更規制フラグをセットし、第1音量操作が行われても第1音量が変更されないように規制する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【7313】

上記構成では、遊技の進行に応じて所定音出力される遊技機において、第1音量設定の設定状態と第2音量設定の設定状態との組み合わせにより、出力手段を通じた所定音の出力音量が定められるように構成されており、その上で、第2音量設定の設定状態を変更可能な状況では第1音量設定の設定状態の変更が規制されるようになっている。このため、第2音量設定の設定状態を変更して所定音の出力音量を調整している際に、操作ミス等によって第1音量設定の設定状態が意図せず変更されてしまうことが抑制され、所定音の音量が大きく変化することを抑制できる。これにより、音量調整時に所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【7314】

特徴kI2．前記音量設定手段は、第1所定音量（音量レベル3に対応する音量）と、前記第1所定音量より大きい第2所定音量（音量レベル5に対応する音量）とを含む複数の音量（音量レベル1～5に対応する音量）を設定することが可能であり、

前記第1音量設定の設定状態として、第1設定状態（小の設定値）と、前記第1設定状態とは異なる第2設定状態（大の設定値）とを含む複数の設定状態（小、中、大の設定値）が設けられており、

前記第1音量設定が前記第2設定状態である場合に前記音量設定手段にて前記第2所定音量を設定することが可能となっており（第1音量を大に設定することで、音量レベル1～5の範囲で音量レベルを設定し得るようになる構成）、

前記特定手段は、少なくとも前記第1音量設定が前記第1設定状態であり且つ前記第2音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて、前記第1音量設定の設定状態の変更又は前記第2設定状態への変更が規制されることを可能とするものであることを特徴とする特徴kI1に記載の遊技機。

【7315】

上記構成では、所定音の出力音量を大きい側の第2所定音量とするには、第1音量設定を第2設定状態とすることが必要であるところ、第1音量設定が第1設定状態となっている状況で第2音量設定の設定状態の変更操作が行われる場合には、第1音量設定の設定状態の変更又は第2設定状態への変更が規制される。このため、第2音量設定の設定状態を変更して所定音の出力音量を調整している場合に、意図せず第1音量設定が第2設定状態に変更されることを抑制できる。これにより、音量調整時に所定音の出力音量が第2所定音量に変更されてしまうことが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【7316】

特徴kI3．前記第1音量設定の設定状態が前記第1設定状態であり且つ前記第2音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて前記第2音量設定の設定状態を変更した場合に、前記第1所定音量を超えない範囲で前記音量設定手段により設定される音量を変

10

20

30

40

50

更し得るように構成されていることを特徴とする特徴 k I 2 に記載の遊技機。

【 7 3 1 7 】

上記構成では、第 1 音量設定が第 1 設定状態である状況で第 2 音量設定の設定状態の変更が行われると、第 1 所定音量を超えないように上限音量が制限された状態で所定音の出力音量を変更することができる。このような構成において、第 1 音量設定の設定状態の変更を規制しながら第 2 音量設定の設定状態の変更を許容することで、音量調整時に操作ミス等が生じても所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【 7 3 1 8 】

特徴 k I 4 . 所定操作手段（入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6）により所定操作（第 1 音量操作）が行われることに基づいて前記第 1 音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

前記特定手段は、前記第 2 音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて前記所定操作が行われても前記第 1 音量設定の設定状態の変更が不可であるようにするか又は前記所定状況にて前記所定操作の実行が不可であるようにするものであることを特徴とする特徴 k I 1 乃至特徴 k I 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 1 9 】

上記構成では、所定操作手段の操作により第 1 音量設定の設定状態を変更可能であるところ、第 2 音量設定の設定状態の変更が許容される状況では、所定操作手段の操作にかかわらず第 1 音量設定の設定状態が固定されるか、所定操作手段の操作自体が不可となるように構成されている。これにより、第 2 音量設定の設定状態の変更により所定音の出力音量を調整している場合に、第 1 音量設定の設定状態が変更されることを確実に回避することができる、上記特徴 k I 1 による上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 7 3 2 0 】

特徴 k I 5 . 第 1 操作手段（入力用操作部 3 0 0 の右スイッチ 3 8 4、左スイッチ 3 8 6）の操作に基づいて前記第 1 音量設定の設定状態を変更することが可能であり、

前記第 1 操作手段とは異なる第 2 操作手段（第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9）の操作に基づいて前記第 2 音量設定の設定状態を変更することが可能であることを特徴とする特徴 k I 1 乃至特徴 k I 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 2 1 】

上記構成では、第 1 音量設定と第 2 音量設定とで設定状態の変更に用いる操作手段が異なる。これにより、第 2 音量設定の設定状態の変更中に誤って第 1 音量設定の設定状態を変更する操作を行ってしまう事象が生じにくくなり、そもそもの構成として、第 2 音量設定の設定状態の変更による音量調整の最中に所定音の音量が過大となりにくい構成とすることができる。そして、そのような構成において仮に上記のような事象が発生した場合でも、第 1 音量設定の設定状態の変更が規制されていることにより、所定音の音量が過大となることが回避され、音量調整時に出力音量が過度に大きくなることへの抑止機能を強化することが可能になる。

【 7 3 2 2 】

特徴 k I 6 . 前記第 1 音量設定の設定状態として、第 1 設定状態（小、中、大の設定値）と、前記第 1 設定状態とは異なる第 2 設定状態（固定小、固定中、固定大の設定値）とを含む複数の設定状態が設けられており、

前記第 1 音量設定が前記第 1 設定状態である場合に前記第 2 音量設定の設定状態の変更が許容され、前記第 1 音量設定が前記第 2 設定状態である場合に前記第 2 音量設定の設定状態の変更が規制されるように構成されており、

前記特定手段は、前記第 1 音量設定が前記第 1 設定状態であり且つ前記第 2 音量設定の設定状態の変更が可能である第 1 状況にて前記第 1 音量設定の設定状態の変更が規制され、前記第 1 音量設定が前記第 2 設定状態である第 2 状況にて前記第 1 音量設定の設定状態の変更が規制されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 k I 1 乃至特徴 k

10

20

30

40

50

I 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 2 3 】

上記構成では、第 1 音量設定が第 2 設定状態とされる場合は、第 2 音量設定の設定状態の変更が規制される。この場合、第 2 音量設定の設定状態を変更するための操作が遊技者により実行されても、所定音の出力音量が変更されず、当該音量を固定化することができる。このような設定状態を、設定可能な第 1 音量設定の設定状態の 1 つとして設けることで、所定音の音量が過大となることをより好適に抑制できる。

【 7 3 2 4 】

特徴 k I 7 . 前記第 1 音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で特定操作（メニュー画面 4 0 5 を表示し、変更規制項目 K P 4 を選択状態とし、オフ状態とする操作）が行われた場合に前記第 1 音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする手段（M P U 3 4 2 による規制切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 k I 1 乃至特徴 k I 6 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 7 3 2 5 】

上記構成では、遊技者が特定操作を行うことにより、第 1 音量設定の設定状態の変更が規制された状態を解除することができる。このため、必要な場合には特定操作を行って規制を解除し、その状態で、第 1 音量設定の設定状態を変更することで、所定音の出力音量を大きくすることが可能になる。

【 7 3 2 6 】

特徴 k I 8 . 所定の操作手段（第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9）により所定の操作（第 2 音量操作）が行われることに基づいて前記第 2 音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

20

前記特定操作には、前記所定の操作手段を用いた操作が含まれないように構成されていることを特徴とする特徴 k I 7 に記載の遊技機。

【 7 3 2 7 】

上記構成では、特定手段による規制の解除に必要な特定操作の中に、第 2 音量設定の設定状態の変更用いる所定の操作手段の操作が含まれないように構成されている。これにより、所定の操作手段を操作して第 2 音量設定の設定状態を変更している際に、意図せず特定操作が実施されてしまうことを抑制できる。

【 7 3 2 8 】

特徴 k I 9 . 前記第 1 音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で所定条件（規制解除操作が行われること）が成立した場合に前記第 1 音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする第 1 手段（M P U 3 4 2 による規制切替用処理を実行する機能）と、

30

前記所定条件が成立した場合又は前記第 1 手段により前記第 1 音量設定の設定状態の変更が許容された場合に特定報知（規制解除報知）が実行されるようにする第 2 手段（M P U 3 4 2 によるステップ S k 3 7 0 4 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 k I 1 乃至特徴 k I 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 2 9 】

上記構成では、特定手段による規制が解除された場合に特定報知が実行されるため、当該報知を通じて規制の解除を遊技者に認識させることができる。これにより、解除状態に移行したことを分かりやすくし、出力音量が大きく増大する可能性があることに対する注意を好適に促すことが可能になる。

40

【 7 3 3 0 】

特徴 k I 1 0 . 所定の操作手段（第 1 音量スイッチ 3 0 1 のアップスイッチ 3 8 8、ダウンスイッチ 3 8 9）により所定の操作（第 2 音量操作）が行われることに基づいて前記第 2 音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

前記第 1 音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で所定条件（規制解除操作が行われること）が成立した場合に前記第 1 音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする手段（M P U 3 4 2 による規制切替用処理を実行する機能）と、

50

前記第 1 音量設定の設定状態が変更された場合において、前記所定音の音量が変更後の前記第 1 音量設定の設定状態に対応しない場合（第 1 音量の設定値を下げた場合において、その時点での音量レベルが変更後の第 1 音量の選択範囲外である場合）に、前記所定音の音量が変更後の前記第 1 音量設定の設定状態に対応する所定音量に変更されるようにする手段（MPU342によりステップSk3308～ステップSk3310の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴kI1乃至特徴kI9のいずれかに記載の遊技機。

【7331】

上記構成では、第 1 音量設定の規制が解除され、その設定状態が変更された場合において、その時点での所定音の出力音量が変更後の第 1 音量設定の設定状態に対応しない場合（例えば、その時点での所定音の出力音量が変更後の第 1 音量設定の設定状態により規定される上限音量を超えている場合）は、当該変更後の第 1 音量設定の設定状態に対応する音量となるように自動変更される。このため、遊技者が所定の操作手段を操作して第 2 音量設定の設定状態を変更しなくても足りるため、利便性を高めることが可能になる。

【7332】

特徴kI11．所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ48、満杯検知センサ82a等）を備え、

当該遊技機は、前記所定音として第 1 所定音（演出音）と、前記第 1 所定音とは異なるものであって、前記検知手段の検知結果に基づく第 2 所定音（エラー音や返却音）とを出力し得るように構成されており、

前記第 1 音量設定の設定状態にかかわらず、前記第 2 所定音の音量を予め定められた所定音量に設定する手段（第 1 音量の設定値がエラー音の音量制御に適用されないようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴kI1乃至特徴kI10のいずれかに記載の遊技機。

【7333】

上記構成では、出力対象が第 2 所定音（例えばエラー音）である場合は、第 1 音量設定の設定状態にかかわらず、予め定められた所定音量で出力されるため、第 1 音量設定により第 1 所定音の音量を低く抑えている状態でも、第 2 所定音を大きな音量で出力させることができる。これにより、注意喚起や不正抑止という第 2 所定音の本来の機能が損なわれることを抑制可能になる。

【7334】

特徴kI12．当該遊技機の電源が遮断され、その後、投入された場合に、電源の投入後における前記第 1 音量設定の設定状態として電源の遮断前における前記第 1 音量設定の設定状態が適用されることを可能とする手段（電源遮断時に少なくとも第 1 音量の設定結果を記憶保持する機能）を備えていることを特徴とする特徴kI1乃至特徴kI11のいずれかに記載の遊技機。

【7335】

上記構成では、遊技機の電源が遮断され、その後、投入された場合に、電源投入後の第 1 音量設定の設定状態として電源遮断前の第 1 音量設定の設定状態が適用される。このため、遊技機に不具合が生じて再起動させることがあっても、再起動が行われる前の第 1 音量設定の設定状態を引き継ぐことができる。これにより、再起動後に遊技者が音量調整を行った場合に所定音の音量が過大となることを抑制できる。

【7336】

特徴kI13．当該遊技機は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン38、イヤホン等）を接続可能となっており、

前記音量設定手段は、前記所定の外部手段から前記所定音を出力する場合の音量を設定するものであることを特徴とする特徴kI1乃至特徴kI12のいずれかに記載の遊技機。

【7337】

本特徴に係る外部手段では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合

10

20

30

40

50

に遊技者がそれを感受しやすくなり、遊技機に搭載されたスピーカからの放出音の場合よりも大きな音に対して強い不快感を抱く遊技者がいることも想定される。このような場合において上記特徴 k I 1 の構成を適用することで、音量調整時に所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【 7 3 3 8 】

なお、上記特徴 k I 1 乃至特徴 k I 1 3 の各構成に対して、特徴 k A 1 乃至特徴 k A 7、特徴 k B 1 乃至特徴 k B 6、特徴 k C 1 乃至特徴 k C 8、特徴 k D 1 乃至特徴 k D 6、特徴 k E 1 乃至特徴 k E 6、特徴 k F 1 乃至特徴 k F 9、特徴 k G 1 乃至特徴 k G 7、特徴 k H 1 乃至特徴 k H 1 0、特徴 k I 1 乃至特徴 k I 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 7 3 3 9 】

なお、以上詳述した特徴 k A 群乃至特徴 k I 群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 7 3 4 0 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【 7 3 4 1 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【 7 3 4 2 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【 7 3 4 3 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【 7 3 4 4 】

< 特徴 n A 群 ~ 特徴 n H 群 >

下記の特徴 n A 群 ~ 特徴 n H 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 7 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報参照）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回

10

20

30

40

50

転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては好適な制御が望まれている。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

#### 【 7 3 4 5 】

< 特徴 n A 群 >

特徴 n A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 7 の実施の形態やその変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。

#### 【 7 3 4 6 】

特徴 n A 1 . 所定契機（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の成立に基づいて所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を更新することが可能な更新手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記更新手段の更新結果が特定結果（残り球数 R S の更新結果が 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個）になったことに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な第 1 手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定状態とは異なる所定状態（開閉実行モードの非実行中、低頻度サポートモード等）で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合よりも遅くに前記特定制御が実行されることを可能とする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

前記特定状態にて所定状況（電断状態等）が発生し、その後、前記所定状況が終了した場合において、前記更新手段の更新結果が第 1 結果（残り球数 R S が 1 個以上、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個未満等）である第 1 状況で前記所定状況が発生した場合と、前記更新手段の更新結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（残り球数 R S が 0 個以下、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個以上等）である第 2 状況で前記所定状況が発生した場合とで、前記所定状況が終了した後の報知態様が異なることを可能とする所定手段（主制御装置 1 6 2 における復電時のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能（開閉実行モード中に残り球数 R S が 1 個以上の状況で電断が発生し、その後、復電した場合に第 1 復電用報知を実行し、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下である状況で電断が発生し、その後、復電した場合に第 3 復電用報知を実行する機能））と、

#### 【 7 3 4 7 】

上記構成では、所定契機の成立により所定情報が更新され、その更新結果が特定結果になると、特定制御が実行される。その際、特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は、特定状態ではない状況で更新結果が特定結果となった場合に比べ、特定制御が遅れて実行される。この場合、更新結果が特定結果になってから特定制御が実行されるまでの待機期間が生じるため、この期間の途中で異常等の所定状況が発生して遊技が中断する事象が起こり得る。そして、そのような事象の発生後に上記所定状況が解消されて遊技が再開されると、待機期間が経過することに伴って特定制御が実行されることとなるが、遊技の再開後に程なくして特定制御が実行されることを遊技者が認識できていなかった場合は、不意に特定制御が実行された印象となって困惑を招くおそれがある。

#### 【 7 3 4 8 】

この点、上記構成では、特定状態の下で上記所定状況となった場合に、そのときの更新結果の進み具合の違いにより、当該状況が終了したときの報知の態様を異ならせるため、上記待機期間にて上記所定状況となった場合に、当該状況の終了後における報知の違いに

10

20

30

40

50

より、再開後の遊技にて特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。これにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制し、遊技を好適に行えるようにすることが可能になる。

【 7 3 4 9 】

特徴 n A 2 . 前記第 1 結果は、前記特定結果より手前側の結果であり、

前記第 2 結果は、前記特定結果である、又は前記第 1 結果より更新が進んだ結果であって前記第 1 結果より前記特定結果に近い結果であることを特徴とする特徴 n A 1 に記載の遊技機。

【 7 3 5 0 】

上記構成において例えば第 2 結果を特定結果とすることで、上記待機期間中に上記所定状況となった場合と、特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果に到達していない状況で上記所定状況となった場合とで、当該状況から復帰した場合の報知の態様を異ならせることができる。これにより、待機期間中に所定状況となった場合は、その復帰後において、報知の違いにより、再開後の遊技にて特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。

10

【 7 3 5 1 】

特徴 n A 3 . 前記所定手段は、

前記特定状態にて前記第 1 状況又は前記第 2 状況の一方の状況（残り球数 R S が 0 個以下である状況等）で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されることを可能とする手段と、

20

前記特定状態にて前記第 1 状況又は前記第 2 状況の他方の状況（残り球数 R S が 1 個以上の状況等）で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に前記特定報知が実行されないことを可能とする手段と、  
を備えていることを特徴とする特徴 n A 1 又は特徴 n A 2 に記載の遊技機。

【 7 3 5 2 】

上記構成によれば、特定状態にて上記所定状態となり、その後、当該状況が終了した場合に、特定報知の有無により、特定制御の実行が待機されている状態で復帰しているか否かを遊技者に認識させることができる。これにより、再開後の遊技で特定制御が実行される場合に、それを事前に把握させることができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

30

【 7 3 5 3 】

特徴 n A 4 . 前記第 1 結果は、前記特定結果より手前側の結果であり、

前記第 2 結果は、前記特定結果であり、又は前記第 1 結果より更新が進んだ結果であって前記第 1 結果より前記特定結果に近い結果であり、

前記所定手段は、前記特定状態にて前記第 2 状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 5 4 】

上記構成では、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に、特定制御が行われることの特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行される場合に、それを遊技者に対して事前に知らせることができる。これにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。また、所定状況が終了した後の遊技機の状態が特定制御の待機状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

40

【 7 3 5 5 】

特徴 n A 5 . 前記第 1 結果は、前記特定結果より手前側の結果であり、

前記第 2 結果は、前記特定結果であり、又は前記第 1 結果より更新が進んだ結果であって前記第 1 結果より前記特定結果に近い結果であり、

前記所定手段は、前記特定状態にて前記第 2 状況で前記所定状況が発生し、その後、前

50

記所定状況が終了した後に特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されることを可能とするものであり、

前記所定状況が終了した後、所定の遊技演出が実行されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、

前記所定状況が終了した後、前記所定の遊技演出の実行より前に前記特定報知が実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にメッセージ画像 9 1 4 の表示を開始させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 5 6 】

10

上記構成では、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。その場合において、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させるため、遊技者が特定報知に気付くやすくなることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。

【 7 3 5 7 】

特徴 n A 6 . 前記所定の遊技演出より前に実行された前記特定報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像 9 1 4 の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n A 5 に記載の遊技機。

20

【 7 3 5 8 】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させた後、特定報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも特定報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、特定報知の見逃し等をより好適に抑制することができ、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に対して分かりやすく伝えることが可能になる。

【 7 3 5 9 】

特徴 n A 7 . 前記第 2 手段は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とするものであり、

30

前記第 2 状況は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった後、前記特定制御が実行される前の状況であり、

前記所定手段は、前記第 2 状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した後に、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 6 0 】

上記構成では、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になると、特定制御の実行が特定状態の終了まで待機される。そのような待機期間にて上記所定状況となって遊技が中断し、その後、当該状況が終了して遊技が再開されると、再開後の遊技で特定状態の続きが行われた後、特定制御が実行されることになる。このような場合において、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合に、特定制御が行われることの特報が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行される場合に、それを遊技者に対して事前に知らせることができる。これにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。また、所定状況が終了した後の遊技機の状態が特定制御の待機状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

40

【 7 3 6 1 】

特徴 n A 8 . 前記第 2 手段は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とす

50

るものであり、

前記第 2 状況は、前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった後、前記特定制御が実行される前の状況であり、

前記所定状況が発生した場合又は前記所定状況が終了した場合に、前記更新手段の更新結果が消去されるようにする手段（主制御装置 162 における第 1 部分クリア用処理、電断時クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 6 2 】

上記構成では、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になると、特定制御の実行が特定状態の終了まで待機される。そのような待機期間にて上記所定状況となって遊技が中  
断し、その後、当該状況が終了して遊技が再開されると、再開後の遊技で特定状態の続き  
が行われた後、特定制御が実行されることになる。また、所定状況となったり、当該状況  
が終了したりした場合に、所定情報の更新結果が消去され、更新結果の値が初期化される  
。

10

【 7 3 6 3 】

特徴 n A 9 . 遊技の進行に応じて所定の遊技演出表示（遊技回用の演出表示や開閉実行  
モード用の演出表示）が所定報知手段（図柄表示装置 75）にて実行されるようにする手  
段を備え、

前記第 2 状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了した場合に、前記  
更新結果の消去を示す報知（例えば「遊技停止用カウンタがリセットされました」等の文  
字が付されたメッセージ画像 912 の表示）が前記所定報知手段にて実行されないように  
構成されていることを特徴とする特徴 n A 8 に記載の遊技機。

20

【 7 3 6 4 】

上記特徴 n A 8 の構成では、所定状況の終了後に再開された遊技にて、更新結果が初期  
値に変更されているにもかかわらず、特定状態の終了後に特定制御が実行されることにな  
り、不整合が生じる。この点、本特徴では、上記待機期間中に上記所定状況となり、その  
後、当該状況が終了した場合に、遊技演出表示が実行される所定報知手段にて、更新結果  
の消去を示す所定報知が実行されないように構成されているため、所定状況の終了に再開  
された遊技で、遊技者が所定報知手段を見ているも、所定状況となる前の更新結果が消去  
されていることに気付きにくくなる。よって、特定状態の終了後に特定制御が実行されて  
も不自然な印象となることを抑制できる。

30

【 7 3 6 5 】

特徴 n A 10 . 前記第 1 状況で前記所定状況が発生し、その後、前記所定状況が終了し  
た後に、前記更新結果の消去を遊技者又はホール従業員が認識できる報知が前記所定報知  
手段又はそれとは異なる報知手段（差球数報知部 622）にて実行されることを可能とす  
る手段（第 7 の実施の形態において第 1 復電用報知を実行する機能、第 7 の実施の形態に  
おいてリセット用報知を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n A 9 に記載  
の遊技機。

【 7 3 6 6 】

上記構成によれば、所定状況の終了後に再開された遊技にて特定制御が実行されない場  
合は、更新結果の消去を示す報知が実行されるため、所定情報の更新結果が初期化された  
ことをホール従業員や遊技者に知らせることができる。その一方で、所定状況の終了後に  
再開された遊技にて特定制御が実行される場合は、更新結果の消去を示す報知の実行が回  
避されるため、特定状態の終了後に特定制御が実行されても不自然な印象となることを抑  
制できる。

40

【 7 3 6 7 】

特徴 n A 11 . 前記所定状況が電断状態であることを特徴とする特徴 n A 8 乃至特徴 n  
A 10 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 6 8 】

上記構成では、遊技ホールの閉店時に遊技機を電源オン状態から電源オフ状態とし、そ

50

の後、翌日の開店時に遊技機を電源オフ状態から電源オン状態に切り換えることで、所定情報の更新結果を初期化することができる。これにより、当該初期化のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。このような場合において上記特徴 n A 8 から特徴 n A 10 のいずれかの構成を備えるため、遊技機の電源オフ操作又は電源オン操作に伴い更新結果を初期化しながらも、上記待機期間中に上記所定状況となり、その後、当該状況が終了した場合において、特定状態の終了後に特定制御が実行されても不自然な印象となることを抑制できる。

【 7 3 6 9 】

特徴 n A 1 2 . 前記特定状態が前記所定状態より遊技者にとって有利な状態であることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 7 3 7 0 】

上記構成では、特定状態が遊技者にとって有利な状態であるところ、その特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は、特定制御が遅れて実行されるため、特定状態（有利状態）を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。その反面、特定制御の待機期間中に所定状況が発生して遊技が中断されると、当該状況が終了して遊技が再開された場合に、当該待機期間の残りが経過したことに応じて特定制御が実行されることになるが、上記特徴 n A 1 の構成を適用することにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【 7 3 7 1 】

特徴 n A 1 3 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様より入球にくい第 2 態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置 6 5 ）と、

20

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置 1 8 1 における払出制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切換制御が実行され得る前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 7 2 】

30

上記構成では、特定状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特定状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような特定状態の下で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、特定状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。その反面、特定制御の待機期間中に所定状況が発生して遊技が中断されると、当該状況が終了して遊技が再開された場合に、当該待機期間の残りが経過したことに応じて特定制御が実行されることになる。このような場合、遊技者に対して不意に特定制御が実行された印象を与えやすくなるが、上記特徴 n A 1 の構成を適用することにより、そのような印象となることを抑制可能となる。

【 7 3 7 3 】

40

特徴 n A 1 4 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な手段（主制御装置 1 6 2 における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置 1 8 1 における払出制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に前記所定契機が成立可能であることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 7 4 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が更新されるため、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じて

50

いないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【 7 3 7 5 】

特徴 n A 1 5 . 前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S n 2 1 0 9）を含むものであることを特徴とする特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 7 6 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴 n A 1 の構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。

【 7 3 7 7 】

なお、上記特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 5 の各構成に対して、特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 5、特徴 n B 1 乃至特徴 n B 1 3、特徴 n C 1 乃至特徴 n C 1 1、特徴 n D 1 乃至特徴 n D 1 3、特徴 n E 1 乃至特徴 n E 1 3、特徴 n F 1 乃至特徴 n F 1 0、特徴 n G 1 乃至特徴 n G 1 0、特徴 n H 1 乃至特徴 n H 5 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 7 3 7 8 】

< 特徴 n B 群 >

特徴 n B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 7 の実施の形態やその変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。

【 7 3 7 9 】

特徴 n B 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を導出することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な第 1 手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が前記特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、前記特定制御の実行が待機される所定状態（遊技停止待ち状態）を経て前記特定制御が実行されることを可能とする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

前記所定状態であることを特定することが可能な特定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が記憶されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能（開閉実行モードである状況で残り球数 R S が 0 個以下になった場合に主側 R A M 3 1 4 の超過待機フラグに「 1 」をセットする機能））と、

前記所定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記特定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を

記憶保持できるようにする機能)と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【7380】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【7381】

そのような構成において、特定状態で所定情報が特定制御の実行に対応した所定値となった場合は、特定制御の実行を待機する所定状態を経てから特定制御が実行される。これにより、遊技者に特定状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。また、上記所定状態の下で電断が発生した場合は、当該所定状態であることを特定することが可能な特定情報が電断発生後において記憶保持されるようにバックアップ制御が行われる。これにより、復電後における遊技機の状態を上記所定状態(特定制御の待機状態)とすることができる。よって、復電後において所定状態の残り期間にて特定状態の続きを楽しませることが可能になり、さらには所定状態が終了することに応じて特定制御を実行させることが可能になる。

【7382】

特徴nB2.前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、記憶保持された前記特定情報に基づいて当該遊技機の状態が前記所定状態となるようにする手段(主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴nB1に記載の遊技機。

【7383】

上記構成によれば、所定状態で電断が発生した場合に、復電後において遊技機の状態を所定状態に復帰させることができる。これにより、復電後の遊技にて特定状態の続きを楽しませることができるとともに、所定状態の終了に伴い特定制御を実行させることができる。

【7384】

特徴nB3.前記第2手段は、前記特定状態で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とするものであり、

前記所定状態は、前記所定情報が前記所定値となった後に前記特定状態が継続される状態であることを特徴とする特徴nB1又は特徴nB2に記載の遊技機。

【7385】

上記構成では、特定状態で所定情報が所定値になると、特定状態の終了まで特定制御の実行が待機されるため、遊技者に特定状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。

【7386】

特徴nB4.前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、記憶保持された前記特定情報に基づいて特定報知(メッセージ画像914の表示)が実行されるようにする手段(主制御装置162における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置143における復電用コマンド対応処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴nB1乃至特徴nB3のいずれかに記載の遊技機。

【7387】

復電後における遊技機の状態を所定状態(特定制御の待機状態)に復帰させることで、復電後、所定状態の終了により特定制御を実行させることができるが、特定制御が実行されることを遊技者が認識できていなかった場合は、不意に特定制御が実行された印象となって困惑を招くおそれがある。この点、記憶保持された特定情報に基づいて特定報知の実

10

20

30

40

50

行制御が行われるため、復電後において特定制御の事前報知を行うことができる。これにより、再開後の遊技にて特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【 7 3 8 8 】

特徴 n B 5 . 前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n B 1 乃至特徴 n B 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 7 3 8 9 】

復電後における遊技機の状態を所定状態（特定制御の待機状態）に復帰させることで、復電後、所定状態の終了により特定制御を実行させることができるが、特定制御が実行されることを遊技者が認識できていなかった場合は、不意に特定制御が実行された印象となって困惑を招くおそれがある。この点、所定状態での電断発生から復電した場合に、特定制御が実行されることの特定報知が実行されるため、復電後において、特定制御が実行されることを事前に知らせることができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。また、復電後の遊技機の状態が特定制御の待機状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

【 7 3 9 0 】

特徴 n B 6 . 前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）と、

20

復電した後に、所定の遊技演出が実行されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、  
を備え、

復電後において、前記所定の遊技演出の実行より前に前記特定報知を実行可能である（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にメッセージ画像 9 1 4 の表示を開始させる構成）ことを特徴とする特徴 n B 1 乃至特徴 n B 5 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 7 3 9 1 】

上記構成では、所定状態での電断発生から復電した場合に特定報知が実行されるため、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に認識させることができる。その場合において、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させるため、遊技者が特定報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。

【 7 3 9 2 】

特徴 n B 7 . 前記所定の遊技演出より前に実行された前記特定報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像 9 1 4 の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n B 6 に記載の遊技機。

40

【 7 3 9 3 】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させた後、特定報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも特定報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、特定報知の見逃し等をより好適に抑制することができ、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者に対して分かりやすく伝えることが可能になる。

【 7 3 9 4 】

特徴 n B 8 . 電断状態となった場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2

50

における第 1 部分クリア用処理、電断時クリア用処理を実行する機能)を備え、

前記所定状態で電断状態となった場合又はその電断状態の発生後に復電した場合にも、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにすることが可能である(遊技停止待ち状態で電断が発生した場合や当該電断の発生後に復電した場合にも第 1 部分クリア用処理、電断時クリア用処理が実行される構成)ことを特徴とする特徴 n B 1 乃至特徴 n B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 9 5 】

上記構成では、電断状態となった場合又は復電した場合に所定情報が消去されるため、遊技ホールの閉店時に遊技機を電源オン状態から電源オフ状態とし、その後、翌日の開店時に遊技機を電源オフ状態から電源オン状態に切り換えることで、所定情報を初期化することができる。これにより、当該初期化のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。

10

【 7 3 9 6 】

その際、所定状態で電断状態となった場合やその後に復電した場合も同様に所定情報が消去されるため、所定情報の消去に関する制御処理を、所定状態の下で電断状態が発生した場合と、そうではない場合とで共通化することができる。すなわち、電断時や復電時に所定情報を消去するにあたって電断時の状況により処理を切り換える必要がないため、制御処理の単純化を図ることができる。これにより、制御プログラムを簡素化してメモリ使用量を節約したり、復電時の処理負荷を軽減して遊技機の起動に要する期間を短縮化したりすることが可能になる。

20

【 7 3 9 7 】

特徴 n B 9 . 前記特定制御の実行に対応する第 2 特定情報(遊技停止フラグ)が記憶されるようにする手段(主制御装置 1 6 2 における遊技停止判定用処理を実行する機能)と

、  
前記特定制御の実行中に電断状態となった場合に、当該電断状態にて前記第 2 特定情報が記憶保持されることを可能とする手段(遊技停止フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグの情報を記憶保持できるようにする機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴 n B 1 乃至特徴 n B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 3 9 8 】

上記構成では、特定制御の実行中に電断が発生した場合は、特定制御の実行状態に対応した第 2 特定情報が電断発生後において記憶保持されるようにバックアップ制御が行われる。このため、所定状態(特定制御の待機状態)にて電断が発生した場合だけでなく、特定制御の開始後に電断が発生した場合も、復電後における遊技機の状態を電断前の状態に復帰させることが可能になる。

30

【 7 3 9 9 】

特徴 n B 1 0 . 遊技の進行に関する制御を行う第 1 制御手段(主制御装置 1 6 2 )と、  
前記第 1 制御手段からの出力情報(コマンド)に基づいて所定制御を行う第 2 制御手段(演出制御装置 1 4 3 )と、  
を備え、

40

前記第 1 制御手段は、

前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報に対応する情報(超過フラグが「 1 」であることを示す情報)が 1 又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段(第 7 の実施の形態において第 1 復電用コマンドを出力する一方で、第 1 差球用コマンド及び第 2 差球用コマンドを出力しないようにする機能、第 7 の実施の形態の変形例 2 において第 2 復電用コマンドを出力する機能)を備えていることを特徴とする特徴 n B 1 乃至特徴 n B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 4 0 0 】

上記構成では、所定状態で電断状態となり、その後に復電した場合に、第 1 制御手段から第 2 制御手段に対し、特定情報に対応する情報が 1 又は複数の出力情報により出力され

50

るため、所定状態で電断状態となった場合と、そうでない場合とを区別してその後の制御処理を行うことができる。この場合、第2制御手段の制御により、例えば、復電後に所定状態（特定制御の待機状態）の終了後に特定制御の実行状態となることを遊技者等が認識できる報知が実行されるようにすることで、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【7401】

本特徴の「前記所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報に対応する情報が1又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段」は、「前記所定状態としての第1所定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報に対応する第1情報（超過フラグが「1」であることを示す情報）が1又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段（第7の実施の形態において、第1復電用コマンドを出力する一方で、第1差球用コマンド及び第2差球用コマンドを出力しないようにする機能、第7の実施の形態の変形例2において第2復電用コマンドを出力する機能）と、前記第1所定状態とは異なる第2所定状態（残り球数が1個以上の状態）で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第1情報とは異なる第2情報が1又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする第2出力手段（第7の実施の形態において第1復電用コマンド及び第1差球用コマンドを出力する機能、第7の実施の形態の変形例2において第1復電用コマンドを出力する機能）と、を備えている」と表現することもできる。

10

【7402】

特徴nB11．前記所定制御は、報知に関する制御であり、  
前記第2制御手段は、前記特定情報に対応する情報を受信したことに基づいて特定報知（メッセージ画像914の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置143における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴nB10に記載の遊技機。

20

【7403】

上記構成では、第1主制御装置から特定情報に対応する情報が出力されることにより、特定報知が実行されるように第2制御手段が報知の制御を行うため、復電後において、特定制御が行われることの事前報知を行うことができ、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

30

【7404】

特徴nB12．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様と、遊技球が入球不可又は前記第1態様より入球にくい第2態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置65）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置162における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置181における払出制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切換制御が実行され得る前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴nB1乃至特徴nB11のいずれかに記載の遊技機。

40

【7405】

上記構成では、特定状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特定状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。かかる構成に上記特徴nB1の構成を適用することにより、復電後における遊技機の状態を上記所定状態（特定制御の待機状態）とすることができ、復電後においても特定状態（所定特典を獲得する遊技）の続きを楽しませることが可能となり、さらには待機期間の経過に伴い特定制御を実行させることが可能になる。

【7406】

特徴nB13．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置65の

50

開放等)が制限される状態(遊技停止状態)に移行させる所定制御(主制御装置162におけるステップSn2109)を含むものであることを特徴とする特徴nB1乃至特徴nB12のいずれかに記載の遊技機。

【7407】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴nB1の構成を適用することにより、復電後において所定状態の残り期間にて特定状態の続きを楽しませるようにしつつ、所定状態の終了に伴い遊技の進行の制限(特定制御)を実行させることが可能になる。

10

【7408】

なお、上記特徴nB1乃至特徴nB13の各構成に対して、特徴nA1乃至特徴nA15、特徴nB1乃至特徴nB13、特徴nC1乃至特徴nC11、特徴nD1乃至特徴nD13、特徴nE1乃至特徴nE13、特徴nF1乃至特徴nF10、特徴nG1乃至特徴nG10、特徴nH1乃至特徴nH5のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7409】

<特徴nC群>

特徴nC群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第7の実施の形態やその変形例1~3に基づいて抽出されるものである。

20

【7410】

特徴nC1、所定の判定契機(作動口62,63への入賞)の成立に基づいて特定判定(当否判定)を実行する手段(主制御装置162における変動開始処理を実行する機能)と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様と、遊技球が入球不可又は前記第1態様より入球しにくい第2態様とに切り換わり可能な所定入球手段(可変入賞装置65)と、

前記特定判定の結果が特定結果(大当たり結果)となることに基づいて、前記所定入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切換制御が少なくとも1回実行され得る第1状態(開閉実行モード)に移行させることが可能な手段(主制御装置162における特電開始処理を実行する機能)と、

30

所定事象(残り球数RSが0個以下になること、判定用差球数SAの更新結果が95000個以上となることなど)の発生に基づいて第2状態(遊技停止状態等)に移行させることが可能な手段(主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能)と、

を備え、

前記第2状態では、所定遊技の進行(遊技球の発射、可変入賞装置65の開放等)が制限されるように構成されており、

40

前記第1状態で前記所定事象が発生した場合に、前記第1状態の終了より後に前記第2状態に移行することとなる特定状態(遊技停止状態等への移行待ち状態)となることを可能とする手段(主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能(開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になった場合に、開閉実行モードの終了まで遊技停止状態への移行を待機する機能))と、

前記特定状態であることを特定することが可能な所定情報(超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等)を所定記憶手段(主側RAM314)又は前記所定記憶手段とは異なる記憶手段(バックアップ用RAM等)に記憶することが可能な手段(主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

50

## 【 7 4 1 1 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて、所定入球手段の開閉制御が行われる第1状態に移行するため、遊技者は当該第1状態において所定入球手段への遊技球の入球を生じさせる遊技を楽しむことができる。また、所定事象が発生すると、遊技進行が制限される第2状態への移行が行われるが、第1状態の途中で所定事象が発生した場合は、第1状態が終了するまで第2状態への移行が待機される特定状態となる。よって、第1状態の途中において、第2状態への移行契機である所定事象が生じてしまったとしても、最後まで第1状態を遊技することが可能になる。加えて、特定状態であることを特定することが可能な所定情報が記憶されるため、例えば、特定状態の下で電断が発生した場合に当該所定情報が電断期間も保持される構成とすれば、復電後の遊技においても、残りの第1状態を遊技させることができ、さらには、第1状態が終了することに応じて第2状態に移行させることができる。

10

## 【 7 4 1 2 】

特徴 n C 2 . 前記特定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報を電断状態である間も記憶保持することが可能な機能）を備えていることを特徴とする特徴 n C 1 に記載の遊技機。

## 【 7 4 1 3 】

上記構成では、特定状態で電断状態となった場合に、所定記憶手段に記憶された所定情報（特定状態であることを特定するための情報）が電断状態である間も記憶保持されるため、復電後、遊技機において、特定状態とすべきであることを認識することができる。これにより、復電後の遊技においても、残りの第1状態を遊技させることができ、さらには、第1状態が終了することに応じて第2状態に移行させることができる。

20

## 【 7 4 1 4 】

特徴 n C 3 . 前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記電断状態にて記憶保持された前記所定情報に基づいて前記第2状態への移行制御を行うことが可能な手段（復電後に超過待機フラグを参照し、遊技停止状態への移行制御を行う機能）を備えていることを特徴とする特徴 n C 2 に記載の遊技機。

## 【 7 4 1 5 】

上記構成によれば、電断中に記憶保持された所定情報（電断前に記憶された所定情報）に基づき、復電後の遊技における第2状態への移行制御が行われるため、電断が発生しなかった場合と同様の態様で第2状態への移行制御を行うことができる。すなわち、復電後の遊技においても、残りの第1状態を遊技させることができ、さらには、第1状態が終了することに応じて第2状態に移行させることができる。

30

## 【 7 4 1 6 】

特徴 n C 4 . 前記所定情報は第1所定情報であり、  
前記第2状態であることを特定することが可能な第2所定情報（遊技停止フラグ等）を前記所定記憶手段又は前記異なる記憶手段に記憶することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技停止判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n C 1 乃至特徴 n C 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

## 【 7 4 1 7 】

上記構成では、第2状態であることを特定することが可能な第2所定情報が記憶されるため、例えば、第2状態の下で電断が発生した場合に当該第2所定情報が電断期間も保持される構成とすれば、復電後、遊技機の状態を第2状態に制御して所定遊技の進行を制限することができる。すなわち、電断状態が発生した場合の対応として、特定状態への復帰だけでなく、第2状態への復帰も適切に行うことができる。

## 【 7 4 1 8 】

なお、本特徴において「前記第2状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記第2所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグの情報を電断状態である間も記憶保持することが可能な機能）」という構成をさらに備えてもよい。

50

## 【 7 4 1 9 】

特徴 n C 5 . 前記特定状態となった後の前記第 1 状態の終了に対応して、前記所定記憶手段又は前記異なる記憶手段に記憶された前記第 1 所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S n 1 8 2 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n C 4 に記載の遊技機。

## 【 7 4 2 0 】

上記構成によれば、第 2 状態への移行が待機される特定状態では、特定状態であることを特定するための第 1 所定情報が記憶され、その後、第 1 状態が終了すると、その第 1 所定情報が消去される。また、第 1 状態の終了後は第 2 状態への移行が行われるが、その場合は、第 2 状態であることを特定するための第 2 所定情報が記憶される。このような構成であることで、第 1 所定情報と第 2 所定情報との両方が記憶された状態となることが回避され、特定状態と第 2 状態のいずれで電断が発生しても、復電後の遊技機の挙動が不安定になることを抑制できる。すなわち、特定状態で電断が発生した場合は復電後において特定状態に復帰し、第 2 状態で電断が発生した場合は復電後において第 2 状態に復帰する動作を適切に行わせることが可能になる。

10

## 【 7 4 2 1 】

特徴 n C 6 . 前記第 1 状態で前記所定事象が発生した場合に特定報知（メッセージ画像 9 0 2 の表示）が実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、

前記特定状態の終了に対応して前記特定報知が終了することを可能とする手段（メッセージ画像 9 0 2 を開閉実行モードの終了まで継続表示する機能）、又は前記特定状態となつてから所定期間の経過後に前記特定報知が終了することを可能とする手段（メッセージ画像 9 0 2 を遊技停止待ち状態となつてから所定期間が経過するまで継続表示する機能）のうち少なくとも 1 つの手段と、

20

を備えていることを特徴とする特徴 n C 1 乃至特徴 n C 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 4 2 2 】

上記構成によれば、第 1 状態で所定事象が発生した場合に特定報知が実行されるとともに、その特定報知が特定状態である間も継続されるため、第 1 状態の終了後に第 2 状態となることを第 2 状態への移行に先立って事前報知することができる。これにより、不意に第 2 状態となった印象になることを抑制することが可能となる。

30

## 【 7 4 2 3 】

特徴 n C 7 . 前記第 1 状態で前記所定事象が発生した場合に特定報知（メッセージ画像 9 0 2 の表示）が実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 2 停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記第 1 状態の終了より後に前記第 2 状態に移行すること又は前記所定事象が発生したことを遊技者又はホール従業員が認識できる報知であることを特徴とする特徴 n C 1 乃至特徴 n C 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 4 2 4 】

上記構成によれば、第 1 状態で所定事象が発生した場合に、第 1 状態の終了後に第 2 状態に移行すること又は所定事象が発生したことを遊技者等が認識できる特定報知が実行されるため、第 1 状態の終了後に第 2 状態となることを第 2 状態への移行に先立って事前報知することができる。これにより、不意に第 2 状態となった印象になることを抑制することが可能となる。また、復電後の遊技機の状態が特定状態となっているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行うことが可能になる。

40

## 【 7 4 2 5 】

特徴 n C 8 . 前記特定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報を電断状態である間も記憶保持することが可能な機能）と、

前記電断状態から復電した後に、前記電断状態にて記憶保持された前記所定情報に基づいて所定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されることを可能とする手段（演出

50

制御装置 143 における復電用コマンド対応処理を実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴 n C 1 乃至特徴 n C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【7426】

上記構成では、特定状態で電断状態となった場合に、所定記憶手段に記憶された所定情報(特定状態であることを特定するための情報)が電断状態である間も記憶保持されるため、復電後、遊技機において、特定状態とすべきであることを認識することができる。これにより、復電後の遊技においても、残りの第1状態を遊技させることができ、さらには、第1状態が終了することに応じて第2状態に移行させることができる。

【7427】

また、復電後において、電断状態にて記憶された所定情報に基づいて所定報知が行われるため、復電後の遊技において、第1状態の終了により第2状態に移行させるにあたり、当該第2状態への移行を事前報知することができる。これにより、不意に第2状態となった印象になることを抑制することが可能となる。

【7428】

特徴 n C 9 . 前記所定報知は、前記第1状態の終了より後に前記第2状態に移行することを遊技者又はホール従業員が認識できる報知であることを特徴とする特徴 n C 8 に記載の遊技機。

【7429】

上記構成によれば、復電後の遊技において、第1状態の終了により第2状態に移行させるにあたり、当該第2状態への移行を事前報知ことができ、遊技者に対して不意に第2状態となった印象を与えることを抑制したり、ホール従業員の確認作業を容易化したりすることが可能となる。

【7430】

特徴 n C 10 . 前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、所定の遊技演出が実行されるようにする手段(復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能)と、  
前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記所定の遊技演出の実行前に前記所定報知が実行されるようにする手段(遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にメッセージ画像 914 の表示を開始させる機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴 n C 8 又は特徴 n C 9 に記載の遊技機。

【7431】

上記構成では、特定状態で電断状態となり、その後に復電した場合において、電断状態である間に記憶保持された所定情報(特定状態であることを特定するための情報)に基づいて行われる所定報知が、遊技演出が再開されるよりも先に開始されるため、所定報知が目立ちやすくすることができる。これにより、遊技者が所定報知に気付きやすくことができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。

【7432】

特徴 n C 11 . 復電後に実行される前記所定の遊技演出は、電断状態の発生前に実行されていた遊技演出の続きに対応するものであることを特徴とする特徴 n C 10 に記載の遊技機。

【7433】

上記構成では、復電後において、遊技演出を再開するための準備期間を活用して所定報知が行われる。これにより、遊技演出の再開タイミングを遅らせることなく、遊技演出が再開されるよりも早く所定報知を実行することが可能になる。

【7434】

なお、上記特徴 n C 1 乃至特徴 n C 11 の各構成に対して、特徴 n A 1 乃至特徴 n A 15、特徴 n B 1 乃至特徴 n B 13、特徴 n C 1 乃至特徴 n C 11、特徴 n D 1 乃至特徴 n D 13、特徴 n E 1 乃至特徴 n E 13、特徴 n F 1 乃至特徴 n F 10、特徴 n G 1 乃至特徴 n G 10、特徴 n H 1 乃至特徴 n H 5 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合

10

20

30

40

50

わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 7 4 3 5 】

< 特徴 n D 群 >

特徴 n D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 7 の実施の形態やその変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。

【 7 4 3 6 】

特徴 n D 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能に構成された遊技機であって、

当該遊技機は、

第 1 制御を行うことが可能な第 1 制御手段（主制御装置 1 6 2）と、

前記第 1 制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて第 2 制御を行うことが可能な第 2 制御手段（演出制御装置 1 4 3）と、  
を備え、

前記第 1 制御手段は、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を導出することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

電断状態となり、その後の復電より後に、前記所定情報が前記特定制御の実行に対応する所定値であり、前記特定制御が実行される前の状態であることに対応した特定情報（遊技停止待ちの状態であることに対応した情報）が 1 又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする第 1 出力手段（第 7 の実施の形態において第 1 復電用コマンドを出力する一方で、第 1 差球用コマンド及び第 2 差球用コマンドを出力しないようにする機能、第 7 の実施の形態の変形例 2 において第 2 復電用コマンドを出力する機能）、又は電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定制御の実行状態に対応した所定情報（遊技停止状態に対応した情報）が 1 又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする第 2 出力手段（第 7 の実施の形態において第 1 復電用コマンド及び第 2 差球用コマンドを出力する機能、第 7 の実施の形態の変形例 2 において第 3 復電用コマンドを出力する機能）のうち、少なくともいずれかの出力手段と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 4 3 7 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【 7 4 3 8 】

そのような構成において、電断状態が発生し、その後に復電した場合に第 1 制御手段から第 2 制御手段への出力情報として、上記所定情報が特定制御の実行に対応する所定値でありながらも当該特定制御が実行されていない状態であることを特定することが可能な特定情報や、特定制御の実行状態であることを特定することが可能な所定情報が出力される。このような構成であることにより、上記各状態で電断状態が発生し、その後に復電した場合にそれぞれの状態に対応した適切な報知を行うことができる。

【 7 4 3 9 】

10

20

30

40

50

特徴 n D 2 . 前記第 2 制御手段は、前記第 1 制御手段からの前記特定情報又は前記所定情報を受信したことに基づいて特定報知（メッセージ画像 9 1 3 の表示、メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n D 1 に記載の遊技機。

【 7 4 4 0 】

上記構成では、第 1 制御手段からの特定情報又は所定情報が第 2 制御手段にて受信されると、特定報知が実行されるように制御されるため、復電後、特定制御が行われることや特定制御の実行状態であることを遊技者やホール従業員に対して知らせることができる。

【 7 4 4 1 】

特徴 n D 3 . 前記第 2 制御手段は、前記第 1 制御手段からの前記特定情報を受信したことに基づいて、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n D 1 又は特徴 n D 2 に記載の遊技機。

10

【 7 4 4 2 】

上記構成では、第 1 制御手段からの特定情報が第 2 制御手段にて受信されると、特定制御が行われることを遊技者が認識できる特定報知が実行されるように制御されるため、復電後に特定制御が行われる場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。これにより、復電後に再開された遊技にて特定制御が実行された場合に遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制したり、遊技機が特定制御の実行待機状態に復帰しているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行ったり

20

【 7 4 4 3 】

特徴 n D 4 . 前記第 2 制御手段は、前記第 1 制御手段からの前記所定情報を受信したことに基づいて、前記特定制御の実行状態であることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定報知（メッセージ画像 9 1 3 の表示等）が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n D 1 乃至特徴 n D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 4 4 4 】

上記構成では、第 1 制御手段からの所定情報が第 2 制御手段にて受信されると、特定制御の実行状態であることを遊技者が認識できる特定報知が実行されるように制御されるため、復電後の遊技機の状態が特定制御の実行状態であることを知らせることが可能になる。これにより、特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合に、特定制御の実行状態で遊技機が復帰しても遊技者が困惑することを抑制したり、遊技機が特定制御の実行状態で復帰しているかをホール従業員が確認したい場合に当該確認を容易に行ったりすることが可能になる。

30

【 7 4 4 5 】

特徴 n D 5 . 前記第 2 制御手段は、

前記第 1 制御手段からの前記特定情報又は前記所定情報を受信したことに基づいて特定報知（メッセージ画像 9 1 3 の表示、メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されるようにする第 1 実行手段（演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）と、

40

電断状態となり、その後の復電より後に、所定の遊技演出が実行されるようにする第 2 実行手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、

を備え、

前記第 1 実行手段による前記特定報知が前記第 2 実行手段による前記所定の遊技演出の実行より前に実行可能であるように構成されていることを特徴とする特徴 n D 1 乃至特徴 n D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 4 4 6 】

50

上記構成では、第1制御手段からの特定情報又は所定情報が第2制御手段にて受信されると、特定報知が実行されるように制御されるため、復電後、特定制御が行われることや特定制御の実行状態であることを遊技者やホール従業員に対して知らせることができる。その場合において、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させるため、遊技者が特定報知に気付きやすくすることができ、当該報知の見逃し等を抑制することが可能になる。また、ホール従業員においても遊技演出の再開よりも早く特定報知を確認することができ、遊技者による遊技を邪魔することなく特定報知の確認を行うことが可能になる。

【7447】

特徴nD6．前記第2制御手段は、前記所定の遊技演出より前に実行された前記特定報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像914等の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴nD5に記載の遊技機。

10

【7448】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く特定報知を開始させた後、特定報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも特定報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、特定報知の見逃し等をより好適に抑制することができ、再開後の遊技で特定制御が実行されることを遊技者等に対して分かりやすく伝えることが可能になる。

【7449】

特徴nD7．前記第1制御手段は、電断状態となり、その後に復電より後に、前記出力情報として復電用情報（復電用コマンド）が出力されるようにする手段（第7の実施の形態の変形例2において主制御装置162により復電時のコマンド設定処理を実行する機能）を備え、

20

出力可能な前記復電用情報として、情報態様（下位バイトの値）が異なる複数の復電用情報（第1復電用コマンド～第4復電用コマンド）が設けられており、

前記複数の復電用情報のうちの1の復電用情報（第2復電用コマンド、第3復電用コマンド）により前記特定情報又は前記所定情報を出力することが可能に構成されていることを特徴とする特徴nD1乃至特徴nD6のいずれかに記載の遊技機。

【7450】

上記構成では、電断発生後に復電した場合の出力情報として復電用情報が出力されるとともに、そのような復電用情報が複数設けられ、それらのうちの1つに上記特定情報や所定情報が対応付けられて出力される。この場合、第2制御手段が復電用情報を受信することにより、第2制御手段では、復電したことだけでなく、所定情報が特定制御の実行に対応する所定値でありながらも当該特定制御が実行されていない状態であることなどを把握することができる。このため、第1制御手段と第2制御手段の間での出力情報の授受回数を低減することができ、制御処理の簡単化を図ることが可能になる。

30

【7451】

特徴nD8．前記第1制御手段は、前記所定情報が前記所定値であり、前記特定制御が実行される前の状態である特定状態にて電断状態となった場合に、前記特定状態であることに対応した第1情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が前記電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）を備え、

40

前記第1出力手段は、前記電断状態にて記憶保持された前記第1情報に基づいて前記特定情報が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴nD1乃至特徴nD7のいずれかに記載の遊技機。

【7452】

上記構成では、所定情報が特定制御の実行に対応する所定値で且つ特定制御が実行前の状態である特定状態にて電断状態となった場合に、第1制御手段において、当該特定状態であることを特定可能な第1情報が電断発生後において記憶保持される。このため、復電

50

後における遊技機の状態を上記特定状態（特定制御の待機状態）とすることができる。この場合に、電断中に記憶保持された第1情報に基づいて上記特定情報を第2制御手段に出力するため、早ければ復電のタイミングに合わせて、特定状態であることの報知を行うことができる。これにより、復電後に特定制御が行われる場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。

【7453】

特徴nD9．特別状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記特別状態の終了より後に前記特定制御が実行されることとなる特定状態（遊技停止待ち状態）となるようにする所定手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））を備え、

10

前記第1出力手段は、前記特定状態にて電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定情報が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴nD1乃至特徴nD8のいずれかに記載の遊技機。

【7454】

上記構成では、特別状態で所定情報が所定値（特定制御の実行に対応した値）になった場合は、特別状態の終了まで特定制御の実行が待機される特定状態とされるため、最後まで特別状態を遊技させてから特定制御を実行することが可能になる。この場合において特定状態に電断状態が発生し、その後に復電した場合を対象として上記特定情報が第2制御手段に出力されるため、復電後、残りの特別状態が実施された後に特定制御が行われる場合において、当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。

20

【7455】

特徴nD10．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様と、遊技球が入球不可又は前記第1態様より入球にくい第2態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置65）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置162における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置181における払出制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切換制御が実行され得る前記特別状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする特徴nD9に記載の遊技機。

【7456】

上記構成では、特別状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特別状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような特別状態の下で所定情報が所定値になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、特別状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。その反面、特定制御の待機期間中に電断が発生すると、復電後に遊技が再開された場合に、残りの特別状態が実施された後に特定制御が行われることになるが、上記特徴nD9の構成を適用することにより、不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

40

【7457】

特徴nD11．前記第1制御手段は、前記特定制御の実行中に電断状態となった場合に、前記特定制御の実行状態であることに対応した第2情報（遊技停止フラグ）が前記電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）を備え、

前記第2出力手段は、前記電断状態にて記憶保持された前記第2情報に基づいて前記所定情報が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴nD1乃至特徴nD10のいずれかに記載の遊技機。

50

## 【 7 4 5 8 】

上記構成では、特定制御の実行中に電断状態となった場合に、特定制御の実行状態であることを特定可能な第2情報が電断発生後において記憶保持されるため、復電後における遊技機の状態を特定制御の実行状態とすることができる。この場合に、電断中に記憶保持された第2情報に基づいて上記所定情報を第2制御手段に出力するため、早ければ復電のタイミングに合わせて、遊技機の状態が特定制御の実行状態となることを報知することが可能になる。

## 【 7 4 5 9 】

特徴 n D 1 2 . 前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S n 2 1 0 9 ）を含むものであることを特徴とする特徴 n D 1 乃至特徴 n D 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 7 4 6 0 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴 n D 1 の構成を適用することにより、所定情報が所定値でありながらも特定制御の実行前である状態や特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合にそれぞれの状態に対応した適切な報知を行うことができる。

## 【 7 4 6 1 】

20

特徴 n D 1 3 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1 、第 1 作動口 6 2 、第 2 作動口 6 3 、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能に構成された遊技機であって、

当該遊技機は、

第 1 制御を行うことが可能な第 1 制御手段（主制御装置 1 6 2 ）と、

前記第 1 制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて第 2 制御を行うことが可能な第 2 制御手段（演出制御装置 1 4 3 ）と、  
を備え、

前記第 1 制御手段は、前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行するか否かの特定判定が実行されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え、

30

前記特定制御の実行状態では、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限されるように構成されており、

前記第 1 制御手段は、

前記特定判定の結果が前記特定制御の実行に対応する結果である状況で前記特定制御の実行前である特定状態（遊技停止待ち状態）で電断状態となった場合に、前記特定状態であることを特定可能な所定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

40

前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定制御が行われることに対応した特定情報が 1 又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における復電時用のコマンド設定処理を実行する機能（第 7 の実施の形態にて、遊技停止待ち状態で電断状態が発生し、その後、復電した場合に、第 1 復電用コマンドのみを出力する機能、第 7 の実施の形態の変形例 2 にて、遊技停止待ち状態で電断状態が発生し、その後、復電した場合に、第 2 復電用コマンドを出力する機能））と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 7 4 6 2 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて、遊技

50

進行を制限する特定制御の実行判定が行われる。このため、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じている認識される状況であれば、特定制御を実行して遊技価値の更なる獲得を制限することができる。これにより、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【 7 4 6 3 】

このような構成において、上記実行判定の結果が特定制御の実行に対応する結果で且つ特定制御が実行前の状態である特定状態にて電断状態となった場合に、第 1 制御手段において、当該特定状態であることを特定可能な所定情報が電断発生後において記憶保持される。このため、復電後における遊技機の状態を上記特定状態（特定制御の待機状態）とすることができる。この場合、復電後の遊技でほどなくして特定制御が実行される場合があるが、特定制御が実行されることに対応した特定情報が第 2 制御手段に出力されるため、復電後において、特定制御が実行されることの事前報知を行うことができる。これにより、遊技者においては不意に特定制御が実行された印象となることが抑制され、ホール従業員においては復電後の遊技機の状態が特定状態となることの確認を容易に行うことが可能になる。

10

【 7 4 6 4 】

本特徴に対して上記特徴 n D 1 から特徴 n D 1 2 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

20

【 7 4 6 5 】

なお、本特徴の「前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行するか否かの特定判定が実行されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え」は、「前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）が記憶されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、を備え」と表現することもできる。

30

【 7 4 6 6 】

なお、上記特徴 n D 1 乃至特徴 n D 1 3 の各構成に対して、特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 5、特徴 n B 1 乃至特徴 n B 1 3、特徴 n C 1 乃至特徴 n C 1 1、特徴 n D 1 乃至特徴 n D 1 3、特徴 n E 1 乃至特徴 n E 1 3、特徴 n F 1 乃至特徴 n F 1 0、特徴 n G 1 乃至特徴 n G 1 0、特徴 n H 1 乃至特徴 n H 5 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 7 4 6 7 】

< 特徴 n E 群 >

特徴 n E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 7 の実施の形態やその変形例 3 に基づいて抽出されるものである。

40

【 7 4 6 8 】

特徴 n E 1、遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を導出することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

50

前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア 505）に記憶されるようにする手段（主制御装置 162 における超過判定用処理を実行する機能）と、

特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記所定情報が特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、所定条件（開閉実行モードの終了等）の成立より後に前記特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されるようにすることを可能とする手段（主制御装置 162 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

前記所定情報が前記所定値となる前に電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数 RS が 1 個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第 1 10  
部分クリア用処理を実行する機能）と、

前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（開閉実行モード後の遊技停止状態で電断が発生した場合や、その後 20  
に復電した場合に第 1 部分クリア用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7469】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

#### 【7470】

また、上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。

#### 【7471】

さらに、上記構成では、特定状態の下で所定情報が所定値になると、その後に所定条件が成立するまで特定制御の実行が待機される。これにより、特定状態の途中で所定情報が所定値になった場合に即座に特定制御が実行されることが抑制され、より長く特定状態を遊技させることが可能になる。そのような構成の下、上記所定条件の成立後における特定 40  
制御の実行状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において特定制御の実行状態に適切に復帰させることができる。その際、電断前に記憶されていた所定情報の消去については、所定情報が所定値となる前に電断が発生した場合と同様に行われるため、所定情報の消去に関する制御処理を電断時の状況に応じて切り換える必要がなく、処理の共通化を図ることができる。これにより、制御処理の負荷を軽減したり、処理構成の複雑化を抑制したりすることが可能になる。

#### 【7472】

特徴 n E 2 . 前記特定状態としての第 1 状態で前記所定情報が前記所定値となった場合に、前記所定条件の成立より後に前記特定制御が実行されることとなる第 2 状態（遊技停 50

止待ち状態)となるようにすることを可能とするものであり、

前記第2状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段(主制御装置162における第1部分クリア用処理を実行する機能(遊技停止待ち状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第1部分クリア用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴nE1に記載の遊技機。

【7473】

上記構成では、特定制御の実行が待機される第2状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合にも、電断前に記憶されていた所定情報の消去が行われる。このため、所定情報が所定値となる前であるか否かや、特定制御の実行状態であるか否か、特定制御の実行を待機している状態であるか否かを問わず、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができ、より一層の負荷軽減等を図ることが可能になる。

【7474】

特徴nE3.前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態が発生し、その後の復電より後に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されたことを認識できる報知(リセット用報知)、又は前記所定情報の値に対応する報知(判定用差球数SAの情報)のうち少なくとも一方である特定報知が実行されることを可能とする手段(第7の実施の形態の変形例3においてリセット用報知を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴nE1又は特徴nE2に記載の遊技機。

【7475】

上記構成では、所定条件の成立後における特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、電断前に記憶されていた所定情報が適切に消去されているかの確認をホール従業員が行うことが可能になる。

【7476】

特徴nE4.前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知(メッセージ画像911の表示)が第1報知手段(図柄表示装置75)にて実行されるようにする手段と、

前記特定報知が前記第1報知手段とは異なる第2報知手段(差球数報知部622)にて実行されるようにする手段(第7の実施の形態の変形例3においてリセット用報知を差球数報知部622にて実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴nE3に記載の遊技機。

【7477】

上記構成では、所定条件の成立後における特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、復電用の所定報知が実行されるため、ホール従業員だけでなく、遊技者においても遊技機への電源供給が再開されていることを認識できる。その場合において、電断前の情報が消去された状態の所定情報に関する特定報知を復電用の所定報知が実行される第1報知手段とは異なる第2報知手段にて実行するため、所定情報が消去されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該消去が適切に実行されたことの確認をホール従業員が行い得るようにすることができる。

【7478】

特徴nE5.前記所定条件の成立後における前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知(メッセージ画像911の表示)が実行されるようにする手段と、

前記所定報知が実行される期間の少なくとも一部と重複して前記特定報知が実行されるようにする手段(第7の実施の形態の変形例3において、図柄表示装置75でのメッセージ画像911の表示と差球数報知部622でのリセット用報知とが並行して実行されるようにする機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴nE3又は特徴nE4に記載の遊技機。

【7479】

上記構成では、消去後の所定情報に関する特定報知と復電用の所定報知との実行期間が

10

20

30

40

50

重複するため、ホール従業員において、遊技機における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、所定情報が消去されていることの確認とを同時に行うことができ、確認作業の円滑化を図ることが可能になる。

【7480】

特徴 n E 6 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様より入球にくい第 2 態様とに切り換わり可能な所定入球手段（可変入賞装置 6 5）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典（賞球）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置 1 8 1 における払出制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が実行され得る前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 n E 1 乃至特徴 n E 5 のいずれかに記載の遊技機。

【7481】

上記構成では、特定状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることとなり、遊技者は、特定状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような特定状態の下で所定情報が所定値になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、特定状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。そのような構成において上記特徴 n E 1 の構成を適用することにより、復電後における状態のバックアップを可能としながらも、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができる。

【7482】

特徴 n E 7 . 前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S n 2 1 0 9）を含むものであることを特徴とする特徴 n E 1 乃至特徴 n E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【7483】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴 n E 1 の構成を適用することにより、復電後における状態のバックアップを可能としながらも、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができる。

【7484】

特徴 n E 8 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を導出することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア 5 0 5）に記憶されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行前の第 1 状態（残り球数 R S が 1 個以上の状態）で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第 1 部分クリア用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行状態である第 2 状態（残り球数 R S が 0 個以下の状態）で電断状態

10

20

30

40

50

が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記第2状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（遊技停止状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第1部分クリア用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7485】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

#### 【7486】

また、上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。

#### 【7487】

さらに、上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において特定制御の実行状態に適切に復帰させることができる。その際、電断前に記憶されていた所定情報の消去については、特定制御の実行前に電断が発生した場合と同様に行われるため、所定情報の消去に関する制御処理を電断時の状況に応じて切り換える必要がなく、処理の共通化を図ることができる。これにより、制御処理の負荷を軽減したり、処理構成の複雑化を抑制したりすることが可能になる。

#### 【7488】

特徴nE9．前記第2状態で電断状態となり、その後の復電より後に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されたことを認識できる報知（リセット用報知）、又は前記所定情報の値に対応する報知（数値表示による残り球数RS等の報知）のうちの少なくとも一方である特定報知が実行されることを可能とする手段（第7の実施の形態の変形例3においてリセット用報知を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴nE8に記載の遊技機。

#### 【7489】

上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、電断前に記憶されていた所定情報が適切に消去されているかの確認をホール従業員が行うことが可能になる。

#### 【7490】

特徴nE10．前記第2状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知（メッセージ画像911の表示）が第1報知手段（図柄表示装置75）にて実行されるようにする手段と、

前記特定報知が前記第1報知手段とは異なる第2報知手段（差球数報知部622）にて実行されるようにする手段（第7の実施の形態の変形例3においてリセット用報知を差球数報知部622にて実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴nE9に記載の遊技機。

#### 【7491】

10

20

30

40

50

上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生し、その後に復電した場合において、復電用の所定報知が実行されるため、ホール従業員だけでなく、遊技者においても遊技機への電源供給が再開されていることを認識できる。その場合において、電断前の情報が消去された状態の所定情報に関する特定報知を復電用の所定報知が実行される第1報知手段とは異なる第2報知手段にて実行するため、所定情報が消去されたことを遊技者に分かりにくくしながら、当該消去が適切に実行されたことの確認をホール従業員が行い得るようにすることができる。

【7492】

特徴nE11．前記第2状態で電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の所定報知（メッセージ画像911の表示）が実行されるようにする手段と、

10

前記所定報知が実行される期間の少なくとも一部と併行して前記特定報知が実行されるようにする手段（第7の実施の形態の変形例3において、図柄表示装置75でのメッセージ画像911の表示と差球数報知部622でのリセット用報知とが並行して実行されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴nE9又は特徴nE10に記載の遊技機。

【7493】

上記構成では、消去後の所定情報に関する特定報知が復電用の所定報知と並行して実行されるため、ホール従業員において、遊技機における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、所定情報が消去されていることの確認とを同時に行うことができ、確認作業の容易化を図ることが可能になる。

20

【7494】

特徴nE12．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置65の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置162におけるステップSn2109）を含むものであることを特徴とする特徴nE8乃至特徴nE10のいずれかに記載の遊技機。

【7495】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴nE8の構成を適用することにより、復電後における状態のバックアップを可能としながらも、所定情報の消去に関する制御処理を共通化することができる。

30

【7496】

特徴nE13．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数RS、判定用差球数SA等）を導出することが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア505）に記憶されるようにする手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

40

前記所定情報が所定値となったこと（残り球数RSが0個以下になったことなど）に基づいて所定状態（遊技停止状態、遊技停止待ち状態等）となるようにすることが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が前記所定値となる前に電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数RSが1個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第1部分クリア用処理を実行する機能）と、

前記所定状態で電断状態が発生した場合に、前記所定状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ、超過フラグ、超過待機フラグの情報）が当該電断状態

50

にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ等の情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ等の情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記所定状態で電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（遊技停止状態や遊技停止待ち状態で電断が発生した場合、その後復電した場合に第1部分クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7497】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になると所定状態となるように構成されている。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、上記所定状態において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

10

#### 【7498】

また、上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後オン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。

20

#### 【7499】

さらに、上記構成では、所定状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において所定状態に適切に復帰させることができる。その際、電断前に記憶されていた所定情報の消去については、所定情報が所定値となる前に電断が発生した場合と同様に行われるため、所定情報の消去に関する制御処理を電断時の状況に応じて切り換える必要がなく、処理の共通化を図ることができる。これにより、制御処理の負荷を軽減したり、処理構成の複雑化を抑制したりすることが可能になる。

#### 【7500】

本特徴に対して上記特徴nE1から特徴nE12のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

30

#### 【7501】

なお、上記特徴nE1乃至特徴nE13の各構成に対して、特徴nA1乃至特徴nA15、特徴nB1乃至特徴nB13、特徴nC1乃至特徴nC11、特徴nD1乃至特徴nD13、特徴nE1乃至特徴nE13、特徴nF1乃至特徴nF10、特徴nG1乃至特徴nG10、特徴nH1乃至特徴nH5のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

#### 【7502】

<特徴nF群>

特徴nF群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第7の実施の形態やその変形例1～3に基づいて抽出されるものである。

#### 【7503】

特徴nF1、第1制御を行うことが可能な第1制御手段（主制御装置162）と、

前記第1制御手段からの出力情報（コマンド）に基づいて第2制御を行うことが可能な第2制御手段（演出制御装置143）と、

50

を備え、

前記第 1 制御手段は、

所定の判定契機（作動口 6 2 , 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における変動開始処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に基づいて第 1 遊技状態（通常遊技状態）より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）に移行させることが可能な手段（制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）と、

所定事象（開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になることなど）の発生に基づいて前記第 2 遊技状態の終了より後に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されることを可能とする所定手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

10

を備え、

前記特定制御の実行状態では、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限されるように構成されており、

前記第 1 制御手段は、前記第 2 遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを特定することが可能な特定情報（遊技停止待ちの状態であることに対応した情報）が 1 又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とする出力手段（主制御装置 1 6 2 における超過待機コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 7 5 0 4 】

上記構成では、所定の判定契機の成立を契機として実行される特定判定の結果に基づいて、第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態に移行させるとともに、所定事象が発生した場合は第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行されるようになっている。特定制御の実行状態では遊技の進行が制限されるため、第 2 遊技状態への移行が想定以上に繰り返されて遊技者の勝ち分が増大し過ぎている際に、第 2 遊技状態の終了に合わせて特定制御を実行することで、進行中の第 2 遊技状態を最後まで楽しませて遊技者の満足感を満たしつつ、更なる勝ち分の上昇を抑えて射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。さらに、そのような特定制御を行うにあたっては、当該制御の実施機能を担う第 1 制御手段から第 2 制御手段への出力情報として、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行されることを特定することが可能な特定情報が出力されるため、第 2 制御手段において当該特定制御の実行を把握することが可能になる。これにより、第 2 制御手段による制御の下、特定制御の事前報知を行うことができ、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

20

30

#### 【 7 5 0 5 】

特徴 n F 2 . 前記所定手段は、前記所定事象の発生に基づいて前記第 2 遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行されることとなる特定状態（遊技停止待ち状態）となることを可能とするものであり、

前記出力手段は、前記第 2 遊技状態の終了より前に、前記特定情報が 1 又は複数の前記出力情報により出力されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 n F 1 に記載の遊技機。

#### 【 7 5 0 6 】

上記構成では、第 2 遊技状態の終了より後に特定制御が実行されることになる特定状態となった場合に、第 1 制御手段から第 2 制御手段への特定情報（特定状態であることを特定するための情報）が第 2 遊技状態の終了前に出力されるため、第 2 制御手段において、特定制御が実行されることを第 2 遊技状態である間に把握することができる。これにより、実行中の第 2 遊技状態が終了すると特定制御が実行されることを、当該第 2 遊技状態が終了する前に遊技者に知らせることができ、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

40

#### 【 7 5 0 7 】

特徴 n F 3 . 前記第 2 制御手段は、前記第 1 制御手段からの前記特定情報を受信したことに基づいて、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる特定

50

報知（メッセージ画像 9 1 4 の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 2 停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n F 1 又は特徴 n F 2 に記載の遊技機。

【 7 5 0 8 】

上記構成では、第 1 制御手段からの特定情報が第 2 制御手段にて受信されると、特定制御が行われることを遊技者等が認識できる特定報知が実行されるように制御されるため、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行される場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。これにより、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【 7 5 0 9 】

特徴 n F 4 . 前記第 2 制御手段は、前記第 1 制御手段からの前記特定情報を受信したことに基づく特定報知（メッセージ画像 9 0 2 の表示）が第 2 遊技状態の終了より前に実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n F 1 乃至特徴 n F 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 1 0 】

上記構成では、第 1 制御手段からの特定情報に基づく特定報知が第 2 遊技状態の終了前に実行されるため、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行される場合において当該特定制御の実行を事前報知することが可能になる。これにより、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【 7 5 1 1 】

特徴 n F 5 . 前記所定手段は、前記所定事象の発生に基づいて前記第 2 遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行されることとなる特定状態（遊技停止待ち状態）となることを可能とするものであり、

前記特定状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定状態であることを特定することが可能な情報（遊技停止待ちの状態であることに対応した情報）が 1 又は複数の出力情報により出力されることを可能とする出力用手段（第 7 の実施の形態において第 1 復電用コマンドを出力する一方で、第 1 差球用コマンド及び第 2 差球用コマンドを出力しないようにする機能、第 7 の実施の形態の変形例 2 において第 2 復電用コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n F 1 乃至特徴 n F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 1 2 】

上記構成では、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行されることとなる特定状態で電断が発生し、その後に復電すると、第 1 制御手段から第 2 制御手段への出力情報として、上記特定状態であることを特定することが可能な情報が出力される。このため、特定状態中に停電等が発生した場合でも、復電後、第 2 制御手段において、特定状態であることを認識させることが可能になる。これにより、特定制御が実行されることを改めて遊技者に知らせることができ、復電後の遊技において、第 2 遊技状態の終了後に特定制御が実行されても、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【 7 5 1 3 】

特徴 n F 6 . 前記特定状態であることを特定することが可能な所定情報（超過待機フラグや大当たりフラグ、超過フラグ等）が記憶されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能（開閉実行モードである状況で残り球数 R S が 0 個以下になった場合に主側 R A M 3 1 4 の超過待機フラグに「1」をセットする機能））と

前記特定状態で電断状態となった場合に、前記電断状態にて前記所定情報が記憶保持されることを可能とする手段（超過待機フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も超過待機フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記出力用手段は、記憶保持された前記所定情報に基づき、前記特定状態であることを特定することが可能な情報が1又は複数の出力情報により出力されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 n F 5 に記載の遊技機。

【7514】

上記構成では、特定状態（第2遊技状態の終了後に特定制御が行われる状態）で電断が発生した場合に、当該特定状態であることを特定することが可能な所定情報が電断発生後において記憶保持されるようにバックアップ制御が行われる。これにより、復電後における遊技の状態を上記特定状態に復帰させることができる。よって、復電後において特定状態の残り期間にて第2遊技状態の続きを楽しませることが可能になり、さらには第2遊技状態が終了することに応じて特定制御を実行させることが可能になる。

10

【7515】

特徴 n F 7 . 前記第2制御手段は、電断状態となり、その後の復電より後に、前記特定状態であることを特定することが可能な情報を前記第1制御手段から受信したことに基いて所定報知（メッセージ画像914の表示）が実行されるようにする手段（演出制御装置143における復電用コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n F 5 又は特徴 n F 6 のいずれかに記載の遊技機。

【7516】

上記構成では、特定状態（第2遊技状態の終了後に特定制御が行われる状態）で電断が発生した場合に、復電後において、第1制御手段からの情報（特定状態であることを特定するための情報）を第2制御手段が受信することに基づき、所定報知が実行される。このため、復電後の遊技にて特定制御の事前報知を行うことができ、第2遊技状態の終了後に特定制御が実行されても、遊技者において不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

20

【7517】

特徴 n F 8 . 前記第2遊技状態の終了より後に前記特定制御が実行された場合に前記特定制御の実行を特定することが可能な情報が1又は複数の出力情報により出力されることを可能とする手段（第7の実施の形態において第1復電用コマンド及び第2差球用コマンドを出力する機能、第7の実施の形態の変形例2において第3復電用コマンドを出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n F 1 乃至特徴 n F 7 のいずれかに記載の遊技機。

30

【7518】

上記構成では、第1制御手段にて第2遊技状態の終了後に特定制御が実行された場合に、第2制御手段への出力情報として特定制御の実行を特定することが情報が出力される。このため、第2制御手段において、特定制御の実行が待機されている状態から特定制御の実行状態に移行したことを適切に把握することが可能になる。

【7519】

特徴 n F 9 . 遊技が実行されている場合に発生し得る特定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な手段（主制御装置162における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置181における払出制御処理を実行する機能）と、

40

前記特定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定の情報（残り球数RS、判定用差球数SA等）を導出することが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は、前記第2遊技状態で前記所定の情報が前記特定制御の実行に対応した所定値となることであることを特徴とする特徴 n F 1 乃至特徴 n F 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7520】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である特定事象の発生に応じて所定の

50

情報が導出され、その導出された所定の情報が所定値となるに基づいて特定制御が行われるが、第2遊技状態で所定の情報が所定値となった場合は、第2遊技状態の終了まで特定制御の実行が待機される。これにより、遊技者に第2遊技状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。この場合において、第1制御手段から第2制御手段への出力情報として特定制御の待機状態であることに対応した特定情報が出力されるため、当該状態であることを第2制御手段に把握させることができる。これにより、特定制御の実行が待機されている状況で特定制御の事前報知を行うことができ、第2遊技状態の終了後に特定制御が実行された際に不意に特定制御が実行された印象となることを抑制可能となる。

【7521】

10

特徴nF10.前記第1制御手段は、前記所定の情報に関する情報が1又は複数の出力情報により出力されることを可能とする手段(主制御装置162における差球用コマンドを出力する機能)を備えていることを特徴とする特徴nF9に記載の遊技機。

【7522】

上記構成では、第1制御手段から第2制御手段への出力情報として所定の情報に関する情報が出力されるため、所定の情報における都度の値を第2制御手段に把握させることができる。これにより、所定の情報に関する報知を実行する場合に、これを好適に行わせることが可能になる。

【7523】

なお、上記特徴nF1乃至特徴nF10の各構成に対して、特徴nA1乃至特徴nA15、特徴nB1乃至特徴nB13、特徴nC1乃至特徴nC11、特徴nD1乃至特徴nD13、特徴nE1乃至特徴nE13、特徴nF1乃至特徴nF10、特徴nG1乃至特徴nG10、特徴nH1乃至特徴nH5のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【7524】

<特徴nG群>

特徴nG群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第7の実施の形態の変形例3に基づいて抽出されるものである。

30

【7525】

特徴nG1.遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象(一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等)の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報(残り球数RS、判定用差球数SA等)を導出することが可能な手段(主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能)と、

前記所定情報に基づいて特定制御(遊技停止状態への移行等)を実行することが可能な手段(主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能)と、

40

電断状態となり、その後の復電より後に、復電用の第1報知(メッセージ画像911の表示)が第1報知手段(図柄表示装置75)にて実行されるようにする第1手段(7の実施の形態の変形例3においてメッセージ画像911の表示を図柄表示装置75の表示画面Gにて実行する機能)と、

電断状態となり、その後の復電より後に、前記所定情報に関する第2報知(リセット用報知)が前記第1報知手段とは異なる第2報知手段(差球数報知部622)にて実行されるようにする第2手段(第7の実施の形態の変形例3においてリセット用報知を差球数報知部622にて実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【7526】

50

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【 7 5 2 7 】

かかる構成の下、電断状態の発生後における復電時において、復電用の第 1 報知を第 1 報知手段にて実行しつつ、所定情報に関する第 2 報知を第 2 報知手段にて実行するように構成されている。この場合、遊技者の意識が復電用の第 1 報知に向いている状態で他の報知手段にて所定情報に関する第 2 報知を実行することができ、復電時における所定情報の内容を遊技者に知られることを抑制しながら、ホール従業員が当該所定情報の内容を確認することが可能になる。

10

【 7 5 2 8 】

特徴 n G 2 . 前記第 2 手段は、前記第 1 手段により前記第 1 報知が実行される期間の少なくとも一部と重複して前記第 2 報知が実行されるようにするものである（第 7 の実施の形態の変形例 3 において、図柄表示装置 7 5 でのメッセージ画像 9 1 1 の表示と差球数報知部 6 2 2 でのリセット用報知とが並行して実行される構成）ことを特徴とする特徴 n G 1 に記載の遊技機。

【 7 5 2 9 】

上記構成では、所定情報に関する第 2 報知と復電用の第 1 報知との実行期間が重複するため、ホール従業員において、遊技機における復電時処理（起動処理）が適切に行われていることの確認と、復電時における所定情報の内容確認とを同時に行うことができ、確認作業の円滑化を図ることが可能になる。

20

【 7 5 3 0 】

特徴 n G 3 . 電断状態となり、その後の復電より後に、所定の遊技演出が再開されるようにする手段（復電後、次の遊技回の開始時に遊技回用演出を再開させたり、次のラウンド遊技の開始時に開閉実行モード用演出を再開させたりする機能）と、

前記所定の遊技演出の再開より前に前記第 2 報知が実行されることを可能とする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の再開前にリセット用報知を開始させる機能）と、

30

【 7 5 3 1 】

上記構成では、所定情報に関する第 2 報知が遊技演出の再開よりも早く実行されるため、復電後において、遊技者が遊技を始める前に、ホール従業員が所定情報の内容確認を済ませることができる。これにより、遊技の邪魔となることを抑制しながら、ホール従業員が上記確認を行うことが可能になる。

【 7 5 3 2 】

特徴 n G 4 . 前記所定の遊技演出より前に実行された前記第 2 報知が前記所定の遊技演出の実行中も実行されるようにする手段（遊技回用演出や開閉実行モード用演出の開始後もメッセージ画像 9 1 4 の表示を継続する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n G 3 に記載の遊技機。

40

【 7 5 3 3 】

上記構成では、遊技演出の再開よりも早く第 2 報知を開始させた後、第 2 報知の実行を遊技演出の開始後も継続するため、遊技演出が再開されるまでの期間が短い場合でも第 2 報知の実行期間を長く確保することができる。これにより、復電時の初期段階でホール従業員が第 2 報知を見逃した場合でも、所定情報の内容確認を行うことが可能になる。

【 7 5 3 4 】

特徴 n G 5 . 遊技の進行に応じて所定の遊技演出表示（遊技回用の演出表示や開閉実行モード用の演出表示）が前記第 1 報知手段（図柄表示装置 7 5 ）にて実行されるようにする手段を備えていることを特徴とする特徴 n G 1 乃至特徴 n G 4 のいずれかに記載の遊技

50

機。

【 7 5 3 5 】

上記構成では、遊技演出表示が行われる第 1 報知手段にて復電用の第 1 報知が行われるため、当該第 1 報知が行われる場面において遊技者の意識を第 1 報知手段に向けやすくすることができる。これにより、第 2 報知手段での第 2 報知（所定情報に関する報知）に遊技者が気付きにくくなるようにすることができ、特徴 n G 1 による上記効果を増強することが可能になる。

【 7 5 3 6 】

特徴 n G 6 . 前記所定情報が所定記憶手段（差球数用エリア 5 0 5 ）に記憶されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

電断状態が発生した場合又はその電断状態の発生後に復電した場合に、当該電断状態の発生前の前記所定情報が消去されるようにする手段（残り球数 R S が 1 個以上の状態で電断が発生した場合や、その後に復電した場合に第 1 部分クリア用処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする特徴 n G 1 乃至特徴 n G 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 3 7 】

上記構成では、遊技機の電源がオフ状態とされて電断状態となるか、又はその後にオン状態とされて復電することにより、電断前に記憶されていた所定情報が消去される。これにより、遊技ホールの閉店に伴う電源オフ操作を行った後、翌日の開店に伴う電源オン操作を行うだけで、所定情報を消去することができ、当該消去のための専用操作を要する場合に比べ、ホール従業員の手間を軽減することができる。その際、復電時に第 2 報知が行われることで、所定情報が適切に消去されたか否かをホール従業員が確認することができる。

【 7 5 3 8 】

しかしながら、天災等により停電が発生し、その後に復電した場合も遊技機が同様に動作するため、遊技ホールの営業時間内に所定情報が消去され、それを遊技者に知られてしまうおそれがある。この点、上記特徴 n G 1 の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【 7 5 3 9 】

特徴 n G 7 . 前記特定制御の実行状態で電断状態が発生した場合に、前記特定制御の実行状態であることを特定することが可能な特定情報（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報）が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段（遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能）と、

前記第 1 手段は、前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第 1 報知が前記第 1 報知手段にて実行されるようにするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定制御の実行状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第 2 報知が前記第 2 報知手段にて実行されるようにするものであることを特徴とする特徴 n G 6 に記載の遊技機。

【 7 5 4 0 】

上記構成では、特定制御の実行状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定情報のバックアップが行われる。これにより、復電後において特定制御の実行状態に適切に復帰させることができる。この際、特定制御の実行状態では、遊技者において所定情報が所定値に達していると認識している可能性が高いため、電断前の内容が消去された状態の所定情報に対応した報知が行われると、遊技者において報知の内容と自身の認識とが整合せず、不自然な印象を抱くおそれがある。かと言って、復電後における所定情報の報知が行われない構成とすると、ホール従業員において電断前の所定情報が適切に消去されたかの確認が行いにくくなる。この点、上記特徴 n G 1 の構成を適用するこ

10

20

30

40

50

とにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【7541】

特徴 n G 8 . 第 1 状態 ( 開閉実行モード、高頻度サポートモード等 ) で前記所定情報が前記特定制御の実行に対応する所定値となった場合に、所定条件 ( 開閉実行モードの終了等 ) の成立より後に特定制御 ( 遊技停止状態への移行等 ) が実行されることとなる第 2 状態 ( 遊技停止待ち状態 ) となるようにすることを可能とする手段 ( 主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能 ( 開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能 ) ) と、

前記第 2 状態で電断状態が発生した場合に、前記第 2 状態であることを特定することが可能な特定の情報 ( 遊技停止フラグ及び超過フラグの情報 ) が当該電断状態にて記憶保持されることを可能とする手段 ( 遊技停止フラグ及び超過フラグの情報をバックアップの対象とし、電断状態の発生時に供給されるバックアップ用電力により、電断期間中も遊技停止フラグ及び超過フラグの情報を記憶保持できるようにする機能 ) と、

前記第 1 手段は、前記第 2 状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第 1 報知が前記第 1 報知手段にて実行されるようにするものであり、

前記第 2 手段は、前記第 2 状態で電断状態となり、その後の復電より後に、前記第 2 報知が前記第 2 報知手段にて実行されるようにするものであることを特徴とする特徴 n G 6 又は特徴 n G 7 に記載の遊技機。

【7542】

上記構成では、第 1 状態の下で所定情報が所定値になると、その後に所定条件が成立するまで特定制御の実行が待機される第 2 状態となる。これにより、第 1 状態の途中で所定情報が所定値になった場合に即座に特定制御が実行されることが抑制され、より長く第 1 状態を遊技させることが可能になる。そのような構成の下、第 2 状態で電断が発生した場合は、かかる状態を特定することが可能な特定の情報がバックアップされる。これにより、復電後において第 2 状態に復帰させることができ、復電後の遊技にて所定条件が成立するまで第 1 状態を遊技させつつ、所定条件の成立に伴い特定制御を実行させることが可能になる。

【7543】

この場合、復電後において、電断前の内容が消去されて所定情報が初期値になっていることを遊技者が知ると、復電後の遊技において、所定情報が初期値になっていることと、ほどなくして特定制御が実行されることが整合せず、遊技者が不自然な印象を抱くことをおそれがある。かと言って、復電後における所定情報の報知が行われない構成とすると、ホール従業員において電断前の所定情報が適切に消去されたかの確認が行いにくくなる。この点、上記特徴 n G 1 の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【7544】

特徴 n G 9 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様より入球にくい第 2 態様とに切り換わり可能な所定入球手段 ( 可変入賞装置 6 5 ) と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定特典 ( 賞球 ) を付与することが可能な手段 ( 主制御装置 1 6 2 における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置 1 8 1 における払出制御処理を実行する機能 ) と、

前記所定入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切換制御が実行され得る前記第 1 状態に移行させることが可能な手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能 ) と、  
を備えていることを特徴とする特徴 n G 8 に記載の遊技機。

【7545】

上記構成では、第 1 状態に移行することで、所定入球手段の開閉制御が行われることと

なり、遊技者は、第1状態において所定入球手段に遊技球を入球させることにより、所定特典を獲得することが可能になる。そのような第1状態の下で所定情報が所定値になった場合は特定制御が遅れて実行されるため、第1状態を遊技者が十分に楽しめないまま、特定制御が実行されることを抑制できる。そのような構成において上記特徴nG1の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【7546】

特徴nG10．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置65の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置162におけるステップSn2109）を含むものであることを特徴とする特徴nG1乃至特徴nG9のいずれかに記載の遊技機。

10

【7547】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴nG1の構成を適用することにより、所定情報が適切に消去されたことの確認をホール従業員が行えるようにしながらも、所定情報の消去が遊技者に知られることを抑制することが可能になる。

【7548】

なお、上記特徴nG1乃至特徴nG10の各構成に対して、特徴nA1乃至特徴nA15、特徴nB1乃至特徴nB13、特徴nC1乃至特徴nC11、特徴nD1乃至特徴nD13、特徴nE1乃至特徴nE13、特徴nF1乃至特徴nF10、特徴nG1乃至特徴nG10、特徴nH1乃至特徴nH5のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【7549】

<特徴nH群>

特徴nH群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第7の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

30

【7550】

特徴nH1．所定契機（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の成立に基づいて所定情報（残り球数RS、判定用差球数SA等）を更新することが可能な更新手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記更新手段の更新結果が特定結果（残り球数RSの更新結果が0個、判定用差球数SAの更新結果が95000個）になったことに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な第1手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に対応した特定報知（第1停止予告用報知）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理を実行する機能）と、

40

前記特定報知の内容を前記更新手段の更新結果に基づいて更新する手段（演出制御装置143におけるステップSn3308の処理を実行する機能）と、

特定状態（開閉実行モード、高頻度サポートモード等）で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった場合に、前記特定制御の実行が待機される所定状態（遊技停止待ち状態）を経て前記特定制御が実行されることを可能とする第2手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

前記特定状態で前記更新手段の更新結果が前記特定結果になった後、前記所定状態の少なくとも一部の期間にて、前記特定結果になったことに対応した態様で前記特定報知が実

50

行されることを可能とする所定手段（開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下となった後、報知内容を更新せずに第1停止予告用報知の実行を継続する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【7551】

上記構成では、所定契機の成立により所定情報が更新され、その更新結果が特定結果になると、特定制御が実行されるとともに、所定情報に対応した特定報知が実行される。これにより、遊技者は、特定報知を通じて都度の所定情報（更新結果）を把握し、特定制御のタイミングが近づいているか否かを意識しながら遊技することができる。

【7552】

そのような構成において、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になった場合は、特定制御の実行を待機する所定状態を経てから特定制御が実行される。よって、遊技者に特定状態での遊技を十分に楽しませてから特定制御を実行させることができる。その際、特定報知については、更新結果が特定結果になった後の所定状態（特定制御の実行が待機される状態）にて、特定結果になったことに対応した態様とされて実行される。これにより、所定情報の更新結果が特定結果になったことを遊技者に分かりやすく伝えながら、特定報知の内容が不自然なものとなることを抑制できる。

10

【7553】

特徴nH2．前記所定手段は、前記所定状態にて前記所定契機が成立した場合に前記特定報知の内容が変更されないことを可能とするものであることを特徴とする特徴nH1に記載の遊技機。

20

【7554】

上記構成では、所定状態にて所定契機が成立しても特定報知の内容が変更されず、特定結果になったことを遊技者が認識することが可能な内容の特定報知が実行され続ける。これにより、所定情報の更新結果が特定結果になったことを遊技者に分かりやすく伝えながら、特定報知の内容が不自然なものとなることを抑制できる。

【7555】

特徴nH3．前記所定状態にて前記所定契機が成立した場合に前記所定情報の更新が実行されないことを可能とする手段（ステップSn1801で肯定判定した場合の流れ）を備えていることを特徴とする特徴nH1又は特徴nH2に記載の遊技機。

【7556】

上記構成では、特定状態で所定情報の更新結果が特定結果になって所定状態に移行すると、当該所定状態にて所定契機が成立しても所定情報の更新が実行されない。よって、特定報知では、所定状態への移行後、更新されない状態での所定情報（更新結果）に従って報知を実行するだけで、特定結果になったことを遊技者が認識することが可能な態様の報知を継続させることができ、簡単な構成によって上記特徴nH1の構成を実現することが可能になる。

30

【7557】

特徴nH4．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な手段（主制御装置162における入球検知処理を実行する機能、払出制御装置181における払出制御処理を実行する機能）を備え、

40

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に前記所定契機が成立可能であることを特徴とする特徴nH1乃至特徴nH3のいずれかに記載の遊技機。

【7558】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が更新されるため、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

50

## 【 7 5 5 9 】

特徴 n H 5 . 前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S n 2 1 0 9）を含むものであることを特徴とする特徴 n H 1 乃至特徴 n H 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 5 6 0 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴 n H 1 の構成を適用することにより、遊技進行制限が待機される所定状態にて、所定情報の更新結果が特定結果になったこと（所定情報から見た遊技進行制限の実行条件が満たされたこと）を遊技者に分かりやすく伝えながら、特定報知の内容が不自然なものとなることを抑制できる。

10

## 【 7 5 6 1 】

なお、上記特徴 n H 1 乃至特徴 n H 5 の各構成に対して、特徴 n A 1 乃至特徴 n A 1 5、特徴 n B 1 乃至特徴 n B 1 3、特徴 n C 1 乃至特徴 n C 1 1、特徴 n D 1 乃至特徴 n D 1 3、特徴 n E 1 乃至特徴 n E 1 3、特徴 n F 1 乃至特徴 n F 1 0、特徴 n G 1 乃至特徴 n G 1 0、特徴 n H 1 乃至特徴 n H 5 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

## 【 7 5 6 2 】

なお、以上詳述した特徴 n A 群乃至特徴 n H 群の各構成に対して、他の特徴 n A 群乃至特徴 n H 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

## 【 7 5 6 3 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

## 【 7 5 6 4 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。

30

## 【 7 5 6 5 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

## 【 7 5 6 6 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

40

## 【 7 5 6 7 】

< 特徴 m A 群 ~ 特徴 m G 群 >

50

下記の特徴 m A 群 ~ 特徴 m G 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 8 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては好適な制御が望まれている。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

#### 【7568】

< 特徴 m A 群 >

特徴 m A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 8 の実施の形態やその変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。

#### 【7569】

特徴 m A 1 . 所定事象（第 1 可変入賞装置 65 等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 1 可変入賞装置 65）と、

前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回実行され得る特定状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は、前記可変入球手段への遊技球の入球を含み、

所定契機（作動口 62, 63、可変入賞装置 65, 66、一般入賞口 61, 70、アウト口 68 への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数 RS、判定用差球数 SA 等）を更新する更新手段（主制御装置 162 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数 RS の更新結果が 0 個、判定用差球数 SA の更新結果が 95000 個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 162 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており（入賞数と払出数との少なくとも一方に基づいて残り球数 RS 等を導出する構成）、

所定の前記切替制御の実行中に所定数（上限入賞個数）の遊技球が前記可変入球手段に入球した場合に当該所定の前記切替制御を終了させることが可能な手段（主制御装置 162 における大当たり用開閉処理を実行する機能）を備え、

所定の前記切替制御に対応して前記所定数を超える前記可変入球手段への遊技球の入球が生じた場合に、前記所定数を超えた入球に対応する前記所定の遊技価値の付与が実行され得るように構成されており（オーバーフロー入賞分の賞球を付与する機能）、

前記所定情報の更新結果が前記特定結果となるより前の所定状態（残り球数 RS の更新結果が 1500 個、判定用差球数 SA の更新結果が 93500 個に到達した状態）にて、遊技演出に関する所定制限が行われることを可能とする所定手段（演出制御装置 143 における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7570】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技

10

20

30

40

50

機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【7571】

また、可変入球手段が第1態様（遊技球の入球を可能とする態様）とされる切替制御が少なくとも1回実行される特定状態において、1の切替制御にて可変入球手段への入球数が所定数に達すると、切替制御が終了して可変入球手段が第2態様（遊技球の入球が不可な態様）とされる構成とした上で、当該所定数を超えて可変入球手段への入球が生じた場合に超過分に対応する遊技価値の付与が実行される構成となっている。このような構成では、遊技者は、所定数を超える可変入球手段への入球を生じさせ、より多くの遊技価値の獲得を目指して遊技を楽しむことができる。しかしながら、その反面、特定状態を通じて付与される実際の遊技価値の総数が設計時の想定（期待値）よりも多くなる事態が生じ得る。

10

【7572】

この場合において本特徴では、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状態にて遊技演出に関する所定制限を行うように構成されている。例えば、遊技演出が特定状態の終了後の状態を示唆するものであった場合、その特定状態において想定よりも多く遊技価値が付与され、予想に反して特定制御が実行されることがあると、特定制御の実行により特定状態が終了した後の状態が事前の予測とは異なるものとなる。すなわち、遊技演出による示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、事前の所定状態にて遊技演出の制限を行うことで、特定制御が実行されることになるかもしれない状況で遊技演出が実行されることが抑制され、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

20

【7573】

特徴mA2．前記所定状態は、前記特定結果までの前記所定情報の更新の残り分（停止用球数までの残り球数）が、前記特定状態での前記可変入球手段への入球期待数（ラウンド数×上限入賞個数）に対応する前記所定情報の更新分（獲得期待数としての1000個）より多い状態であることを特徴とする特徴mA1に記載の遊技機。

【7574】

上記構成では、特定結果までの所定情報の更新の残り分が、特定状態での可変入球手段への入球期待数に対応する所定情報の更新分に達してから遊技演出の制限が開始されるのではなく、それより早い段階で遊技演出の制限が開始される。このため、特定状態において可変入球手段への超過入賞が生じて想定よりも早く特定制御が実行されることになったとしても、上記遊技演出が実行されていない状態で特定制御が実行されるようにすることができる。これにより、特定状態の終了後の状態が事前の遊技演出により示唆される内容と整合しない事態の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

30

【7575】

なお、本特徴は、「前記特定制御実行手段は、前記所定情報の更新結果が第1特定値（停止用球数としての95000個）に対応する第1結果（残り球数RSの更新結果が0個、判定用差球数SAの更新結果が95000個）となった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、前記特定結果は前記第1結果であり、前記所定状態は、前記所定情報の更新結果が、前記特定状態での前記可変入球手段への入球期待数（ラウンド数×上限入賞個数）に対応する前記所定情報の更新分（獲得期待数としての1000個）を前記第1特定値から遡った第2特定値（停止用球数から獲得期待数を減算した数である94000個）に対応する第2結果（残り球数RSの更新結果が1000個、判定用差球数SAの更新結果が94000個）となる前の状態（残り球数RSの更新結果が1500個、判定用差球数SAの更新結果が93500個に到達した状態）である」と表現することもできる。

40

50

## 【 7 5 7 6 】

特徴 m A 3 . 前記所定制限は、前記特定状態の終了より後の状態を示唆することが可能な所定報知（第 8 の実施の形態における第 1 保留予告演出や第 2 保留予告演出、変形例 3 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の第 1 停止態様での停止表示等）の実行を制限するものであることを特徴とする特徴 m A 1 又は特徴 m A 2 に記載の遊技機。

## 【 7 5 7 7 】

所定報知により特定状態の終了後の状態が示唆されることにより、特定状態の実行中やその開始前において遊技者に特定状態の終了後の状態を予測させて楽しませることができ、その反面、そのような所定報知が実行された状態で特定制御が行われると、所定報知により示唆される状態と特定状態が終了した後の実際の状態とが整合せず、遊技者の混乱を招くおそれがある。このような構成に対し、上記特徴 m A 1 の構成を適用することで、所定報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

10

## 【 7 5 7 8 】

特徴 m A 4 . 所定の取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

20

を備え、  
前記付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて前記特定状態に移行させることが可能に構成されており、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段の特定結果に基づいて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 保留予告の設定用処理、第 2 保留予告の設定用処理を実行する機能）と、

30

を備え、  
前記所定制限は、前記所定状態にて特別情報が取得された場合に、その特別情報を契機とする前記特定報知の実行を制限するものであることを特徴とする特徴 m A 1 乃至特徴 m A 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 5 7 9 】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その反面、そのような特定報知が実行された状態で特定制御が行われると、特定報知の示唆内容と特定状態が終了した後の実際の状態とが整合せず、遊技者の混乱を招くおそれがある。この点、本特徴では、上記所定状態において取得された特別情報を契機とする特定報知の実行が制限されるため、特定報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

40

## 【 7 5 8 0 】

特徴 m A 5 . 前記所定制限は、前記所定状態において前記特定状態への移行がその後生じる状況で特定の特別情報が取得された場合に、当該特定の特別情報を契機とする前記特定報知の実行を制限するもの（ステップ S m 5 1 0 3、ステップ S m 5 1 0 4 の処理を実行する構成）であることを特徴とする特徴 m A 4 に記載の遊技機。

## 【 7 5 8 1 】

50

上記構成では、所定状態で特別情報が取得された場合の全てについて一律に特定報知の実行を制限するのではなく、所定状態において特定状態への移行が控えている状況で特別情報が取得された場合を対象として特定報知の実行が制限される。これにより、特定報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制しながらも、特定報知の過剰な制限を回避して報知機会を確保することが可能になる。

【 7 5 8 2 】

特徴 m A 6 . 実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用画像を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）で表示するもの（第 1 保留予告演出を実行するもの）であることを特徴とする特徴 m A 4 又は特徴 m A 5 に記載の遊技機。

10

【 7 5 8 3 】

保留用画像の表示態様を特定態様とすることにより行う特定報知（先読み報知）は、それぞれの特別情報に関する期待度を各別に示唆することができるとともに、それらの各示唆を同時に行うことができるため、遊技者の期待感を喚起する上で好ましい。しかしながら、かなり先の状態まで示唆することができるため、特定状態の終了後に付与判定の対象となる特別情報についての示唆がなされた状態で特定制御が行われる事態が生じやすくなる懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 m A 4 の構成を適用することで、上記事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

20

【 7 5 8 4 】

特徴 m A 7 . 前記特定状態の終了より後の状態を示唆することが可能な所定の報知（第 8 の実施の形態における第 2 保留予告演出、変形例 3 における第 1 オープニング報知等）を前記特定状態にて実行することが可能な手段を備え、

前記所定制限は、前記所定の報知の実行を制限するものであることを特徴とする特徴 m A 1 乃至特徴 m A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 8 5 】

上記構成では、特定状態にて行われる所定の報知により、その特定状態の終了後の状態が示唆される。これにより、特定状態において、可変入球手段に遊技球を入球させて遊技価値の獲得を目指す遊技に加えて、遊技者にとって望ましい態様の所定の報知が特定状態中に行われることを期待して楽しむ遊技を付与することができ、特定状態での遊技を好適に盛り上げることが可能になる。このような構成に対し、上記所定制限として所定の報知の実行を制限することで、所定の報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

30

【 7 5 8 6 】

特徴 m A 8 . 前記更新手段は、前記特定状態において前記所定情報を更新することが可能となっており、

前記所定手段は、前記特定状態において前記更新手段の更新結果が前記所定状態に対応する結果になった場合に前記所定制限が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m A 7 に記載の遊技機。

40

【 7 5 8 7 】

特定状態中は所定情報の更新が大きく進むため、特別情報の取得時には所定状態に該当しなくても、所定の報知の実行時には所定状態となっていることが生じ得る。この点、特定状態中の所定情報の更新を可能とした上で、特定状態において所定状態になった場合に所定の報知の実行を制限するようにしたため、所定の報知の実行を制限すべき状況（当該報知の実行タイミングにて所定状態となっている状況）で当該実行を適切に制限することができる。これにより、制限の精度を高めることができ、所定の報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生をより好適に抑制することが可能になる。

【 7 5 8 8 】

50

特徴 m A 9 . 前記特定状態の終了より後の状態を示唆することが可能な特定の報知（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様、大当たり遊技でのオープニング等）を実行することが可能な手段（変形例 3 の演出制御装置 1 4 3 における当たり用の停止結果設定処理、オープニング用処理等を実行する機能）を備え、

前記特定の報知の態様として、遊技者にとって相対的に有利な第 1 状態（次回の当たりが確定する上位の当たり結果等）を示唆可能な第 1 報知態様（第 1 停止態様、第 1 オープニング報知等）と、相対的に不利な第 2 状態（次回の当たりが確定しない下位の当たり結果等）を示唆可能な第 2 報知態様（第 3 停止態様、第 2 オープニング報知等）とを少なくとも有し、

前記所定制限は、少なくとも前記第 1 報知態様の前記特定の報知の実行を制限するものであることを特徴とする特徴 m A 1 乃至特徴 m A 8 のいずれかに記載の遊技機。 10

【 7 5 8 9 】

特定の報知により特定状態の終了後の状態を示唆可能であるとともに、当該特定の報知の態様として、有利な第 1 状態を示唆する第 1 報知態様と、不利な第 2 状態を示唆する第 2 報知態様とを有している。この場合、遊技者は、特定の報知として第 1 報知態様の報知が実行されることを期待して遊技を楽しむことが可能になる。その反面、第 1 報知態様の報知が実行された状態で特定制御が行われると、特定の報知により示唆された第 1 状態（有利状態）が特定制御の実行後において到来しないおそれがあり、第 1 状態が消失した印象を遊技者に与える懸念がある。この点、本特徴では、上記所定状態において第 1 報知態様での特定の報知の実行が制限されるため、第 1 状態の到来が示唆された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができる。これにより、第 1 状態が消失した印象となることが抑制され、延いては、遊技者が損をした気分になることを抑制可能になる。 20

【 7 5 9 0 】

特徴 m A 1 0 . 所定条件（第 2 特図での大当たり結果や有利小当たり結果 A への当選）の成立に基づいて前記第 1 状態に移行させることが可能な手段（時短回数が 1 0 0 0 0 回の時短遊技状態に移行させる機能）と、

前記所定条件の成立状態で前記第 1 報知態様の前記特定の報知を実行することを可能な第 1 手段（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様を第 1 停止態様（7 図柄が有効ライン上に並ぶ態様）に設定する機能等）と、

前記所定条件の成立状態で前記所定状態となった状況又は前記所定状態にて前記所定条件の成立状態となった状況にて前記第 2 報知態様の前記特定の報知を実行することが可能な第 2 手段（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様を第 2 停止態様（同一の偶数図柄が有効ライン上に並ぶ態様）に設定する機能等）と、 30

を備えていることを特徴とする特徴 m A 9 に記載の遊技機。

【 7 5 9 1 】

有利な第 1 状態への移行条件である所定条件が内部的に成立していても、特定状態における可変入球手段への超過入球の発生状況によっては特定状態の終了後に特定制御が実行され、第 1 状態への移行が生じないことがある。この点、本特徴では、上記所定条件が成立していても、上記所定状態である場合は、不利な第 2 状態を示唆する第 2 報知態様に置き換えて特定の報知が実行され、遊技者に対して所定条件の成立が秘匿化される。これにより、第 1 状態の到来を遊技者が認識している状態で特定制御が行われることが抑制され、第 1 状態が消失した印象となることが抑制可能となる。 40

【 7 5 9 2 】

特徴 m A 1 1 . 前記所定状態にて、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる所定の報知（第 1 停止予告用報知、第 2 停止予告用報知）を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 9 3 】

例えば、所定状態において遊技演出に関する制限が行われるだけであると、それまで普 50

通に実行されていた遊技演出が突然実行されなくなるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。この点、本特徴では、遊技演出の制限が行われる所定状態において、特定制御が行われることを遊技者等が認識できる所定の報知が併せて実行されるため、遊技演出の制限が行われた理由を遊技者が推認できるようにすることが可能になる。これにより、遊技演出の制限が行われた場合の不自然さを軽減することが可能になる。

【 7 5 9 4 】

特徴 m A 1 2 . 前記特定状態において前記所定情報の更新結果が前記特定結果となった場合に前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（大当たり遊技が終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

10

前記特定状態の進行に関する特定用報知（ラウンド数画像 9 0 3 の表示）を実行することが可能な手段（大当たり遊技においてラウンド数画像 9 0 3 を表示させる機能）と、を備え、

前記所定状態にて前記特定用報知が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 9 5 】

上記構成では、所定状態において遊技演出の制限が行われる場合でも、特定状態の進行に関する特定用報知については制限の対象外とされる。この場合、特定状態の途中で特定制御の実行条件が成立し、特定状態の終了まで特定制御の実行を待機するにあたり、その待機状態において上記特定用報知を実行させることが可能になる。これにより、最後まで特定状態が実施された上で特定制御が行われたことを遊技者に認識させることが可能になる。

20

【 7 5 9 6 】

特徴 m A 1 3 . 前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、第 1 可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S m 2 7 0 9 ~ ステップ S m 2 7 1 1 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 5 9 7 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴 m A 1 の構成を適用することにより、特定状態において可変入球手段への超過入球が多発して特定制御が実行されることになり、その結果として、遊技演出により示唆される状態が取り消されることになるかもしれない状況で、当該遊技演出が実行されることを抑制できる。

30

【 7 5 9 8 】

特徴 m A 1 4 . 所定事象（第 1 可変入賞装置 6 5 等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 1 可変入賞装置 6 5 ）と、

40

前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回実行され得る特定状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定事象は、前記可変入球手段への遊技球の入球を含み、

所定契機（作動口 6 2 , 6 3 、可変入賞装置 6 5 , 6 6 、一般入賞口 6 1 , 7 0 、アウト口 6 8 への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数 R S 、判定用差球数 S A 等）を

50

更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数 R S の更新結果が 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており（入賞数と払出数との少なくとも一方に基づいて残り球数 R S 等を導出する構成）、

所定の前記切替制御の実行中に所定数（上限入賞個数）の遊技球が前記可変入球手段に入球した場合に当該所定の前記切替制御を終了させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり用開閉処理を実行する機能）を備え、

所定の前記切替制御に対応して前記所定数を超える前記可変入球手段への遊技球の入球が生じた場合に、前記所定数を越えた入球に対応する前記所定の遊技価値の付与が実行され得るように構成されており（オーバーフロー入賞分の賞球を付与する機能）、

前記所定情報の更新結果が前記特定結果となるより前の所定状態（残り球数 R S の更新結果が 1 5 0 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 3 5 0 0 個に到達した状態）にて、遊技演出に関する所定変更が行われることを可能とする所定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 5 9 9 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【 7 6 0 0 】

また、可変入球手段が第 1 態様（遊技球の入球を可能とする態様）とされる切替制御が少なくとも 1 回実行される特定状態において、1 の切替制御にて可変入球手段への入球数が所定数に達すると、切替制御が終了して可変入球手段が第 2 態様（遊技球の入球が不可

【 7 6 0 1 】

この場合において本特徴では、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状態にて遊技演出に関する所定変更を行うように構成されている。例えば、遊技演出が特定状態の終了後の状態を示唆するものであった場合、その特定状態において想定よりも多く遊技価値が付与され、予想に反して特定制御が実行されることがあると、特定制御の実行により特定状態が終了した後の状態が事前の予測とは異なるものとなる。すなわち、遊技演出による示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状態において、上記遊技演出を実行しないように変更を行うことで、特定制御が実行されることになるかもしれない状況で、遊技演出が実行されることが抑制され、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【 7 6 0 2 】

本特徴に対して上記特徴 m A 1 から特徴 m A 1 3 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

10

20

30

40

50

## 【 7 6 0 3 】

なお、上記特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 4 の各構成に対して、特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 4、特徴 m B 1 乃至特徴 m B 1 5、特徴 m C 1 乃至特徴 m C 1 1、特徴 m D 1 乃至特徴 m D 1 3、特徴 m E 1 乃至特徴 m E 1 2、特徴 m F 1 乃至特徴 m F 8、特徴 m G 1 乃至特徴 m G 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

## 【 7 6 0 4 】

< 特徴 m B 群 >

特徴 m B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 8 の実施の形態やその変形例 1 ~ 3 に基づいて抽出されるものである。

## 【 7 6 0 5 】

特徴 m B 1 . 所定事象（第 1 可変入賞装置 6 5 等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な第 1 入球手段（第 1 可変入賞装置 6 5）と、

前記第 1 入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回実行され得る特定状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

遊技球が入球可能なものであって前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段（右側一般入賞口 7 0、第 2 作動口 6 3 等）と、

を備え、

前記所定事象は、前記第 1 入球手段への遊技球の入球と前記第 2 入球手段への遊技球の入球とを含み、

所定契機（作動口 6 2、6 3、可変入賞装置 6 5、6 6、一般入賞口 6 1、7 0、アウト口 6 8 への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を

更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数 R S の更新結果が 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており（入賞数と払出数との少なくとも一方に基づいて残り球数 R S 等を導出する構成）、

前記特定状態にて前記第 2 入球手段に遊技球を入球させることが可能となっており、

前記所定情報の更新結果が前記特定結果となるより前の所定状態（残り球数 R S の更新結果が 1 5 0 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 3 5 0 0 個に到達した状態）にて、遊技演出に関する所定制限が行われることを可能とする所定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 7 6 0 6 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が

10

20

30

40

50

抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【7607】

また、第1入球手段が第1態様（遊技球の入球を可能とする態様）とされる切替制御が少なくとも1回実行される特定状態において、第1入球手段への遊技球の入球を果たせるようになっている他、第1入球手段とは別に設けられた第2入球手段にも遊技球を入球させることが可能となっている。この場合、例えば、特定状態にて第1入球手段が第2態様（遊技球の入球を不可とする態様）とされる期間を利用して第2入球手段に遊技球を入球させるようにすれば、特定状態にて獲得できる遊技価値の総数を増加させることができ、特定状態での遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、その反面、特定状態を通じて付与される実際の遊技価値の総数が設計時の想定（期待値）よりも多くなる事態が生じ得る。

10

【7608】

この場合において本特徴では、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状態にて遊技演出に関する所定制限を行うように構成されている。例えば、遊技演出が特定状態の終了後の状態を示唆するものであった場合、その特定状態において想定よりも多く遊技価値が付与され、予想に反して特定制御が実行されることがあると、特定制御の実行により特定状態が終了した後の状態が事前の予測とは異なるものとなる。すなわち、遊技演出による示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、事前の所定状態にて遊技演出の制限を行うことで、特定制御が実行されることとなるかもしれない状況で、遊技演出が実行されることが抑制され、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

20

【7609】

特徴mB2．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）を備え、

前記特定状態において、第1発射操作（右打ち操作）により発射された遊技球が前記第1入球手段に入球可能であり、前記第1発射操作とは異なる第2発射操作（左打ち操作）により発射された遊技球が前記第1入球手段に入球しないように構成されており、

前記第2入球手段は、前記第1発射操作により発射された遊技球が入球可能なように設けられていることを特徴とする特徴mB1に記載の遊技機。

【7610】

上記構成によれば、特定状態において第1入球手段を狙って第1発射操作を行うことで、自然と第2入球手段への遊技球の入球を生じさせることができ、特定状態にて獲得できる遊技価値の総数を好適に増加させることができる。しかしながらその反面、特定状態を通じて付与される実際の遊技価値の総数が設計時の想定よりも多くなる事態が生じやすく、延いては、遊技演出による示唆内容との不整合を招きやすくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴mB1の構成を適用することで、特定状態の終了後の状態が事前の遊技演出により示唆される内容と整合しない事態の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

30

【7611】

特徴mB3．前記所定状態は、前記特定結果までの前記所定情報の更新の残り分（停止用球数までの残り球数）が、前記特定状態での前記第1入球手段への入球期待数（ラウンド数×上限入賞個数）に対応する前記所定情報の更新分（獲得期待数としての1000個）より多い状態であることを特徴とする特徴mB1又は特徴mB2に記載の遊技機。

40

【7612】

上記構成では、特定結果までの所定情報の更新の残り分が、特定状態での第1入球手段への入球期待数に対応する所定情報の更新分に達してから遊技演出の制限が開始されるのではなく、それより早い段階で遊技演出の制限が開始される。このため、特定状態において第1入球手段への超過入賞が生じて想定よりも早く特定制御が実行されることになったとしても、上記遊技演出が実行されていない状態で特定制御が実行されるようにすることができる。これにより、特定状態の終了後の状態が事前の遊技演出により示唆される内容

50

と整合しない事態の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【 7 6 1 3 】

なお、本特徴は、「前記特定制御実行手段は、前記所定情報の更新結果が第1特定値（停止用球数としての95000個）に対応する第1結果（残り球数RSの更新結果が0個、判定用差球数SAの更新結果が95000個）となった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、前記特定結果は前記第1結果であり、前記所定状態は、前記所定情報の更新結果が、前記特定状態での前記第1入球手段への入球期待数（ラウンド数×上限入賞個数）に対応する前記所定情報の更新分（獲得期待数としての1000個）を前記第1特定値から遡った第2特定値（停止用球数から獲得期待数を減算した数である94000個）に対応する第2結果（残り球数RSの更新結果が1000個、判定用差球数SAの更新結果が94000個）となる前の状態（残り球数RSの更新結果が1500個、判定用差球数SAの更新結果が93500個に到達した状態）である」と表現することもできる。

10

【 7 6 1 4 】

特徴mB4．前記所定制限は、前記特定状態の終了より後の状態を示唆することが可能な所定報知（第8の実施の形態における第1保留予告演出や第2保留予告演出、変形例3における図柄列Z1～Z3での第1停止態様等）の実行を制限するものであることを特徴とする特徴mB1乃至特徴mB3のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 1 5 】

所定報知により特定状態の終了後の状態が示唆されることにより、特定状態の実行中やその開始前において遊技者に特定状態の終了後の状態を予測させて楽しませることができ、その反面、そのような所定報知が実行された状態で特定制御が行われると、所定報知により示唆される状態と特定状態が終了した後の実際の状態とが整合せず、遊技者の混乱を招くおそれがある。このような構成に対し、上記特徴mB1の構成を適用することで、所定報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

20

【 7 6 1 6 】

特徴mB5．所定の取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

30

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、  
を備え、

前記付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて前記特定状態に移行させることが可能に構成されており、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、

40

前記先特定手段の特定結果に基づいて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1保留予告の設定用処理、第2保留予告の設定用処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記所定制限は、前記所定状態にて特別情報が取得された場合に、その特別情報を契機とする前記特定報知の実行を制限するものであることを特徴とする特徴mB1乃至特徴mB4のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 1 7 】

50

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その反面、そのような特定報知が実行された状態で特定制御が行われると、特定報知の示唆内容と特定状態が終了した後の実際の状態とが整合せず、遊技者の混乱を招くおそれがある。この点、本特徴では、上記所定状態において取得された特別情報を契機とする特定報知の実行が制限されるため、特定報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

**【 7 6 1 8 】**

特徴 m B 6 . 前記所定制限は、前記所定状態において前記特定状態への移行がその後には生じる状況で特定の特別情報が取得された場合に、当該特定の特別情報を契機とする前記特定報知の実行を制限するもの（ステップ S m 5 1 0 3、ステップ S m 5 1 0 4 の処理を実行する構成）であることを特徴とする特徴 m B 5 に記載の遊技機。

10

**【 7 6 1 9 】**

上記構成では、所定状態で特別情報が取得された場合の全てについて一律に特定報知の実行を制限するのではなく、所定状態において特定状態への移行が控えている状況で特別情報が取得された場合を対象として特定報知の実行が制限される。これにより、特定報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制しながらも、特定報知の過剰な制限を回避して報知機会を確保することが可能になる。

**【 7 6 2 0 】**

特徴 m B 7 . 実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

20

前記特定報知は、前記保留用画像を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）で表示するもの（第 1 保留予告演出を実行するもの）であることを特徴とする特徴 m B 5 又は特徴 m B 6 に記載の遊技機。

**【 7 6 2 1 】**

保留用画像の表示態様を特定態様とすることにより行う特定報知（先読み報知）は、それぞれの特別情報に関する期待度を各別に示唆することができるとともに、それらの各示唆を同時に行うことができるため、遊技者の期待感を喚起する上で利便性がよい。しかしながら、かなり先の状態まで示唆することができるため、特定状態の終了後に付与判定の対象となる特別情報についての示唆がなされた状態で特定制御が行われる事態が生じやすくなる懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 m A 4 の構成を適用することで、上記事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

30

**【 7 6 2 2 】**

特徴 m B 8 . 前記特定状態の終了より後の状態を示唆することが可能な所定の報知（第 8 の実施の形態における第 2 保留予告演出、変形例 3 における第 1 オープニング報知等）を前記特定状態にて実行することが可能な手段を備え、

前記所定制限は、前記所定の報知の実行を制限するものであることを特徴とする特徴 m B 1 乃至特徴 m B 7 のいずれかに記載の遊技機。

40

**【 7 6 2 3 】**

上記構成では、特定状態にて行われる所定の報知により、その特定状態の終了後の状態が示唆される。これにより、特定状態において、第 1 入球手段に遊技球を入球させて遊技価値の獲得を目指す遊技に加えて、遊技者にとって望ましい態様の所定の報知が特定状態中に行われることを期待して楽しむ遊技を付与することができ、特定状態での遊技を好適に盛り上げることが可能になる。このような構成に対し、上記所定制限として所定の報知の実行を制限することで、所定の報知が実行された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができ、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

**【 7 6 2 4 】**

50

特徴 m B 9 . 前記更新手段は、前記特定状態において前記所定情報を更新することが可能となっており、

前記所定手段は、前記特定状態において前記更新手段の更新結果が前記所定状態に対応する結果になった場合に前記所定制限が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m B 8 に記載の遊技機。

【 7 6 2 5 】

例えば、特定状態に移行する前の更新結果に基づいて、特定状態中の所定の報知の実行や報知態様の制限を行う構成であると、当該制限が行われやすくなることが想定される。この点、本構成では、特定状態においてもリアルタイムで所定情報を更新し、その結果に基づいて報知実行や報知態様の制限を行うため、所定の報知が実行されたり、有利な状態が示唆された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制しながらも、所定の報知の過剰な制限を回避して報知機会を確保することが可能になる。

【 7 6 2 6 】

特徴 m B 1 0 . 前記特定状態の終了より後の状態を示唆することが可能な特定の報知（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様、大当たり遊技でのオープニング等）を実行することが可能な手段（変形例 3 の演出制御装置 1 4 3 における当たり用の停止結果設定処理、オープニング用処理等を実行する機能）と、

前記特定の報知の態様として、遊技者にとって相対的に有利な第 1 状態（次回の当たりが確定する上位の当たり結果等）を示唆可能な第 1 報知態様（第 1 停止態様、第 1 オープニング報知等）と、相対的に不利な第 2 状態を示唆可能な第 2 報知態様（第 3 停止態様、第 2 オープニング報知等）とを少なくとも有し、

前記所定制限は、少なくとも前記第 1 報知態様の前記特定の報知の実行を制限するものであることを特徴とする特徴 m B 1 乃至特徴 m B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 2 7 】

特定の報知により特定状態の終了後の状態を示唆可能であるとともに、当該特定の報知の態様として、有利な第 1 状態を示唆する第 1 報知態様と、不利な第 2 状態を示唆する第 2 報知態様とを有している。この場合、遊技者は、特定の報知として第 1 報知態様の報知が実行されることを期待して遊技を楽しむことが可能になる。その反面、第 1 報知態様の報知が実行された状態で特定制御が行われると、特定の報知により示唆された第 1 状態（有利状態）が特定制御の実行後において到来しないおそれがあり、第 1 状態が消失した印象を遊技者に与える懸念がある。この点、本特徴では、上記所定状態において第 1 報知態様での特定の報知の実行が制限されるため、第 1 状態の到来が示唆された状態で特定制御が行われる事態の発生を抑制することができる。これにより、第 1 状態が消失した印象となることが抑制され、延いては、遊技者が損をした気分になることを抑制可能になる。

【 7 6 2 8 】

特徴 m B 1 1 . 所定条件（第 2 特図での大当たり結果や有利小当たり結果 A への当選）の成立に基づいて前記第 1 状態に移行させることが可能な手段（時短回数が 1 0 0 0 0 回の時短遊技状態に移行させる機能）と、

前記所定条件の成立状態で前記第 1 報知態様の前記特定の報知を実行することを可能な第 1 手段（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様を第 1 停止態様（7 図柄が有効ライン上に並ぶ態様）に設定する機能等）と、

前記所定条件の成立状態で前記所定状態となった状況又は前記所定状態にて前記所定条件の成立状態となった状況にて前記第 2 報知態様の前記特定の報知を実行することが可能な第 2 手段（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止態様を第 2 停止態様（同一の偶数図柄が有効ライン上に並ぶ態様）に設定する機能等）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 m B 1 0 に記載の遊技機。

【 7 6 2 9 】

有利な第 1 状態への移行条件である所定条件が内部的に成立していても、特定状態における第 2 入球手段への遊技球の入球状況によっては特定状態の終了後に特定制御が実行され、第 1 状態への移行が生じないことがある。この点、本特徴では、上記所定条件が成立

10

20

30

40

50

していても、上記所定状態である場合は、不利な第2状態を示唆する第2報知態様に置き換えて特定の報知が実行され、遊技者に対して所定条件の成立が秘匿化される。これにより、第1状態の到来を遊技者が認識している状態で特定制御が行われることが抑制され、第1状態が消失した印象となることを抑制可能となる。

【7630】

特徴mB12．前記所定状態にて、前記特定制御が行われることを遊技者又はホール従業員が認識できる所定の報知（第1停止予告用報知、第2停止予告用報知）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴mB1乃至特徴mB11のいずれかに記載の遊技機。

10

【7631】

例えば、所定状態において遊技演出に関する制限が行われるだけであると、それまで普通に実行されていた遊技演出が突然実行されなくなるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。この点、本特徴では、遊技演出の制限が行われる所定状態において、特定制御が行われることを遊技者等が認識できる所定の報知が併せて実行されるため、遊技演出の制限が行われた理由を遊技者が推認できるようにすることが可能になる。これにより、遊技演出の制限が行われた場合の不自然さを軽減することが可能になる。

【7632】

特徴mB13．前記特定状態において前記所定情報の更新結果が前記特定結果となった場合に前記特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されることを可能とする手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能（大当たり遊技が終了してから遊技停止状態に移行させる機能））と、

20

前記特定状態の進行に関する特定用報知（ラウンド数画像903の表示）を実行することが可能な手段（大当たり遊技においてラウンド数画像903を表示させる機能）と、を備え、

前記所定状態にて前記特定用報知が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴mB1乃至特徴mB12のいずれかに記載の遊技機。

【7633】

上記構成では、所定状態において遊技演出の制限が行われる場合でも、特定状態の進行に関する特定用報知については制限の対象外とされる。この場合、特定状態の途中で特定制御の実行条件が成立し、特定状態の終了まで特定制御の実行を待機するにあたり、その待機状態において上記特定用報知を実行させることが可能になる。これにより、最後まで特定状態が実施された上で特定制御が行われたことを遊技者に認識させることが可能になる。

30

【7634】

特徴mB14．前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、第1可変入賞装置65の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置162におけるステップSm2709～ステップSm2711の処理）を含むものであることを特徴とする特徴mB1乃至特徴mB13のいずれかに記載の遊技機。

40

【7635】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴mB1の構成を適用することにより、特定状態において第2入球手段への入球が多発して特定制御が実行されることになり、その結果として、遊技演出により示唆される状態が取り消されることになり、当該遊技演出が実行されることを抑制できる。

【7636】

特徴mB15．所定事象（第1可変入賞装置65等への入賞）の発生に基づいて所定の

50

遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な第1入球手段（第1可変入賞装置65）と、

前記第1入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が少なくとも1回実行され得る特定状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

遊技球が入球可能なものであって前記第1入球手段とは異なる第2入球手段（右側一般入賞口70、第2作動口63等）と、

を備え、

前記所定事象は、前記第1入球手段への遊技球の入球と前記第2入球手段への遊技球の入球とを含み、

所定契機（作動口62、63、可変入賞装置65、66、一般入賞口61、70、アウト口68への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数RS、判定用差球数SA等）を更新する手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数RSの更新結果が0個、判定用差球数SAの更新結果が95000個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており（差球数又は合計払出数を導出し、その結果に基づいて超過判定を行う構成）、

前記特定状態にて前記第2入球手段に遊技球を入球させることが可能となっており、

前記所定情報の更新結果が前記特定結果となるより前の所定状態（残り球数RSの更新結果が1500個、判定用差球数SAの更新結果が93500個に到達した状態）にて、遊技演出に関する所定変更が行われることを可能とする所定手段（演出制御装置143における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7637】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

#### 【7638】

また、第1入球手段が第1態様（遊技球の入球を可能とする態様）とされる切替制御が少なくとも1回実行される特定状態において、第1入球手段への遊技球の入球を果たせるようになっている他、第1入球手段とは別に設けられた第2入球手段にも遊技球を入球させることが可能となっている。この場合、例えば、特定状態にて第1入球手段が第2状態とされる期間を利用して第2入球手段に遊技球を入球させるようにすれば、特定状態にて獲得できる遊技価値の総数を増加させることができ、特定状態での遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、その反面、特定状態を通して付与される実際の遊技価値の総数が設計時の想定（期待値）よりも多くなる事態が生じ得る。

#### 【7639】

この場合において本特徴では、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状態にて遊技演出に関する所定変更を行うように構成されている。例えば、遊技演出が特定状態の終了後の状態を示唆するものであった場合、その特定状態において想定よりも多く遊技価値が付与され、予想に反して特定制御が実行されることがあると、特定制御の実行により

10

20

30

40

50

特定状態が終了した後の状態が事前の予測とは異なるものとなる。すなわち、遊技演出による示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状態において、上記遊技演出を実行しないように変更を行うことで、特定制御が実行されることになるかもしれない状況で、遊技演出が実行されることが抑制され、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【7640】

本特徴に対して上記特徴m B 1から特徴m B 15のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【7641】

なお、上記特徴m B 1乃至特徴m B 15の各構成に対して、特徴m A 1乃至特徴m A 14、特徴m B 1乃至特徴m B 15、特徴m C 1乃至特徴m C 11、特徴m D 1乃至特徴m D 13、特徴m E 1乃至特徴m E 12、特徴m F 1乃至特徴m F 8、特徴m G 1乃至特徴m G 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7642】

<特徴m C群>

特徴m C群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第8の実施の形態及びその変形例2から抽出されるものである。

【7643】

特徴m C 1、所定の取得条件（作動口62、63への入賞）の成立に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置162における変動開始処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御手段における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段の特定結果に基づく特定報知（保留予告演出）を前記所定の特別情報に対応する遊技回より前に実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1保留予告の設定用処理、第2保留予告の設定用処理を実行する機能）と、

所定条件（残り球数RSが0個となること、判定用差球数SAが停止用球数に到達すること等）の成立に基づいて特定状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定状態では所定遊技の進行（遊技球の発射、第1可変入賞装置65の開放等）が制限されるように構成されており、

前記特定状態に移行することを前記所定条件が成立するより前に特定することが可能となっており（演出制御装置143における予告制限判定用処理を実行する機能（予告制限数への到達により遊技停止状態への移行を事前判別する構成））、

前記特定状態への移行が実行されるより前の所定状況（残り球数RSが1500個、判定用差球数SAが93500個に到達した状況）にて前記特定報知の実行又は実行態様が

10

20

30

40

50

制限されることを可能とする所定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 6 4 4 】

上記構成では、所定条件が成立すると、所定遊技の進行が制限される特定状態に移行し、その後の遊技に制約が生じるようになっている。また、取得された特別情報に対して先特定手段による特定（いわゆる保留先読み）が行われ、その結果に基づいて特定報知が実行され得る。この場合、遊技回の実行に先立ち事前の期待度示唆を行うことができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような構成において、上記特定報知により期待度示唆がなされ、その特別情報に基づく遊技回が実行される前の状態で上記特定状態への移行が生じると、当該特定状態への移行後において、特定報知による示唆に対応する態様での遊技が実行できないおそれがある。すなわち、特定報知の示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、特定状態への移行を上記所定条件の成立前に事前判別することが可能であるとともに、特定状態への移行が実行される前の所定状況において特定報知の実行やその実行態様を制限するため、特定報知の実行等が行われた状態で特定状態に移行する事態の発生を抑制することができる。これにより、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

10

【 7 6 4 5 】

特徴 m C 2 . 前記所定手段は、前記所定状況にて取得された第 1 特別情報に関し、前記所定状況にて前記第 1 特別情報を契機とする前記特定報知の実行又実行態様が制限されることを可能とするものである（演出制御装置 1 4 3 によるステップ S m 4 2 0 1 の処理を実行する機能（保留情報の取得タイミングにて報知制限フラグの有無を判定し、その結果に基づいて保留予告演出の有無を振り分ける構成））ことを特徴とする特徴 m C 1 に記載の遊技機。

20

【 7 6 4 6 】

所定状況で実行され得る特定報知には、所定状況となる前に取得された特別情報に対応するものと、所定状況にて取得された特別情報に対応するものがある。この点、上記構成では、所定状況にて取得された特別情報を対象として、当該特別情報を契機とする特定報知が所定状況にて実行されるのを制限するため、所定状況となる前に取得された特別情報を制限の対象外とすることができ、特定報知の過剰な制限を抑制することが可能になる。

30

【 7 6 4 7 】

特徴 m C 3 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果）となることに基づいて遊技者にとって有利となり得るように構成されており（大当たり遊技や V 大当たり遊技が実行され得るようになる構成）、

前記所定手段は、前記所定状況において、少なくとも前記所定結果に対応する特別情報（保留先読み結果が大当たり結果等である保留情報）を契機とする前記特定報知の実行又は実行態様が制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m C 1 又は特徴 m C 2 に記載の遊技機。

【 7 6 4 8 】

特定判定の結果が所定結果となることに基づいて有利状態となる構成の下、特定状態への移行が実行される前の所定状況において、少なくとも所定結果に対応する特別情報を契機とする特定報知の実行等が制限されるものとなっている。例えば、特定状態への移行前に取得された特別情報について所定結果が先特定されたとしても、当該特別情報に基づく遊技回の実行前に特定状態に移行した場合は、上記所定結果に基づく有利状態への移行がなされないおそれがある。上記特定報知により所謂当たりの示唆がなされた状態で特定状態に移行する事態の発生を抑制することができ、有利状態が消失した印象を遊技者に与えることを抑制可能になる。

40

【 7 6 4 9 】

特徴 m C 4 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果）となることに基づいて遊技者にとって有利となり得るように構成されており（大当たり遊技や

50

V大当たり遊技が実行され得るようになる構成)、

前記所定手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である所定の遊技回の実行中に取得された第2特別情報に関し、前記所定状況において、前記第2特別情報を契機とする前記特定報知の実行又は実行態様が制限されることを可能とするものである(演出制御装置143によるステップSm5103の処理を実行する機能)ことを特徴とする特徴mC1乃至特徴mC3のいずれかに記載の遊技機。

【7650】

特定判定の結果が所定結果である所定の遊技回が実行されると、当該所定の遊技回の後に移行する有利状態で所定条件が成立して特定状態への移行が生じることがある。このような場合において、上記所定の遊技回の実行中に取得された特別情報に関し、上記所定状況において、当該特別情報を契機とする特定報知の実行等が制限される。これにより、特定報知が実行された状態で特定状態に移行する事態の発生を抑制することができる。その一方で、所定の遊技回に対応する特別情報を契機とする特定報知については制限の対象とならないため、特定報知が過度に制限されることを抑制可能になる。

10

【7651】

特徴mC5.前記第2特別情報についての前記先特定手段の特定結果が前記所定結果に対応するものであることを特徴とする特徴mC4に記載の遊技機。

【7652】

上記構成によれば、上記所定の遊技回の実行中に取得された特別情報がいわゆる当たり保留である場合を対象として当該特別情報を契機とする特定報知の実行等が制限される。これにより、上記特定報知により当たりの示唆がなされた状態で特定状態に移行することが抑制され、有利状態が消失した印象を遊技者に与えることを抑制可能になる。

20

【7653】

特徴mC6.前記特定判定の結果が所定結果(大当たり結果、有利小当たり結果)となることに基づいて遊技者にとって有利となり得るように構成されており(大当たり遊技やV大当たり遊技が実行され得るようになる構成)、

前記所定手段は、前記所定結果に対応する先の特別情報が記憶されている状況で取得された後の特別情報に関し、前記所定状況において、前記後の特別情報を契機とする前記特定報知の実行又は実行態様が制限されることを可能とするものである(演出制御装置143によるステップSm5104の処理を実行する機能)ことを特徴とする特徴mC1乃至特徴mC5のいずれかに記載の遊技機。

30

【7654】

特定判定の結果が所定結果となることに基づいて有利状態となる構成の下、当該所定結果に対応する先の特別情報が記憶されている場合は、当該先の特別情報に基づく遊技回が実行されると、当該遊技回の後に移行する有利状態で所定条件が成立して特定状態への移行が生じることがある。このような場合において、上記先の特別情報が記憶されている状況で取得された後の特別情報に関し、上記所定状況において、当該後の特別情報を契機とする特定報知の実行等が制限される。これにより、特定報知が実行された状態で特定状態に移行する事態の発生を抑制することができる。その一方で、所定結果に対応する先の特別情報を契機とする特定報知については制限の対象とならないため、特定報知が過度に制限されることを抑制可能になる。

40

【7655】

特徴mC7.前記後の特別情報についての前記先特定手段の特定結果が前記所定結果に対応するものであることを特徴とする特徴mC6に記載の遊技機。

【7656】

上記構成によれば、上記後の特別情報が所謂当たり保留である場合を対象として当該後の特別情報を契機とする特定報知の実行等が制限される。これにより、上記特定報知により当たりの示唆がなされた状態で特定状態に移行することが抑制され、有利状態が消失した印象を遊技者に与えることを抑制可能になる。

【7657】

50

特徴 m C 8 . 前記特定状態への移行を示唆する所定報知 ( 第 1 停止予告用報知 ) が前記特定状態への移行前に実行されることを可能とする手段 ( 演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能 ) を備え、

前記所定手段は、前記所定報知の実行より後に前記特定報知の実行又は実行態様が制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m C 1 乃至特徴 m C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 5 8 】

例えば、単に特定報知の実行が制限されるだけであると、それまで普通に実行されていた特定報知が突然実行されなくなるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。この点、本特徴では、特定報知の制限に先立ち、遊技者に対して特定状態への移行が示唆されるため、特定報知の実行が制限された場合にその理由を遊技者が推認できるようにすることが可能になる。これにより、特定報知の制限が行われた場合の不自然さを軽減することが可能になる。

10

【 7 6 5 9 】

特徴 m C 9 . 所定事象 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 等への入賞 ) の発生に基づいて所定の遊技価値を付与することが可能となっており、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報 ( 残り球数 R S 、 判定用差球数 S A 等 ) を更新することが可能な更新手段 ( 主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能 ) を備え、

前記所定条件は、前記更新手段の更新結果が所定の結果 ( 残り球数 R S の更新結果が 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個 ) になることにより成立し得るものであることを特徴とする特徴 m C 1 乃至特徴 m C 8 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 7 6 6 0 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が所定の結果となることにより特定状態への移行が行われる。遊技機では、上記更新結果を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。その上で、当該更新結果が所定の結果に達することに基づいて特定状態への移行を行うことにより、遊技価値の更なる獲得を制限することができ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。そのような構成において、特定報知により期待度示唆がなされ、その特別情報に基づく遊技回が実行される前の状態で特定状態への移行が生じると、特定状態への移行後において、特定報知による示唆に対応する態様での遊技が実行できないおそれがある。このような場合に対し、上記特徴 m C 1 の構成を適用することで、特定報知が実行された状態で特定状態に移行することが抑制され、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制可能になる。

30

【 7 6 6 1 】

特徴 m C 1 0 . 前記特定状態にて遊技回が不実行となるように構成されていることを特徴とする特徴 m C 1 乃至特徴 m C 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 6 2 】

特定報知により期待度示唆がなされ、その特別情報に基づく遊技回が実行される前の状態で特定状態への移行が生じると、特定状態への移行後において上記特別情報に基づく遊技回が実行されないことになる。この場合、特定報知による示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招くおそれがある。このような場合に対し、上記特徴 m C 1 の構成を適用することで、特定報知が実行された状態で特定状態に移行することが抑制され、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制可能になる。

40

【 7 6 6 3 】

特徴 m C 1 1 . 予め定められた取得条件 ( 作動口 6 2 , 6 3 への入賞 ) の成立に基づいて特別情報 ( 保留情報 ) を取得する情報取得手段 ( 主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能 ) と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段 ( 保留球格納エリア 3 1 4 b ) と、

50

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置 162 における変動開始処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御手段における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段の特定結果に基づいて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置 143 における第 1 保留予告の設定用処理、第 2 保留予告の設定用処理を実行する機能）と、

所定条件（残り球数 RS が 0 個となること、判定用差球数 SA が停止用球数に到達すること等）の成立に基づいて特定状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置 162 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行が実行されるより前の所定状況（残り球数 RS が 1500 個、判定用差球数 SA が 93500 個に到達した状況）にて前記特定報知の実行又は実行態様が制限されることを可能とする手段（演出制御装置 143 における保留予告の制限用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7664】

上記構成では、取得された特別情報に対して先特定手段による特定（いわゆる保留先読み）が行われ、その結果に基づいて特定報知が実行され得る。この場合、遊技回の実行に先立ち事前の期待度示唆を行うことができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような構成において、上記特定報知により期待度示唆がなされ、その特別情報に基づく遊技回が実行される前の状態で特定状態への移行が生じると、当該特定状態への移行後において、特定報知による示唆に対応する態様での遊技が実行できないおそれがある。すなわち、特定報知の示唆内容との不整合が生じ、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、特定状態への移行が実行される前の所定状況において特定報知の実行やその実行態様が制限されるため、特定報知が実行された状態で特定状態に移行する事態の発生を抑制することができる。これにより、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

#### 【7665】

本特徴に対して上記特徴 mC1 から特徴 mC10 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【7666】

なお、上記特徴 mC1 乃至特徴 mC11 の各構成に対して、特徴 mA1 乃至特徴 mA14、特徴 mB1 乃至特徴 mB15、特徴 mC1 乃至特徴 mC11、特徴 mD1 乃至特徴 mD13、特徴 mE1 乃至特徴 mE12、特徴 mF1 乃至特徴 mF8、特徴 mG1 乃至特徴 mG7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【7667】

< 特徴 mD 群 >

特徴 mD 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 8 の実施の形態の変形例 2 から抽出されるものである。

#### 【7668】

特徴 mD1 . 所定の取得条件（作動口 62 , 63 への入賞）の成立に基づいて特別情報

10

20

30

40

50

( 保留情報 ) を取得する情報取得手段 ( 主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能 ) と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段 ( 保留球格納エリア 3 1 4 b ) と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定 ( 当否判定 ) を実行する手段 ( 主制御装置 1 6 2 における変動開始処理を実行する機能 ) と、

前記特定判定の結果に基づいて所定特典 ( 大当たり遊技等 ) を付与することが可能な特典付与手段 ( 主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能 ) と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能 ) と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段 ( 主制御手段における保留先読み処理を実行する機能 ) と、

前記先特定手段の特定結果に基づく特定報知 ( 第 1 保留予告演出 ) を前記所定の特別情報に対応する遊技回より前に実行することが可能な手段 ( 演出制御装置 1 4 3 における第 1 保留予告の設定用処理を実行する機能 ) と、

を備え、

前記特定報知の態様として複数の態様 ( 青色表示態様 H M b 、 緑色表示態様 H M c 、 赤色表示態様 H M d 、 虹色表示態様 H M e ) を有しており、

所定状況 ( 報知制限状態 ) において前記複数の態様のうち少なくとも一部の態様 ( 赤色表示態様 H M d 、 虹色表示態様 H M e ) での前記特定報知の実行が制限されることを可能とする所定手段 ( 変形例 2 の演出制御装置 1 4 3 における第 1 保留予告の設定用処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 7 6 6 9 】

上記構成では、取得された特別情報に対して先特定手段による特定 ( いわゆる保留先読み ) が行われ、その結果に基づいて特定報知が実行され得るため、遊技回の実行に先立ち事前の期待度示唆を行うことができ、遊技者の期待感を好適に喚起することが可能になる。その際、実行可能な特定報知の態様として複数の態様が設けられているため、期待度に大小を付与して示唆することができ、期待度が高い態様の特定報知が行われることを期待する楽しみを付与することができる。このような特定報知では、次の遊技回に限らず、それよりもさらに先の遊技回についての示唆ができるなど、かなり先の状態までを対象として示唆を行うことが可能であるところ、遊技の状況によっては、そのような先の状態に関する示唆として期待感を強く煽ってしまうようなものは望ましくない場合がある。この場合、特定報知の実行自体を取り止めることが考えられるが、それでは特定報知の実行頻度が低下して遊技の陳腐化を招くおそれがある。この点、本特徴では、所定状況になると、一部の態様での実行が制限されながら特定報知が行われるため、上記のような状況において、特定報知の機会を確保しながらも、遊技者の期待感を煽り過ぎることを抑制することが可能になる。

#### 【 7 6 7 0 】

特徴 m D 2 . 前記特定判定の結果が所定結果 ( 大当たり結果、有利小当たり結果 A ) となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態 ( 大当たり遊技、V 大当たり遊技 ) に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記複数の態様には、特別情報が前記所定結果に対応することを遊技者が認識できる特定態様 ( 虹色表示態様 H M e ) が含まれており、

前記所定手段は、前記特定態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能とする

ものであることを特徴とする特徴 m D 1 に記載の遊技機。

【 7 6 7 1 】

特定判定の結果が所定結果となることに基づいて有利な特定状態に移行するとともに、特定報知の態様として、取得された特別情報が所定結果に対応することを遊技者が認識できる特定態様を有するため、遊技者は、上記所定結果となることを目指しつつ、特定態様の特定報知が実行されることを期待して遊技を楽しむことができる。このような構成において、本特徴では、所定状況になると、上記特定態様での特定報知の実行が制限されるため、期待感を強く煽る特定報知の実行が望ましくない状況において、そのような態様の特定報知が実行されないように対処することができる。

【 7 6 7 2 】

特徴 m D 3 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果 A ）となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技、V大当たり遊技）に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記複数の態様として、第 1 態様（青色表示態様 H M b ）と、前記所定結果となることへの期待度が前記第 1 態様よりも高い第 2 態様（赤色表示態様 H M d ）とを少なくとも有しており、

前記所定手段は、前記第 2 態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m D 1 又は特徴 m D 2 に記載の遊技機。

【 7 6 7 3 】

特定判定の結果が所定結果となることに基づいて有利な特定状態に移行するとともに、特定報知の態様として、所定結果となることへの期待度が相対的に低い第 1 態様と、当該期待度が相対的に高い第 2 態様とを有するため、遊技者は、上記所定結果となることを目指しつつ、第 2 態様の特定報知が実行されることを期待して遊技を楽しむことができる。このような構成において、本特徴では、所定状況になると、上記第 2 態様での特定報知の実行が制限されるため、期待感を強く煽る特定報知の実行が望ましくない状況において、そのような態様の特定報知が実行されないように対処することができる。

【 7 6 7 4 】

特徴 m D 4 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果 A ）となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技、V大当たり遊技）に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記所定手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である所定の遊技回の実行中に取得された第 1 特別情報を契機とする前記特定報知について、前記一部の態様での実行が制限されることを可能とするものである（演出制御装置 1 4 3 によるステップ S m 5 1 0 3 の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 m D 1 乃至特徴 m D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 7 5 】

特定判定の結果が所定結果である所定の遊技回が実行されると、当該所定の遊技回の後特定状態への移行が生じるが、その特定状態での遊技の状況によっては特定状態が終了した後の状態に違いが生じることがある。このような場合、特定状態の終了後における状態が、特定状態への移行前に実行された特定報知による示唆と整合しない事態が生じ、遊技者を混乱させるおそれがある。このような遊技者の混乱は、上記特定報知により示唆される期待度が高いほど大きくなることが想定される。この点、上記所定の遊技回の実行中に取得された特別情報を契機とする特定報知について一部の態様での実行が制限されるため、当該特別情報を契機とする特定報知の機会を確保しながらも、遊技者の期待感を煽り過ぎることを抑制でき、上記のような事態が生じても遊技者の混乱を低く抑えることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 7 6 7 6 】

特徴 m D 5 . 前記所定の遊技回に対応する特別情報を契機とする前記特定報知において前記一部の態様での実行が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴 m D 4 の遊技機。

## 【 7 6 7 7 】

上記構成では、所定の遊技回に対応する特別情報を契機とする特定報知については一部の態様での実行が許容され、制限の対象とならない。すなわち、所定手段による報知態様制限の対象が上記所定の遊技回の実行中に取得された特別情報に限定されるため、制限の範囲が広くなり過ぎることを抑制でき、延いては特定報知にあたっての態様選択の自由度が過度に制限されることを抑制可能になる。

10

## 【 7 6 7 8 】

特徴 m D 6 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果 A ）となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技、V 大当たり遊技）に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記所定手段は、前記所定結果に対応する先の特別情報が記憶されている状況で取得された後の特別情報に関し、当該後の特別情報を契機とする前記特定報知について、前記一部の態様での実行が制限されることを可能とするものである（演出制御装置 1 4 3 によるステップ S m 5 1 0 4 の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 m D 1 乃至特徴 m D 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 7 6 7 9 】

特定判定の結果が所定結果となることに基づいて有利な特定状態に移行する構成の下、当該所定結果に対応する先の特別情報が記憶されている場合は、当該先の特別情報に基づく遊技回が実行されると、当該遊技回後に特定状態への移行が生じるが、その特定状態での遊技の状況によっては特定状態が終了した後の状態に違いが生じることがある。このような構成において、上記先の特別情報より後に取得された後の特別情報を契機とする特定報知を行うと、上記特定状態の終了後における状態が、当該特定報知による示唆と整合しない事態が生じ、遊技者を混乱させるおそれがある。このような遊技者の混乱は、上記特定報知により示唆される期待度が高いほど大きくなることが想定される。この点、上記後の特別情報を契機とする特定報知について一部の態様での実行が制限されるため、当該特別情報を契機とする特定報知の機会を確保しながらも、遊技者の期待感を煽り過ぎることを抑制でき、上記のような事態が生じても遊技者の混乱を低く抑えることが可能になる。

30

## 【 7 6 8 0 】

特徴 m D 7 . 前記先の特別情報を契機とする前記特定報知において前記一部の態様での実行が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴 m D 6 の遊技機。

## 【 7 6 8 1 】

上記構成では、所定結果に対応する先の特別情報を契機とする特定報知については一部の態様での実行が許容され、制限の対象とならない。すなわち、所定手段による報知態様制限の対象が上記後の特別情報に限定されるため、制限の範囲が広くなり過ぎることを抑制でき、延いては特定報知にあたっての態様選択の自由度が過度に制限されることを抑制可能になる。

40

## 【 7 6 8 2 】

特徴 m D 8 . 前記複数の態様として第 1 所定態様と第 2 所定態様とを少なくとも有しており、

前記第 1 所定態様は、第 1 示唆（大当たり等の期待度示唆）を行うことが可能であり、

前記第 2 所定態様は、前記第 1 示唆と、前記第 1 示唆とは異なる第 2 示唆（確変等の示唆）とを行うことが可能であり、

前記所定手段は、前記第 2 所定態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能と

50

するものであることを特徴とする特徴 m D 1 乃至特徴 m D 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 8 3 】

上記構成では、特定報知の態様として、示唆する状態の数が相対的に少ない第 1 所定態様と、示唆する状態の数が相対的に多い第 2 所定態様とが設けられており、所定状況になると、上記第 2 所定態様での特定報知の実行が制限されるように構成されている。これにより、期待感を強く煽る特定報知の実行が望ましくない状況において、そのような態様の特定報知が実行されないように対処することができる。

【 7 6 8 4 】

特徴 m D 9 . 前記所定状況において、当該所定状況に対応した所定報知（報知制限状態であることの報知）が実行されることを可能とする手段を備えていることを特徴とする特徴 m D 1 乃至特徴 m D 8 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 7 6 8 5 】

例えば、単に特定報知について一部の態様での実行が制限されるだけであると、突然一部の態様での報知が実行されなくなるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。この点、本特徴では、一部の態様での特定報知の実行が制限される所定状況において、併せて所定状況であることを遊技者が認識できる所定報知が行われるため、報知態様の制限が行われた理由を遊技者が推認できるようにすることが可能になる。これにより、報知態様の制限が行われた場合の不自然さを軽減することが可能になる。

【 7 6 8 6 】

特徴 m D 1 0 . 前記所定手段による制限の対象となった特定の特別情報について、前記所定状況の終了より後、前記特定の特別情報を契機とする前記特定報知が前記一部の態様で実行されることを可能とする手段（変形例 2 の演出制御装置 1 4 3 における制限解除用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 m D 1 乃至特徴 m D 9 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 7 6 8 7 】

所定状況において、一部の態様での実行が制限された状態で行われた特定報知について、所定状況の終了後、そのような制限を課さないで報知を行っても差し支えない場合がある。このような場合に、本特徴の構成を備えることで、上記特定報知に対する制限解除して報知を行うことができ、当該特定報知について上記一部の態様での報知の機会を確保することが可能になる。

30

【 7 6 8 8 】

特徴 m D 1 1 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果 A ）となることに基づいて遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技、V 大当たり遊技）に移行させることが可能となっており、

前記特典付与手段は、前記所定特典として前記特定状態への移行を生じさせるものであり、

前記特定状態での遊技の状況によって当該特定状態の終了より後の状態が異なり得るように構成されており（大当たり遊技での第 1 可変入賞装置 6 5 へのオーバーフロー入賞や右側一般入賞口 7 0 への入賞の状況によって、大当たり遊技の終了後に遊技停止状態に移行する場合と移行しない場合とが生じ得る構成）、

40

前記所定手段による制限の対象となる前記特定報知は、前記特定状態の終了より後の状態を示唆可能なものであり、

前記所定状況は、前記特定状態を実行前の状況である（大当たり遊技への移行前に実行される第 1 保留予告演出について赤色表示態様 H M d や虹色表示態様 H M e での実施を制限する構成）ことを特徴とする特徴 m D 1 乃至特徴 m D 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 6 8 9 】

特定判定の結果が所定結果である遊技回が実行されると、当該遊技回の後に特定状態への移行が生じるが、その特定状態での遊技の状況によっては特定状態が終了した後の状態に違いが生じることがある。このような場合、特定状態の終了後における状態が、特定状

50

態への移行前に実行された特定報知による示唆と整合しない事態が生じ、遊技者を混乱させるおそれがある。このような遊技者の混乱は、上記特定報知により示唆される期待度が高いほど大きくなることが想定される。この点、上記特定状態が実行される前の所定状況において一部の態様での特定報知の実行が制限されるため、当該特定状態の前に実行される特定報知により遊技者の期待感が強く煽られることを抑制でき、特定状態の終了後において特定報知による示唆内容との不整合が生じても、遊技者の混乱を低く抑えることが可能になる。

【7690】

特徴mD12．遊技回の実行が不可となる所定状態（遊技停止状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定状態での遊技の状況により、当該特定状態の終了より後に前記所定状態に移行する場合と前記所定状態に移行しない場合とが生じ得るように構成されていることを特徴とする特徴mD11に記載の遊技機。

【7691】

特定状態での遊技の状況によっては、特定状態の終了後において、遊技回の実行が不可となる所定状態に移行する場合と所定状態に移行しない場合とが生じ得るようになっていいる。この際、例えば、所定状態に移行した場合には、特定状態の実行前に取得されていた特別情報について、特定状態の終了後、当該特別情報に基づく遊技回が実行されないことになり、延いては、当該特別情報を契機とする特定報知により示唆される期待度等が遊技に反映されないことになる。このような構成において、上記特定状態が実行される前の所定状況において一部の態様での特定報知の実行することにより、特定報知により遊技者の期待感が強く煽られた状態で、特定状態の終了後に所定状態に移行する事態が発生することを抑制できる。これにより、特定状態の終了後に所定状態に移行して特定報知の対象となった遊技回が実行されないことがあったとしても、遊技者の混乱を低く抑えることが可能になる。

20

【7692】

特徴mD13．予め定められた取得条件（作動口62，63への入賞）の成立に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

30

前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置162における変動開始処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に基づいて所定特典（大当たり遊技等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

40

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御手段における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段の特定結果に基づいて特定報知（第1保留予告演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1保留予告の設定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知の態様として複数の態様（青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe）を有しており、

50

第 1 状況（報知制限フラグがセットされていない状況）において前記複数の態様のうちの特定態様（赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）で前記特定報知が実行されることを可能とする第 1 手段（変形例 2 の演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S m 6 1 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 状況とは異なる第 2 状況（報知制限フラグがセットされている状況）において前記特定態様での前記特定報知の実行が制限されることを可能とする第 2 手段（変形例 2 の演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S m 6 1 0 4 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 7 6 9 3 】

上記構成では、取得された特別情報に対して先特定手段による特定（いわゆる保留先読み）が行われ、その結果に基づいて特定報知が実行され得るため、遊技回の実行に先立ち事前の期待度示唆を行うことができ、遊技者の期待感を好適に喚起することが可能になる。その際、実行可能な特定報知の態様として複数の態様が設けられているため、期待度に大小を付与して示唆することができ、期待度が高い態様の特定報知が行われることを期待する楽しみを付与することができる。このような特定報知では、次の遊技回に限らず、それよりもさらに先の遊技回についての示唆ができるなど、かなり先の状態までを対象として示唆を行うことが可能であるところ、遊技の状況によっては、そのような先の状態に関する示唆として期待感を強く煽ってしまうようなものは望ましくない場合がある。この点、第 1 状況では、複数の態様のうち特定態様での特定報知の実行が許容される一方、第 2 状況では、上記特定態様での特別報知の実行が制限されるため、上記のような状況において、特定報知の機会を確保しながらも、遊技者の期待感を煽り過ぎることを抑制することが可能になる。

#### 【 7 6 9 4 】

本特徴に対して上記特徴 m D 1 から特徴 m D 1 2 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【 7 6 9 5 】

なお、上記特徴 m D 1 乃至特徴 m D 1 3 の各構成に対して、特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 4、特徴 m B 1 乃至特徴 m B 1 5、特徴 m C 1 乃至特徴 m C 1 1、特徴 m D 1 乃至特徴 m D 1 3、特徴 m E 1 乃至特徴 m E 1 2、特徴 m F 1 乃至特徴 m F 8、特徴 m G 1 乃至特徴 m G 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【 7 6 9 6 】

< 特徴 m E 群 >

特徴 m E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 8 の実施の形態の変形例 3 から抽出されるものである。

#### 【 7 6 9 7 】

特徴 m E 1、所定の判定契機（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果 A）となることに基づいて第 1 遊技状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な第 2 遊技状態（大当たり遊技状態、V 大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利なものであって前記第 2 遊技状態とは異なる第 3 遊技状態（時短遊技状態、高確遊技状態等）を有しており、

前記所定結果になった所定の場合（当たり種別が第 2 特図での大当たり結果又は有利小

10

20

30

40

50

当たり結果となった場合)に、当該所定結果としての第1所定結果に対応する前記第2遊技状態の後に前記第3遊技状態に移行し、その第3遊技状態において、前記第1所定結果より後の前記所定結果である第2所定結果への当選が発生することになる又は当該当選の発生が実質的に確定し得る特定状態(次回の当たりが確定又は実質的に確定する状態)となることが可能に構成されており、

前記特定状態となった場合において、前記第2所定結果に対応する前記第2遊技状態が実行されるより前の所定状態(残り球数RSの更新結果が1200個、判定用差球数SAの更新結果が93800個に到達した状態)にて、遊技演出に関する所定制限が行われることを可能とする所定手段(変形例3の演出制御装置143における当たり用の停止結果設定処理、オープニング用処理等を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機

10

#### 【7698】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になることに基づいて遊技者にとって有利な第2遊技状態に移行させることができるとともに、遊技状態として、第2遊技状態とは別に、第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態を有している。所定結果になった場合のうち所定の場合には、その所定結果としての第1所定結果に対応する第2遊技状態の後に第3遊技状態に移行し、その第3遊技状態において第1所定結果より後の所定結果である第2所定結果に当選することが確定する特定状態となる。この場合、先の所定結果(第1所定結果)に対応する第2遊技状態の終了後、有利な第3遊技状態の中で後の所定結果(第2所定結果)を引き当てることができる状態となり、実質的に2回分の所定結果を期待することが可能になる。しかしながら、第1所定結果に対応する第2遊技状態での遊技の状況によっては、事後的に第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されないことになる事象が発生し得る。

20

#### 【7699】

この場合において本特徴では、特定状態となった場合において、第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行される前の所定状態にて遊技演出に関する所定制限を行うように構成されている。例えば、遊技演出が第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行を示唆するものであった場合、そのような示唆が行われた状態で上記事象が発生すると、遊技者が認識していた2回目の第2遊技状態が消失した印象になり、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、事前の所定状態にて遊技演出の制限を行うことで、第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行を示唆する演出が行われた状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消されることになる事象の発生を抑制することができ、示唆された2回目の第2遊技状態が行われないことによる遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

30

#### 【7700】

特徴mE2.前記特定状態となった場合において、前記第1所定結果に対応する前記第2遊技状態での遊技により、前記第2所定結果に対応する前記第2遊技状態が実行されないことになる事象が生じ得るように構成されていることを特徴とする特徴mE1に記載の遊技機。

#### 【7701】

上記構成では、特定状態となった場合において、第1所定結果に対応する第2遊技状態の遊技が行われた結果、事後的に第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されないことになる事象が発生し得る。このような構成に対し、上記特徴mE1の構成を適用することで、第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行を示唆する演出が行われた状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消される事象の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

40

#### 【7702】

特徴mE3.前記所定制限は、前記特定状態の示唆又は前記第2所定結果に対応する前記第2遊技状態の示唆を行うことが可能な所定報知(図柄列Z1~Z3の第1停止態様での停止表示、第1オープニング報知等)の実行を制限するものであることを特徴とする特徴mE1又は特徴mE2に記載の遊技機。

50

## 【 7 7 0 3 】

所定報知により特定状態や第2所定結果に対応する第2遊技状態が示唆されることにより、第1所定結果に対応する第2遊技状態が終了した後の状態を遊技者に予測させて楽しむことができる。その反面、そのような所定報知が実行された状態で、第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行が事後的に取り消される事象が発生すると、当該第2遊技状態が消失した印象となり、遊技者の混乱を招くおそれがある。このような構成に対し、上記特徴m E 1の構成を適用することで、特定状態や第2所定結果に対応する第2遊技状態の示唆が行われた状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消されることになる事象の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

## 【 7 7 0 4 】

特徴m E 4 . 前記特定状態である状況で、前記特定状態であることを遊技者が認識できる第1報知（図柄列Z 1 ~ Z 3の第1停止態様での停止表示、第1オープニング報知等）を実行可能な第1手段（演出制御装置1 4 3におけるステップS m 7 2 0 6の処理を実行する機能等）を備え、

前記所定手段は、前記所定状態にて、前記第1報知の実行が制限され、前記特定状態であることを遊技者が認識できない又は前記第1報知より認識しにくい第2報知（図柄列Z 1 ~ Z 3の第3停止態様での停止表示、第2オープニング報知等）が実行されることを可能とするものである（演出制御装置1 4 3におけるステップS m 7 2 1 3の処理を実行する機能等）ことを特徴とする特徴m E 1乃至特徴m E 3のいずれかに記載の遊技機。

## 【 7 7 0 5 】

上記構成では、内部的に特定状態が成立していても、上記所定状態である場合は、特定状態であることを遊技者が認識できない又は認識しにくい第2報知に置き換えて報知が行われる。この場合、遊技者に対して特定状態ではないと思わせることができ、その結果として、遊技者が第2所定結果に対応する第2遊技状態（2回目の第2遊技状態）を意識しないものとなる。このため、その後第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されないことになったとしても、当該第2遊技状態が消失した印象となることが抑制され、遊技者が混乱することを抑制可能になる。

## 【 7 7 0 6 】

特徴m E 5 . 前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する手段（主制御装置1 6 2における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定判定の結果が前記所定結果となった遊技回後に前記第2遊技状態に移行するように構成されており、

前記第1手段は、前記第1所定結果に対応する遊技回で前記第1報知（図柄列Z 1 ~ Z 3の第1停止態様での停止表示）を実行可能なものであり、

前記所定手段は、前記所定状態において、前記第1所定結果に対応する遊技回で前記第1報知の実行が制限され、前記第2報知（図柄列Z 1 ~ Z 3の第3停止態様での停止表示）が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴m E 4に記載の遊技機。

## 【 7 7 0 7 】

上記構成では、所定結果となった遊技回が終了すると第2遊技状態への移行が行われる流れの中で、第1所定結果（先の所定結果）となった遊技回の段階で第1報知（特定状態に対応する報知）の実行が制限され、第2報知（特定状態に対応しない報知）への置き換えが行われる。この場合、特定状態でないことの意識付けを早期に行うことができ、第2所定結果に対応する第2遊技状態への期待感を希薄化しやすくなる。このため、内部的に特定状態である状況で、第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されなくなる事象が発生したとしても、当該第2遊技状態が消失した印象となることが抑制され、遊技者が混乱することを抑制可能になる。

## 【 7 7 0 8 】

10

20

30

40

50

特徴 m E 6 . 前記第 1 手段は、前記第 1 所定結果に対応する前記第 2 遊技状態で前記第 1 報知（第 1 オープニング報知、第 1 大当たり遊技中演出）を実行可能なものであり、

前記所定手段は、前記所定状態において、前記第 1 所定結果に対応する前記第 2 遊技状態で前記第 1 報知の実行が制限され、前記第 2 報知（第 2 オープニング報知、第 2 大当たり遊技中演出）が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m E 4 又は特徴 m E 5 に記載の遊技機。

【 7 7 0 9 】

上記構成では、第 2 遊技状態において第 1 報知（特定状態に対応する報知）が行われるため、第 2 遊技状態での遊技を盛り上げることができる。その際、内部的に特定状態であっても上記所定状態である場合は、第 1 所定結果（先の所定結果）に対応する第 2 遊技状態において第 1 報知の実行が制限され、第 2 報知（特定状態に対応しない報知）への置き換えが行われる。このため、当該第 2 遊技状態の終了後に第 2 所定結果やそれに対応する第 2 遊技状態が生じなかったとしても、それらが消失した印象となることが抑制され、遊技者が混乱することを抑制可能になる。

10

【 7 7 1 0 】

特徴 m E 7 . 前記特定状態になった場合の状況として、第 1 状況（残り球数 R S が報知制限数より大きい状況）と、事後的に前記第 2 所定結果に対応する前記第 2 遊技状態が実行されないことになる事象が前記第 1 状況より生じやすい第 2 状況（残り球数 R S が報知制限数以下である状況）とが生じるようになっており、

前記所定手段は、前記第 2 状況にて前記所定制限が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 m E 1 乃至特徴 m E 6 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 7 7 1 1 】

上記構成では、特定状態になった場合の状況として、第 1 状況と、事後的に第 2 所定結果に対応する第 2 遊技状態が実行されないことになる事象が第 1 状況より生じやすい第 2 状況とが生じるようになっており、そのうちの第 2 状況を対象として遊技演出の制限が行われるため、遊技演出の実行が過度に制限されることを抑制できる。

【 7 7 1 2 】

特徴 m E 8 . 前記所定手段による前記所定制限が行われた後、前記第 1 所定結果に対応する前記第 2 遊技状態の終了より後の前記第 2 所定結果に対応する前記第 2 遊技状態の実行が許容される状況において、前記第 1 所定結果に対応する前記第 2 遊技状態の所定タイミングにて、前記特定状態であることを遊技者が認識できる所定の報知（第 3 昇格用演出）を実行することが可能な手段（変形例 3 の演出制御装置 1 4 3 における制限解除用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 m E 1 乃至特徴 m E 7 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 7 7 1 3 】

上記構成では、所定手段による遊技演出の制限を行った後、第 2 所定結果（後の所定結果）に対応する第 2 遊技状態の実行が許容される場合に、特定状態であることを遊技者が認識できる所定の報知が行われるため、所定手段による制限を行う中でも、特定状態であることの報知の機会を確保することが可能になる。その際、上記所定の報知が第 1 所定結果（先の所定結果）に対応する第 2 遊技状態の中で行われるため、第 2 所定結果に対応する第 2 遊技状態との一体感を印象付けながら上記報知を行うことができる。

40

【 7 7 1 4 】

特徴 m E 9 . 所定事象（第 1 可変入賞装置 6 5 等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与することが可能となっており、

所定契機（作動口 6 2 , 6 3、可変入賞装置 6 5 , 6 6、一般入賞口 6 1 , 7 0、アウト口 6 8 への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数 R S の更新結果が 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技

50

停止判定用処理を実行する機能)と、  
を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており(入賞数と払出数との少なくとも一方に基づいて残り球数RS等を導出する構成)、

前記所定手段は、前記特定状態となった場合において、前記所定情報の更新結果が前記特定結果となる前であって前記第2所定結果に対応する前記第2遊技状態が実行されるより前の前記所定状態にて前記所定制限が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴mE1乃至特徴mE8のいずれかに記載の遊技機。

【7715】

10

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【7716】

しかしながら、このような構成では、特定状態になった場合において、第1所定結果に対応する第2遊技状態での所定事象の発生状況によっては当該第2遊技状態の終了後に上記特定制御が行われることがあり、その影響として第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されなくなる事象が生じ得る。この点、所定情報の更新結果が特定結果となる前であり、第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行される前の所定状態にて遊技演出に関する所定制限が行われるため、第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行が示唆された状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消される事象の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

20

【7717】

特徴mE10. 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様(開放状態)と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様(閉鎖状態)とに切り替わり可能な可変入球手段(第1可変入賞装置65)を備え、

前記第2遊技状態では、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が少なくとも1回実行され得るように構成されており、

30

所定の前記切替制御の実行中に所定数(上限入賞回数)の遊技球が前記可変入球手段に入球した場合に当該実行中の切替制御を終了させることが可能な手段(主制御装置162における大当たり用開閉処理を実行する機能)を備え、

所定の前記切替制御に対応して前記所定数を超える前記可変入球手段への遊技球の入球が生じた場合に、前記所定数を超えた入球に対応する前記所定の遊技価値の付与が実行され得るように構成されている(オーバーフロー入賞分の賞球を付与する機能)ことを特徴とする特徴mE9に記載の遊技機。

【7718】

上記構成では、可変入球手段が第1態様(遊技球の入球を可能とする態様)とされる切替制御が少なくとも1回実行される第2遊技状態において、1の切替制御にて可変入球手段への入球数が所定数に達すると、切替制御が終了して可変入球手段が第2態様(遊技球の入球が不可な態様)とされる構成とした上で、当該所定数を超えて可変入球手段への入球が生じた場合に超過分に対応する遊技価値の付与が実行される構成となっている。このような構成では、遊技者は、所定数を超える可変入球手段への入球を生じさせ、より多くの遊技価値の獲得を目指して遊技を楽しむことができる。しかしながら、その反面、特定状態になった場合において、第1所定結果に対応する第2遊技状態を通じて付与される実際の遊技価値の総数が設計時の想定(期待値)よりも多くなりやすく、その結果として、第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されなくなる事象が生じる懸念がある。このような場合において、上記特徴mE9の構成を備えることにより、第2所定結果に対応す

40

50

る第2遊技状態の実行が示唆された状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消される事象の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【7719】

特徴mE11. 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様(開放状態)と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様(閉鎖状態)とに切り替わり可能な可変入球手段(第1可変入賞装置65)を備え、

前記第2遊技状態では、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が少なくとも1回実行され得るように構成されており、

遊技球が入球可能なものであって前記可変入球手段とは異なる所定入球手段(右側一般入賞口70)を備え、

前記第2遊技状態にて前記所定入球手段に遊技球を入球させることが可能となっていることを特徴とする特徴mE9又は特徴mE10に記載の遊技機。

【7720】

上記構成では、可変入球手段が第1態様(遊技球の入球を可能とする態様)とされる切替制御が少なくとも1回実行される第2遊技状態において、可変入球手段への遊技球の入球を果たせるようになっていて、可変入球手段とは別に設けられた所定入球手段にも遊技球を入球させることが可能となっている。この場合、例えば、第2遊技状態にて可変入球手段が第2態様(遊技球の入球を不可とする態様)とされる期間を利用して所定入球手段に遊技球を入球させるようにすれば、第2遊技状態にて獲得できる遊技価値の総数を増加させることができ、第2遊技状態での遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、その反面、特定状態になった場合において、第1所定結果に対応する第2遊技状態を通じて付与される実際の遊技価値の総数が設計時の想定(期待値)よりも多くなりやすく、その結果として、第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されなくなる事象が生じる懸念がある。このような場合において、上記特徴mE9の構成を備えることにより、第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行が示唆された状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消される事象の発生を抑制することができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【7721】

特徴mE12. 所定の判定契機(第1作動口62又は第2作動口63への入賞)の成立に基づいて特定判定(特図当否判定)を実行する特定判定手段(主制御装置162における特図当否判定を実行する機能)と、

前記特定判定の結果が所定結果(大当たり結果、有利小当たり結果A)となることに基づいて第1遊技状態(通常遊技状態等)より遊技者に有利な第2遊技状態(大当たり遊技状態、V大当たり遊技状態)に移行させることが可能な手段(主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能)と、

を備え、  
遊技状態として、前記第1遊技状態より遊技者に有利なものであって前記第2遊技状態とは異なる第3遊技状態(時短遊技状態、高確遊技状態等)を有しており、

前記所定結果になった所定の場合(当たり種別が第2特図での大当たり結果又は有利小当たり結果となった場合)に、当該所定結果としての第1所定結果に対応する前記第2遊技状態の後に前記第3遊技状態に移行し、その第3遊技状態において、前記第1所定結果より後の前記所定結果である第2所定結果に当選する事象が発生することになる又は当該事象の発生が実質的に確定し得る特定状態(次の当たりが確定又は実質的に確定する状態)となることが可能に構成されており、

前記特定状態となった場合において、前記第2所定結果に対応する前記第2遊技状態が実行されるより前の所定状態(残り球数RSの更新結果が1200個、判定用差球数SAの更新結果が93800個に到達した状態)にて、遊技演出に関する所定変更が行われることを可能とする所定手段(変形例3の演出制御装置143における当たり用の停止結果設定処理、オープニング用処理等を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

。

10

20

30

40

50

## 【 7 7 2 2 】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になることに基づいて遊技者にとって有利な第2遊技状態に移行させることができるとともに、遊技状態として、第2遊技状態とは別に、第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態を有している。所定結果になった場合のうち所定の場合には、その所定結果としての第1所定結果に対応する第2遊技状態の後に第3遊技移行し、その第3遊技状態において第1所定結果より後の所定結果である第2所定結果に当選することが確定する特定状態となる。この場合、先の所定結果（第1所定結果）に対応する第2遊技状態の終了後、有利な第3遊技状態の中で後の所定結果（第2所定結果）を引き当てることができる状態となり、実質的に2回分の所定結果を期待することが可能になる。しかしながら、第1所定結果に対応する第2遊技状態での遊技の状況によつては、事後的に第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行されないことになる事象が発生し得る。

10

## 【 7 7 2 3 】

この場合において本特徴では、特定状態となった場合において、第2所定結果に対応する第2遊技状態が実行される前の所定状態にて遊技演出に関する所定変更を行うように構成されている。例えば、遊技演出が第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行を示唆するものであった場合、そのような示唆が行われた状態で上記事象が発生すると、遊技者が認識していた2回目の第2遊技状態が消失した印象になり、遊技者の混乱を招く懸念がある。この点、上記遊技演出を実行しないように変更を行うことで、第2所定結果に対応する第2遊技状態の実行を示唆する演出が行われた状態で、その第2遊技状態の実行が事後的に取り消されることになる事象の発生を抑制することができ、示唆された2回目の第2遊技状態が行われないうえによる遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

20

## 【 7 7 2 4 】

本特徴に対して上記特徴m E 1から特徴m E 1 1のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

## 【 7 7 2 5 】

なお、上記特徴m E 1乃至特徴m E 1 2の各構成に対して、特徴m A 1乃至特徴m A 1 4、特徴m B 1乃至特徴m B 1 5、特徴m C 1乃至特徴m C 1 1、特徴m D 1乃至特徴m D 1 3、特徴m E 1乃至特徴m E 1 2、特徴m F 1乃至特徴m F 8、特徴m G 1乃至特徴m G 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

## 【 7 7 2 6 】

< 特徴m F 群 >

特徴m F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第8の実施の形態及びその変形例1から抽出されるものである。

## 【 7 7 2 7 】

特徴m F 1、所定事象（第1可変入賞装置6 5等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

40

取得条件（作動口6 2、6 3への入賞）の成立に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置1 6 2における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定（当否判定）を実行する手段（主制御装置1 6 2における変動開始処理を実行する機能）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第1可変入賞装置6 5）と、

50

前記特定判定の結果に基づいて、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が少なくとも1回実行され得る特定状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記所定事象は、前記可変入球手段への遊技球の入球を含み、

所定契機（作動口62, 63、可変入賞装置65, 66、一般入賞口61, 70、アウト口68への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数RS、判定用差球数SA等）を更新する更新手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数RSの更新結果が0個、判定用差球数SAの更新結果が95000個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており（入賞数と払出数との少なくとも一方に基づいて残り球数RS等を導出する構成）、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるより前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御手段における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が前記特定結果となるより前の所定状況（保留情報が取得された状況）において、先特定手段の特定結果に基づいて遊技演出に関する所定制限が行われることを可能とする所定手段（第8の実施の形態の演出制御装置143における保留予告の制限用処理を実行する機能（ステップSm5104の処理を実行する機能）、変形例1の演出制御装置143における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【7728】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

#### 【7729】

このような構成において、取得された今回の特別情報よりも前に、特定状態への移行を生じさせる結果（いわゆる当たり結果）に対応する特別情報が記憶されていた場合、その当たり結果に対応する特定状態における所定情報の更新度合いによっては、当該特定状態の後に上記特定制御が行われることがあり得る。この場合、その影響として、上記特定状態の終了後において、取得された今回の特別情報に対応する遊技が実行されなくなる懸念がある。

#### 【7730】

この場合において本特徴では、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状況において、先特定手段の特定結果（いわゆる保留先読み結果）に基づいて遊技演出に関する所定制限を行うことが可能となっている。例えば、先特定手段の特定結果に基づき、今回の特別情報より前に当たり結果に対応する特別情報が取得されている場合は、今回の特別情報に関する示唆を行う報知の実行を制限することで、示唆がなされたにもかかわらず、それに対応する遊技が実行されない事象が生じることを抑制できる。

#### 【7731】

特徴mF2. 前記所定制限は、取得された今回の特別情報に関する示唆を行うことが可

10

20

30

40

50

能な所定報知（第1保留予告演出、第2保留予告演出）の実行を制限するものであり、

前記所定手段は、前記今回の特別情報より前に取得された特別情報についての前記先特定手段の特定結果に基づいて前記所定制限が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴m F 1に記載の遊技機。

【7732】

取得された今回の特別情報よりも前に、当たり結果に対応する特別情報が記憶されていた場合、その当たり結果に対応する特定状態における所定情報の更新度合いによっては、当該特定状態の後に上記特定制御が行われることがあり得る。このような場合において本特徴の構成を備えることにより、今回の特別情報に対応する遊技の実行前に特定状態への移行が生じるか否かを判別することができ、その結果を踏まえて遊技演出に関する制限を行うことができる。これにより、特定制御の影響で今回の特別情報に対応する遊技が実行されなくなった場合において、当該遊技に関する示唆が事前になされていることを抑制でき、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

10

【7733】

特徴m F 3 . 前記先特定手段の特定結果に基づいて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1保留予告の設定用処理、第2保留予告の設定用処理を実行する機能）を備え、

前記所定報知は、前記今回の特別情報を契機とする前記特定報知であることを特徴とする特徴m F 2に記載の遊技機。

【7734】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その反面、そのような特定報知が実行された状態で特定制御が行われると、特定報知の示唆内容と特定状態が終了した後の実際の状態とが整合せず、遊技者の混乱を招くおそれがある。この点、本特徴では、今回の特別情報より前に取得された特別情報についての先読み結果に基づいて、今回の特別情報を契機とする特定報知の実行が制限されるため、今回の特別情報に対応する遊技に先立って移行する特定状態の結果次第で特定制御が行われ得る状況で、今回の特別情報に関する特定報知が実行されることを抑制できる。これにより、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

20

30

【7735】

特徴m F 4 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果）になることに基づいて前記特定状態に移行させるように構成されており、

前記所定手段は、前記今回の特別情報より前に取得された特別情報についての前記先特定手段の特定結果が前記所定結果に対応するものである場合に前記所定報知の実行を制限することが可能であることを特徴とする特徴m F 2又は特徴m F 3に記載の遊技機。

【7736】

上記構成によれば、今回の特別情報に対応する遊技に先立って移行する特定状態の結果次第で特定制御が行われ得る状況で、今回の特別情報に関する示唆が行われることを抑制できる。これにより、事前の示唆がなされているにもかかわらず、それに対応する遊技が行われない事態の発生を抑制でき、示唆内容との不整合による遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

40

【7737】

特徴m F 5 . 前記特定判定の結果が所定結果（大当たり結果、有利小当たり結果）になることに基づいて前記特定状態に移行させるように構成されており、

前記所定結果になった場合の結果態様（当たり種別）として第1結果態様（変形例1の有利小当たり結果A）と第2結果態様（変形例1の有利小当たり結果B）とを少なくとも有しており、

前記特定状態として、前記第1結果態様に対応する第1特定状態（10RV大当たり遊技）と、前記第2結果態様に対応するものであって、前記所定の遊技価値の獲得期待値が

50

前記第 1 特定状態とは異なる第 2 特定状態（5 R V 大当たり遊技）とを少なくとも有しており、

前記所定手段は、前記結果態様に関する前記先特定手段の特定結果（当たり種別の先読み結果）に基づいて前記所定制限が行われることを可能とするものである（変形例 1 の演出制御装置 1 4 3 における保留予告の制限用処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 m F 1 乃至特徴 m F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 7 3 8 】

遊技価値の獲得期待値が異なる複数の特定状態が設けられた構成において、所定結果になった場合の結果態様に関する先読み結果に基づいて遊技演出に関する所定制限が行われるため、取得された今回の特別情報よりも前に、所定結果（当たり結果）に対応する特別情報が記憶されていた場合に、その種別を特定した上で所定制限を行うことができる。すなわち、各特定状態の獲得期待値を踏まえて所定制限を行うことができるため、所定結果に対応する特別情報の存在が先読みされた場合でも、その特別情報に対応する特定状態で更新結果が特定結果に到達する可能性が低い場合は、所定制限を行わないようにすることができる。よって、遊技演出の制限が過度に行われることを抑制可能になる。

10

【 7 7 3 9 】

特徴 m F 6 . 前記結果態様に関する前記先特定手段の特定結果に基づいて前記所定情報の更新結果の到達予測値を導出する手段（演出制御装置 1 4 3 によりステップ S m 5 6 0 2 ~ ステップ S m 5 6 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定手段は、前記到達予測値に基づいて前記所定制限が行われることを可能とするものである（演出制御装置 1 4 3 によりステップ S m 5 6 0 8、ステップ S m 5 6 0 9 の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 m F 5 に記載の遊技機。

20

【 7 7 4 0 】

上記構成では、各特定状態の獲得期待値を踏まえて所定情報の更新結果の到達予測値を導出するため、所定結果に対応する特別情報が複数取得された場合に、それらの特別情報が消化された場合の結果として特定制御が実行されることになるかを精度よく判別することができる。これにより、所定結果に対応する複数の特別情報について、どの特別情報まで所定制限の対象外とし、どの特別情報から所定制限の対象とするかを適切に切り分けることができ、制限の範囲を好適に定めることが可能になる。

【 7 7 4 1 】

特徴 m F 7 . 前記特定制御は、所定遊技の進行（遊技球の発射、第 1 可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S m 2 7 0 9 ~ ステップ S m 2 7 1 1 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 m F 1 乃至特徴 m F 6 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 7 7 4 2 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において上記特徴 m F 1 の構成を適用することにより、今回の特別情報よりも前に取得された先の特別情報の影響で今回の特別情報に対応する遊技が行われなくなった場合において、事前に今回の特別情報に関する示唆がなされた状態になっていることを抑制することができる。

40

【 7 7 4 3 】

特徴 m F 8 . 所定事象（第 1 可変入賞装置 6 5 等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、

取得条件（作動口 6 2 , 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報に基づいて特定判定（当否判定）を実行す

50

る手段（主制御装置 1 6 2 における変動開始処理を実行する機能）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 1 可変入賞装置 6 5）と、

前記特定判定の結果に基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回実行され得る特定状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は、前記可変入球手段への遊技球の入球を含み、

所定契機（作動口 6 2 , 6 3、可変入賞装置 6 5 , 6 6、一般入賞口 6 1 , 7 0、アウト口 6 8 への入球）の成立に基づいて所定情報（残り球数 R S、判定用差球数 S A 等）を更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が特定結果（残り球数 R S の更新結果が 0 個、判定用差球数 S A の更新結果が 9 5 0 0 0 個）となった場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定契機として、前記所定事象の発生と前記所定の遊技価値の付与との少なくとも一方を有しており（入賞数と払出数との少なくとも一方に基づいて残り球数 R S 等を導出する構成）、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御手段における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新結果が前記特定結果となるよりも前の所定状況（保留情報が取得された状況）において、先特定手段の特定結果に基づいて遊技演出に関する所定変更が行われることを可能とする所定手段（第 8 の実施の形態の演出制御装置 1 4 3 における保留予告の制限用処理を実行する機能（ステップ S m 5 1 0 4 の処理を実行する機能）、変形例 1 の演出制御装置 1 4 3 における保留予告の制限用処理を実行する機能）を備えていること

【 7 7 4 4 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が特定結果となることに基づいて特定制御が行われる。遊技機では、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【 7 7 4 5 】

このような構成において、取得された今回の特別情報よりも前に、特定状態への移行を生じさせる結果（いわゆる当たり結果）に対応する特別情報が記憶されていた場合、その当たり結果に対応する特定状態における所定情報の更新度合いによっては、当該特定状態の後に上記特定制御が行われることがあり得る。この場合、その影響として、上記特定状態の終了後において、取得された今回の特別情報に対応する遊技が実行されなくなる懸念がある。

【 7 7 4 6 】

この場合において本特徴では、所定情報の更新結果が特定結果となる前の所定状況において、先特定手段の特定結果（いわゆる保留先読み結果）に基づいて遊技演出に関する所定変更を行うことが可能となっている。例えば、先特定手段の特定結果に基づき、今回の特別情報よりも前に当たり結果に対応する特別情報が取得されている場合は、今回の特別情

10

20

30

40

50

報に関する示唆を行う報知が実行されないように変更することで、示唆がなされたにもかかわらず、それに対応する遊技が実行されない事象が生じることを抑制できる。

【 7 7 4 7 】

本特徴に対して上記特徴 m F 1 から特徴 m F 7 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【 7 7 4 8 】

なお、上記特徴 m F 1 乃至特徴 m F 8 の各構成に対して、特徴 m A 1 乃至特徴 m A 1 4、特徴 m B 1 乃至特徴 m B 1 5、特徴 m C 1 乃至特徴 m C 1 1、特徴 m D 1 乃至特徴 m D 1 3、特徴 m E 1 乃至特徴 m E 1 2、特徴 m F 1 乃至特徴 m F 8、特徴 m G 1 乃至特徴 m G 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【 7 7 4 9 】

< 特徴 m G 群 >

特徴 m G 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 8 の実施の形態の変形例 3 から抽出されるものである。

【 7 7 5 0 】

特徴 m G 1 . 所定の判定契機（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

20

前記特定判定の実行に応じて遊技回用動作が開始され、所定の報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定判定の結果が所定結果（第 2 特図での大当たり結果又は有利小当たり結果）になることに基づいて遊技者にとって有利な所定状態（時短回数が 1 0 0 0 0 回の時短遊技状態（次回の当たりが確定又は実質的に確定する状態））に移行させることが可能となっており、

30

前記特定判定の結果が前記所定結果である状況で、前記所定状態への移行を遊技者が認識できる第 1 報知（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の第 1 停止態様での停止表示、第 1 オープニング報知等）を実行することが可能な第 1 手段（変形例 3 の演出制御装置 1 4 3 によるステップ S m 7 2 0 6、ステップ S m 7 4 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が前記所定結果である状況で、前記第 1 報知とは異なる第 2 報知（図柄列 Z 1 ~ Z 3 の第 3 停止態様での停止表示、第 2 オープニング報知等）を実行することが可能な第 2 手段（変形例 3 の演出制御装置 1 4 3 によるステップ S m 7 2 1 4、ステップ S m 7 4 0 7 の処理を実行する機能）と、

所定条件（残り球数 R S が 0 個となること、判定用差球数 S A が停止用球数に到達すること等）の成立に基づいて特定状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、  
を備え、

40

前記特定状態では所定遊技の進行（遊技球の発射、第 1 可変入賞装置 6 5 の開放等）が制限されるように構成されており、

前記特定判定の結果が前記所定結果になった後に前記特定状態に移行することになる状況で、前記特定状態への移行を遊技者が認識できるようにして前記第 2 報知が実行されることを可能とする所定手段（第 1 停止予告用報知が実行された状態で図柄列 Z 1 ~ Z 3 が第 3 停止態様で停止表示されたり、第 2 オープニング報知が実行されたりするようにする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 7 5 1 】

50

上記構成では、その移行条件が成立すると、所定遊技の進行が制限される特定状態に移行し、その後の遊技に制約が生じるようになっている。また、所定の判定契機の成立に基づいて実行される特定判定の結果が所定結果になると、遊技者にとって有利な所定状態に移行するものとなっており、当該所定結果になった場合の報知として、所定状態への移行を遊技者が認識できる第1報知を実行することが可能となっている。これらの構成において、所定結果になった後に特定状態への移行が生じると、当該所定結果に基づく所定状態への移行が特定状態への移行に伴い行われなくなることが想定されるが、その際、特定状態への移行に先立って上記第1報知が実行されていると、特定状態への移行後、所定状態への移行が行われないことについて、遊技者に所定状態が消失してしまった印象を与えるおそれがある。この点、所定結果になった後に特定状態への移行が生じることになる場合に、上記第1報知とは異なる第2報知が実行されることで、遊技者に対して所定結果になったことが秘匿化される。これにより、所定状態への移行を当初から意識させないようにすることができ、所定状態が消失した印象となることを抑制できる。

10

**【7752】**

但し、第1報知の実行が制限されるだけであると、それまで普通に行われていた報知が突然実行されなくなるように変化する挙動となり、遊技者に対して不自然な印象を与えるおそれがある。この点、本特徴では、特定状態への移行を遊技者が認識できるようにしながら第2報知が実行されるため、第1報知の実行が制限された理由を遊技者が推認できるようにすることが可能になる。これにより、報知制限を行った場合の不自然さを軽減することが可能になる。

20

**【7753】**

特徴mG2．前記特定状態への移行を遊技者が認識できる第3報知（第1停止予告用報知、第2停止予告用報知）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記所定手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果になった後に前記特定状態に移行することになる状況で、前記第2報知及び前記第3報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴mG1に記載の遊技機。

**【7754】**

上記構成では、特定状態への移行を遊技者が認識できる報知（第3報知）が独立した報知として実行されるため、特定状態への移行が生じることに気付きやすくすることができる。その上で、所定結果になった後に特定状態への移行が生じる場合には、第3報知が第2報知と併せて行われるため、所定結果になったことが秘匿化される状況で、特定状態への移行が生じることを遊技者に認識させることができる。

30

**【7755】**

特徴mG3．前記特定状態への移行を遊技者が認識できる第3報知（第1停止予告用報知、第2停止予告用報知）を実行することが可能な手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記特定判定の結果が前記所定結果になった後に前記特定状態に移行することになる状況で前記第2報知が実行される場合に、当該第2報知に先立って前記第3報知が実行されるようにすることが可能であることを特徴とする特徴mG1又は特徴mG2に記載の遊技機。

40

**【7756】**

上記構成では、特定状態への移行を遊技者が認識できる報知（第3報知）が独立した報知として実行されるため、特定状態への移行が生じることに気付きやすくすることができる。その上で、所定結果になった後に特定状態への移行が生じる場合には、第2報知に先立って第3報知が実行されるため、特定状態への移行が生じることを遊技者に認識させた上で、所定結果になったことの報知制限が行われるものとなり、報知制限を行った場合に不自然な印象となることを抑制できる。

**【7757】**

特徴mG4．前記所定手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果になった所定の遊技

50

回より後に前記特定状態に移行することとなる状況で、前記所定の遊技回において、前記特定状態への移行を遊技者が認識できるようにして前記第2報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴m G 1乃至特徴m G 3のいずれかに記載の遊技機。

【7758】

上記構成では、遊技機の中で第2報知が実行されるため、所定結果でないことの意識付けを行いやすくすることができ、特定状態への移行後において、所定状態が消失した印象となることを好適に抑制できる。その際、特定状態に移行することの認識付けも併せて行うため、報知制限を行った場合の不自然さを軽減することが可能になる。

【7759】

特徴m G 5 . 前記特定判定の結果が前記所定結果とは異なる結果（有利小当たり結果B）である状況で前記第2報知を実行することが可能な手段（演出制御装置143によるステップSm7209、ステップSm7407の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴m G 1乃至特徴m G 4のいずれかに記載の遊技機。

【7760】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果とは異なる結果である場合に第2報知が実行され得るように構成されているため、特定判定の結果が所定結果となった状況で第2報知を実行した際に、所定結果に当選していないと遊技者に思わせやすくすることができる。これにより、特定状態への移行後において所定状態が消失した印象となることを好適に抑制できる。

【7761】

特徴m G 6 . 所定事象（第1可変入賞装置65等への入賞）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与することが可能となっており、

前記所定事象が発生した場合又は前記所定の遊技価値が付与された場合に所定情報（残り球数RS、判定用差球数SA等）を更新することが可能な更新手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記更新手段の更新結果が特定結果（残り球数RSの更新結果が0個、判定用差球数SAの更新結果が95000個）となったことに基づいて前記特定状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴m G 1乃至特徴m G 5のいずれかに記載の遊技機。

【7762】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に応じて所定情報が更新され、その更新結果が所定の結果となることにより特定状態への移行が行われる。遊技機では、上記更新結果を参照することで、遊技価値の獲得状況を認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。その上で、当該更新結果が所定の結果に達することに基づいて特定状態への移行を行うことにより、遊技価値の更なる獲得を制限することができ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。そのような構成において、所定結果になった後に特定状態への移行が生じると、特定状態への移行後において所定状態が消失した印象を与えるおそれがある。このような場合に対し、上記特徴m G 1の構成を適用することで、所定状態が消失した印象となることを抑制でき、また、報知制限を行った場合の不自然さを軽減することが可能になる。

【7763】

特徴m G 7 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第1可変入賞装置65）と、

前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が少なくとも1回実行され得る所定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に前記所定遊技状態に移行し、当該所定遊技状態より後に前記所定状態に移行するように構成されており、

前記所定手段は、少なくとも、前記特定結果までの前記所定情報の更新の残り分（停止用球数までの残り球数）が、前記所定遊技状態での前記可変入球手段への入球期待数（ラウンド数×上限入賞個数）に対応する前記所定情報の更新分（獲得期待数としての1000個）より少ない状況で、前記特定状態への移行を遊技者が認識できるようにして前記第2報知が実行されるようにするものであることを特徴とする特徴mG6に記載の遊技機。

【7764】

上記構成によれば、所定遊技状態の終了後に特定状態に移行する場合を対象として、第2報知の実行による所定結果の秘匿化を実行することが可能になる。これにより、特定状態への移行後において、所定状態が消失した印象となることを抑制できる。

【7765】

なお、上記特徴mG1乃至特徴mG7の各構成に対して、特徴mA1乃至特徴mA14、特徴mB1乃至特徴mB15、特徴mC1乃至特徴mC11、特徴mD1乃至特徴mD13、特徴mE1乃至特徴mE12、特徴mF1乃至特徴mF8、特徴mG1乃至特徴mG7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7766】

なお、以上詳述した特徴mA群乃至特徴mG群の各構成に対して、他の特徴mA群乃至特徴mG群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7767】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【7768】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【7769】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【7770】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【7771】

10...パチンコ機、143...演出制御装置、162...主制御装置。

10

20

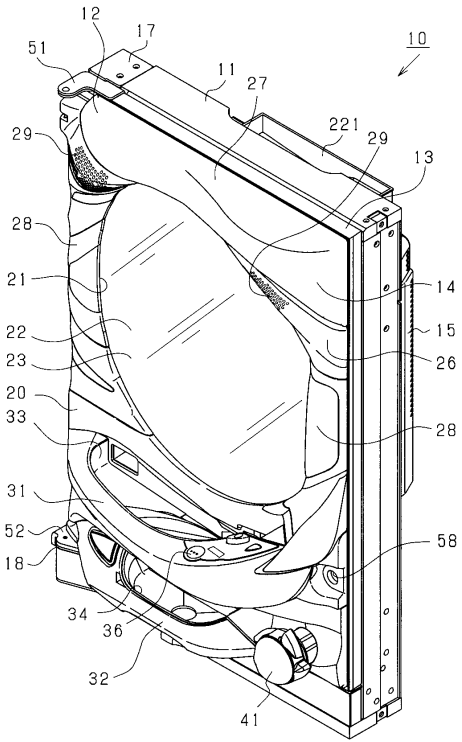
30

40

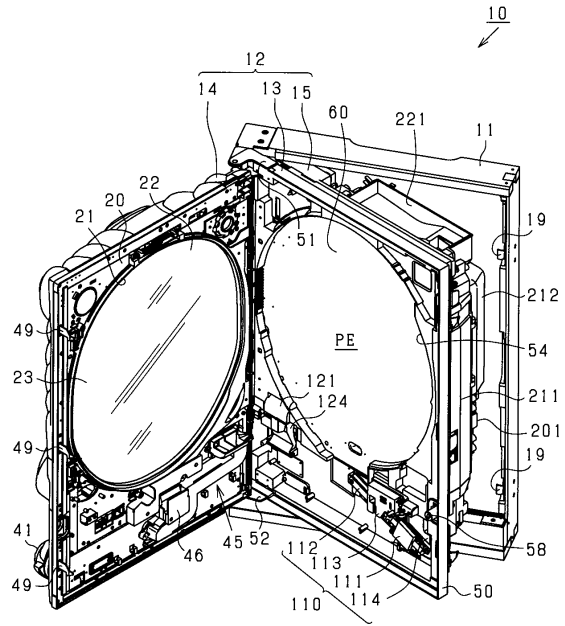
50

【図面】

【図 1】



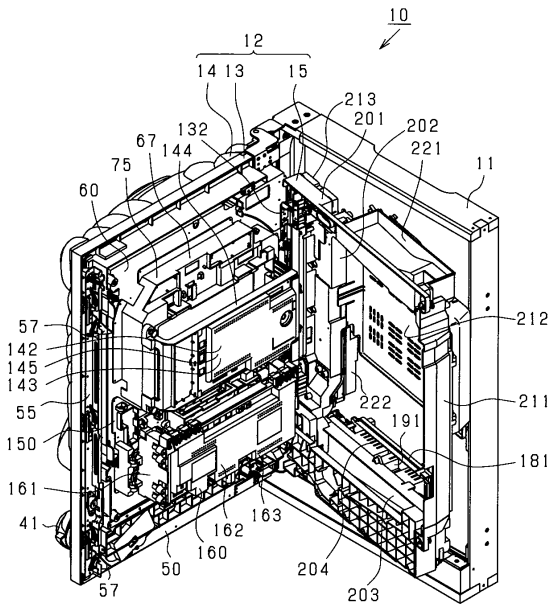
【図 2】



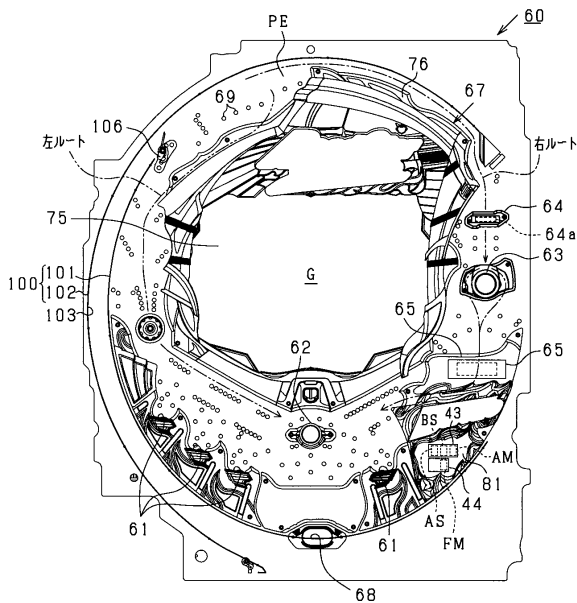
10

20

【図 3】



【図 4】

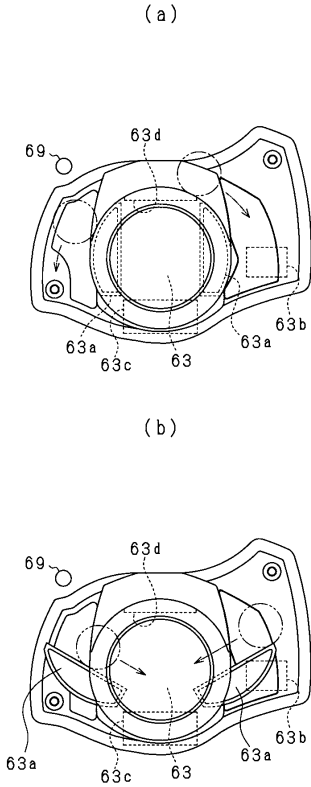


30

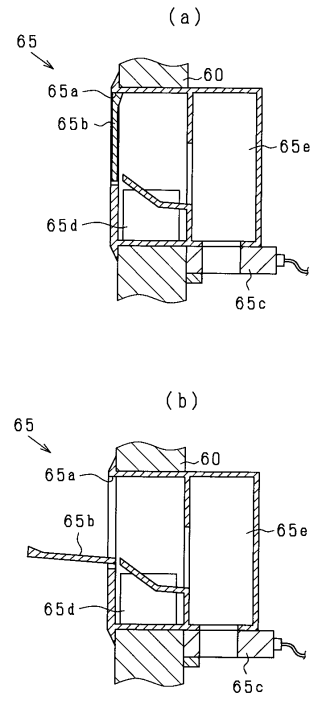
40

50

【 図 5 】



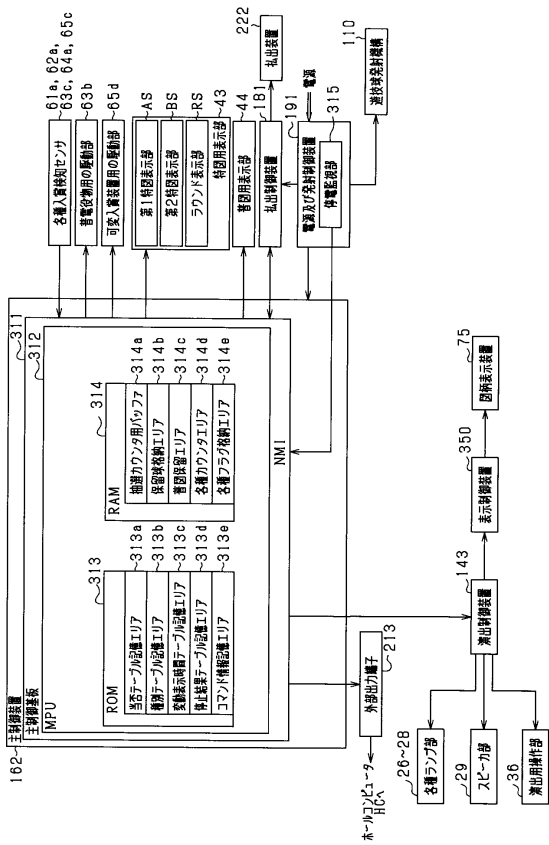
【 図 6 】



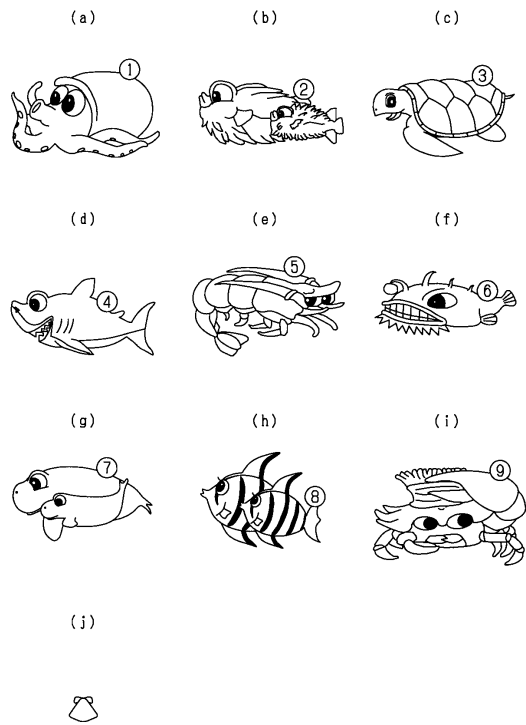
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

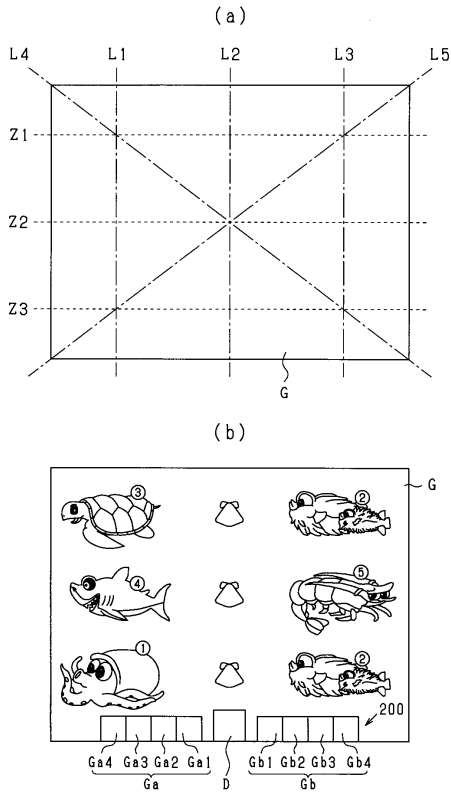


30

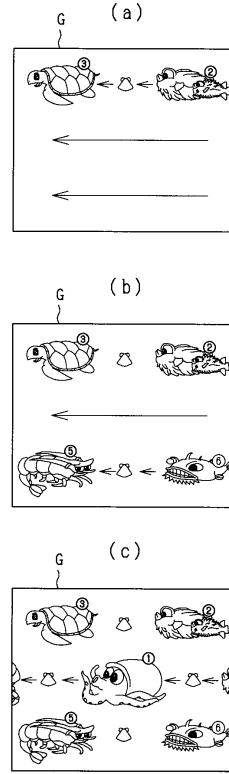
40

50

【図 9】



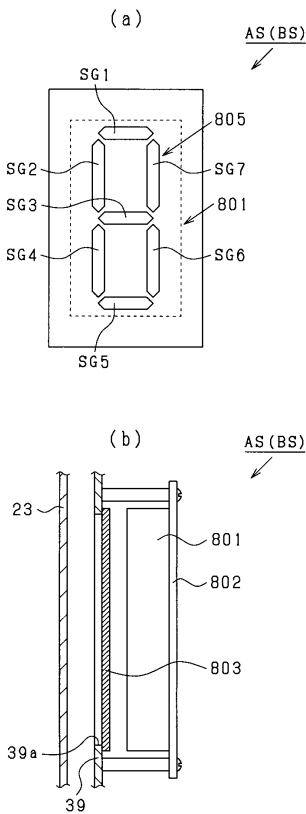
【図 10】



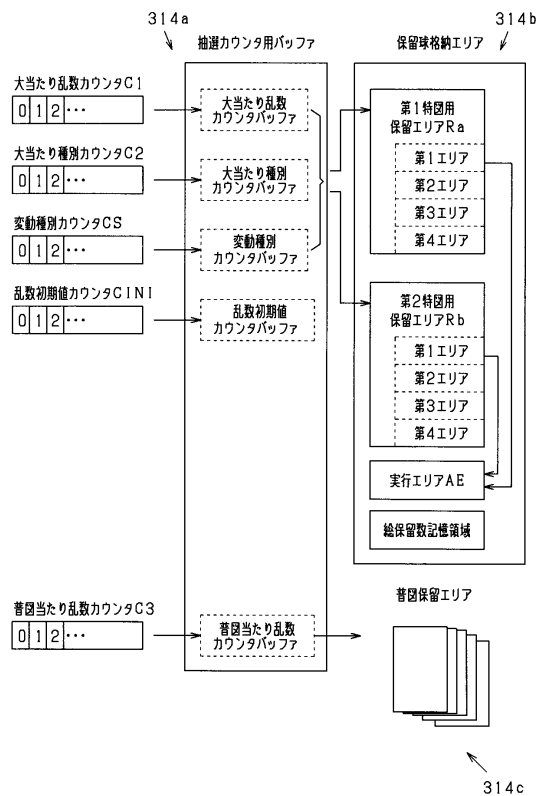
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50

【 図 1 3 】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2970/3000

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【 図 1 4 】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0~4	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
5~14	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
15~60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61~80	7R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)
81~99	3R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0~50	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
51~55	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
56~60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61	10R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
62~65	10R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
66~69	10R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
70~73	10R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
74	7R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
75~78	7R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
79~82	7R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
83~86	7R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
87	3R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
88~91	3R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
92~95	3R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
96~99	3R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)

10

20

【 図 1 5 】

(a) 特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
10~13	特殊外れ結果A	2/10
14~19	特殊外れ結果B	3/10
20~29	特殊外れ結果C	5/10

(b) 突然時短遊技状態

種別	移行致機	抽選モード	サポートモード
突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率	第2高頻度(200回)
突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率	第2高頻度(100回)
突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率	第2高頻度(50回)

(c) 天井時短遊技状態

移行致機	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回数の回数が990回	低確率	第2高頻度(1100回)

【 図 1 6 】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

(b) 第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~89	サポート当選結果	9/10
90~99	普図外れ結果	1/10

(c) 第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

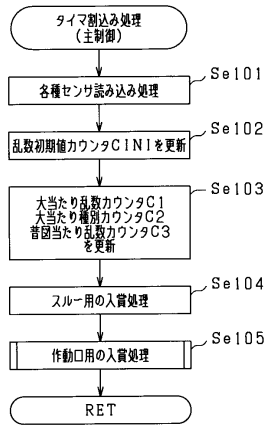
普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

30

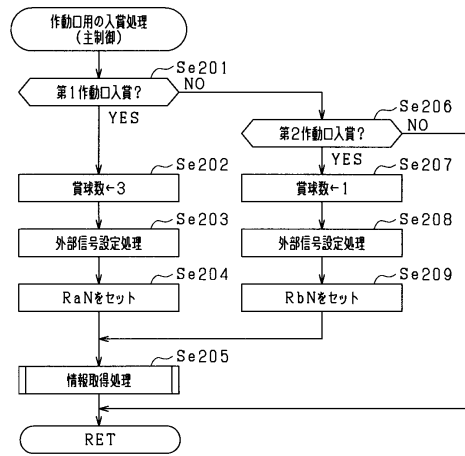
40

50

【 図 1 7 】



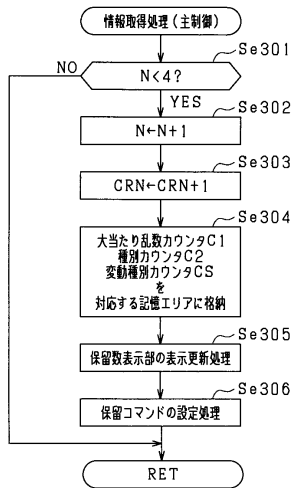
【 図 1 8 】



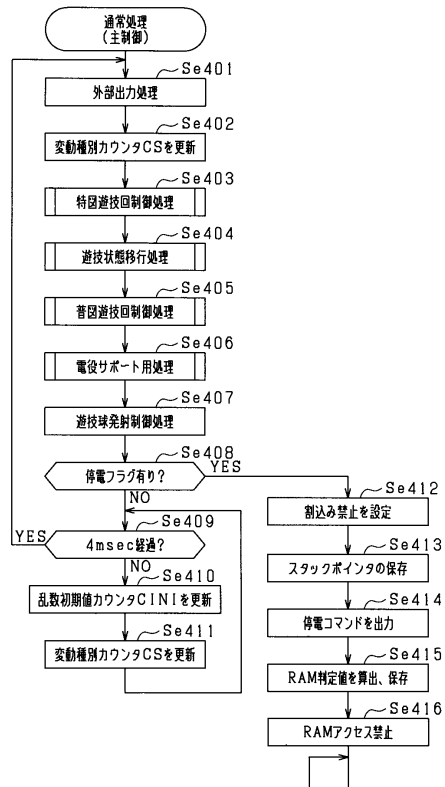
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

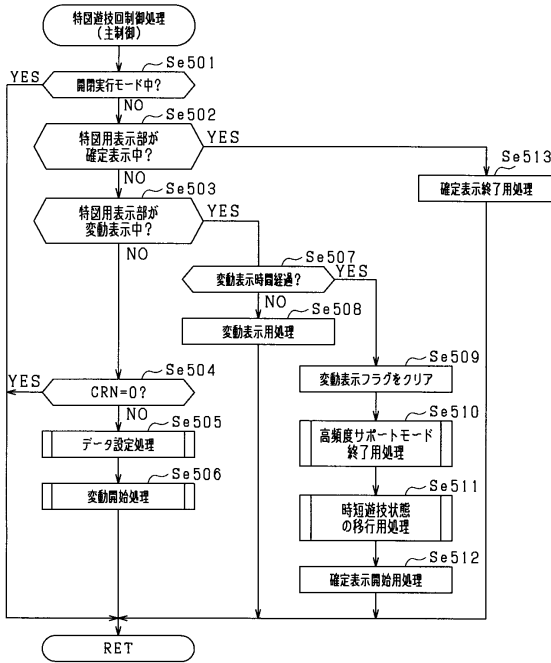


30

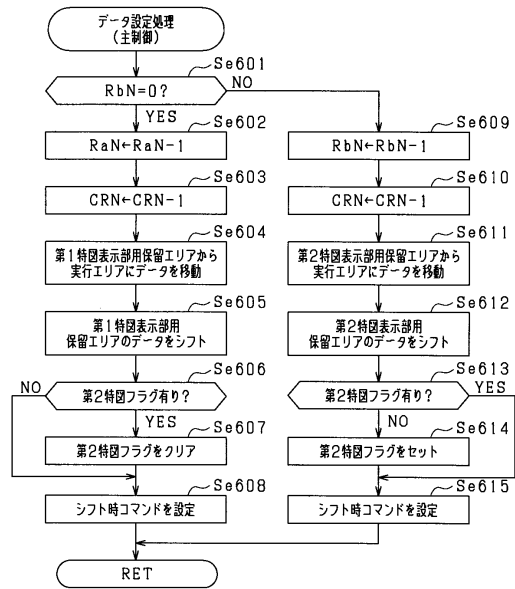
40

50

【 図 2 1 】



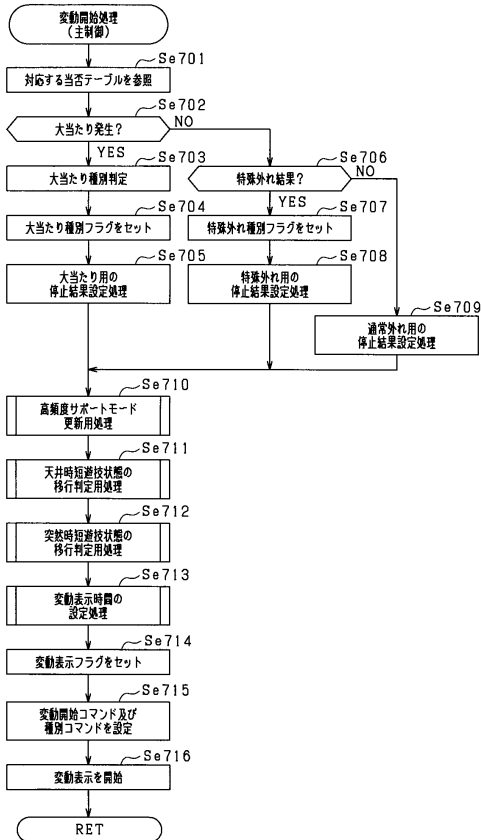
【 図 2 2 】



10

20

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

当たり用の停止結果テーブル(第2特図)

当たり種別 カウンタC2	停止結果	結果表示	当たり種別
0~50	SD0		10R確定当たり結果
51~55	SD1		7R確定当たり結果
56~60	SD2		3R確定当たり結果
61	SD3		10R通常当たり結果A
62~65	SD4		10R通常当たり結果B
66~69	SD5		10R通常当たり結果C
70~73	SD6		10R通常当たり結果D
74	SD7		7R通常当たり結果A
75~78	SD8		7R通常当たり結果B
79~82	SD9		7R通常当たり結果C
83~86	SD10		7R通常当たり結果D
87	SD11		3R通常当たり結果A
88~91	SD12		3R通常当たり結果B
92~95	SD13		3R通常当たり結果C
96~99	SD14		3R通常当たり結果D

30

40

50

【 図 2 5 】

(a) 大当たり用の停止結果テーブル (第1特図)

大当たり種別 カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~4	SD0	7	10R確定大当たり結果
5~14	SD1	2	7R確定大当たり結果
15~60	SD2	3	3R確定大当たり結果
61~80	SD10	5	7R通常大当たり結果
81~99	SD14	1	3R通常大当たり結果

(b) 特殊外れ用の停止結果テーブル

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15	C	特殊外れ結果A
14~19	SD16	B	特殊外れ結果B
20~29	SD17	F	特殊外れ結果C

【 図 2 6 】

(a) 通常外れ用の停止結果テーブル (第2特図)

大当たり種別 カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~2977	SD18	-	通常外れ結果A
2978~2999	SD19	1	通常外れ結果B

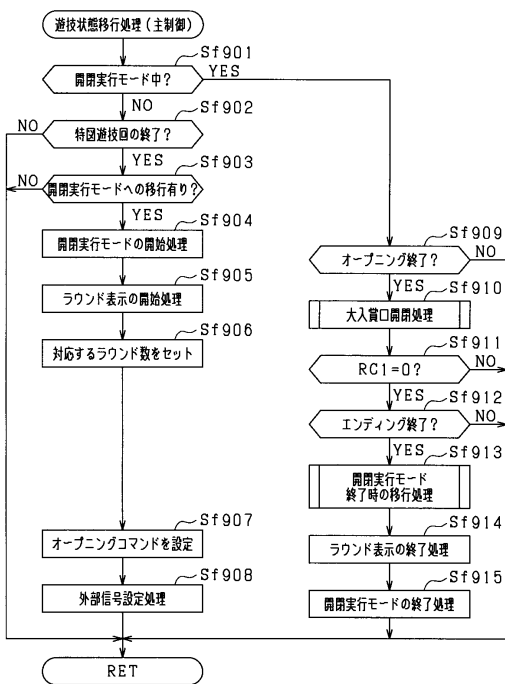
(b) 通常外れ用の停止結果テーブル (第1特図)

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~2999	SD18	-	通常外れ結果A

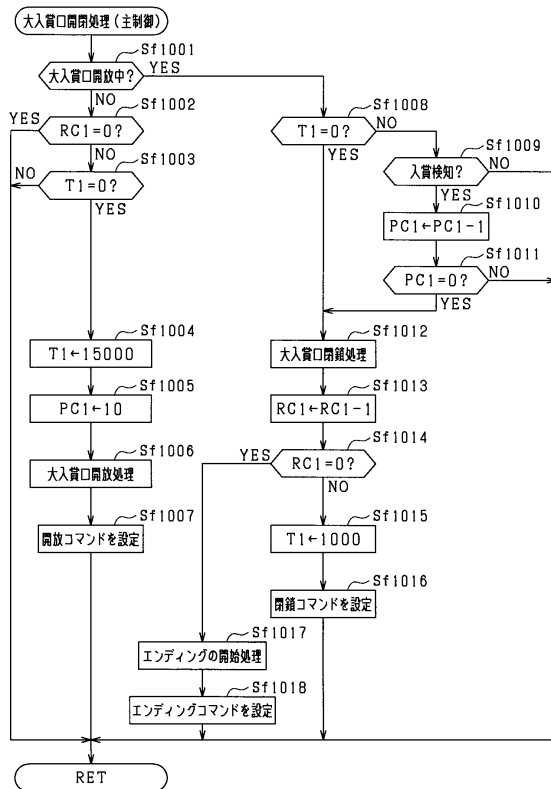
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

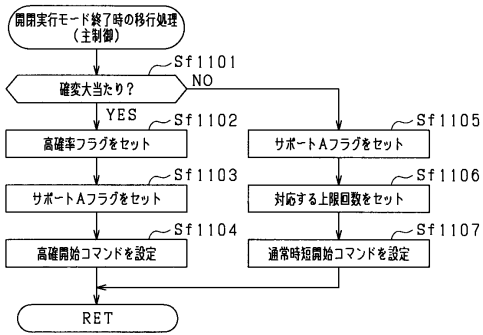


30

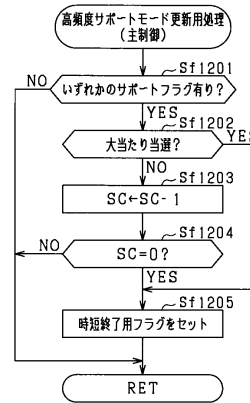
40

50

【 図 2 9 】



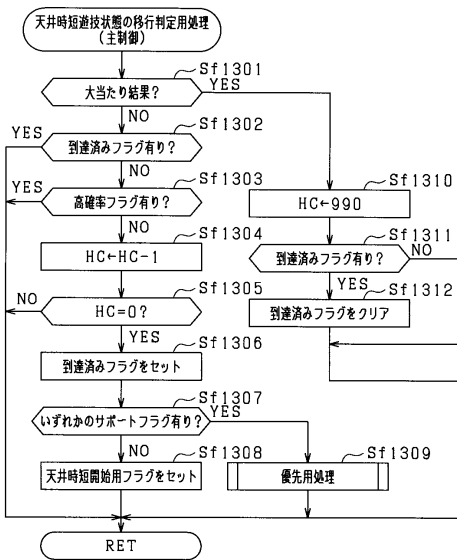
【 図 3 0 】



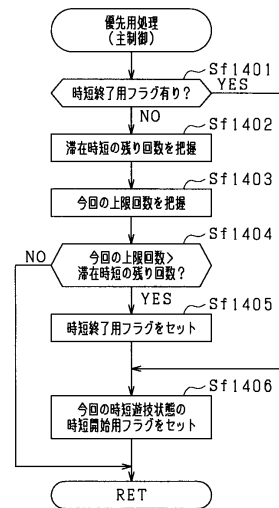
10

20

【 図 3 1 】



【 図 3 2 】

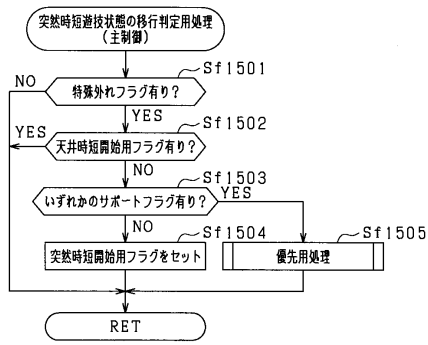


30

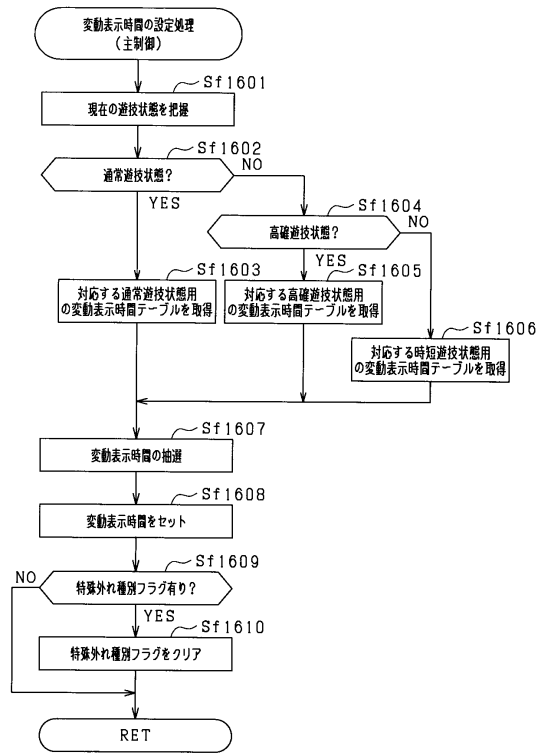
40

50

【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



10

20

【 図 3 5 】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

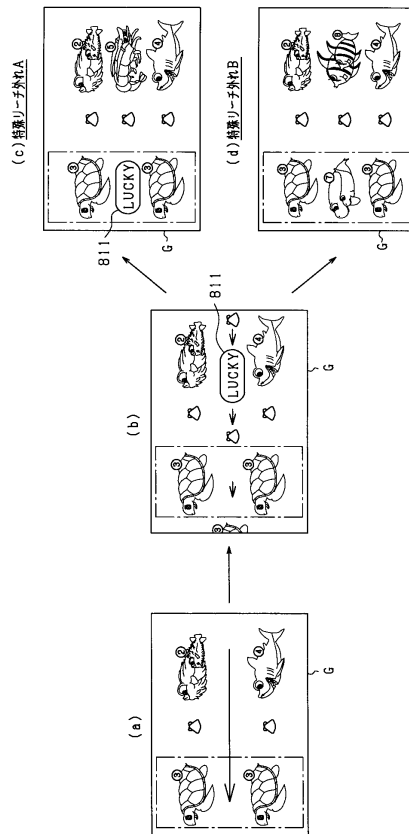
(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB

【 図 3 6 】



30

40

50

【 図 3 7 】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【 図 3 8 】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB

(c) 通常外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用、停止結果SD18用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
40~84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

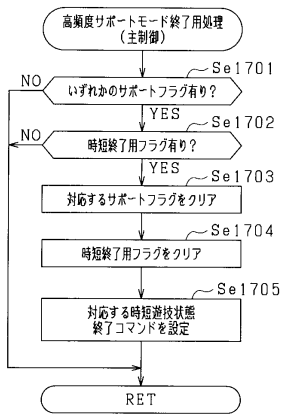
(d) 通常外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用、停止結果SD19用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB ノーマルリーチ外れ

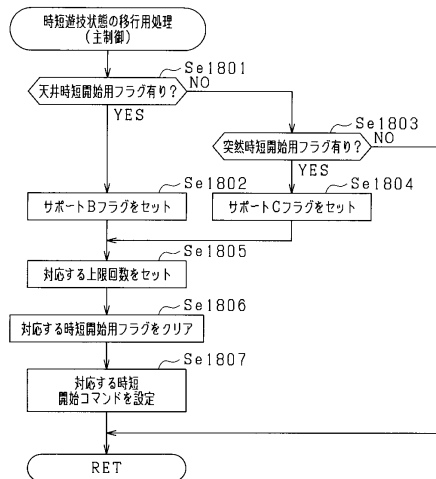
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

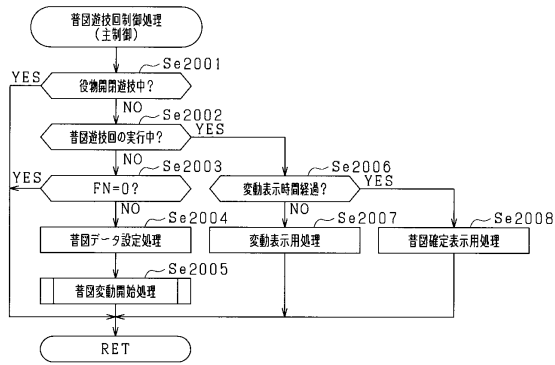


30

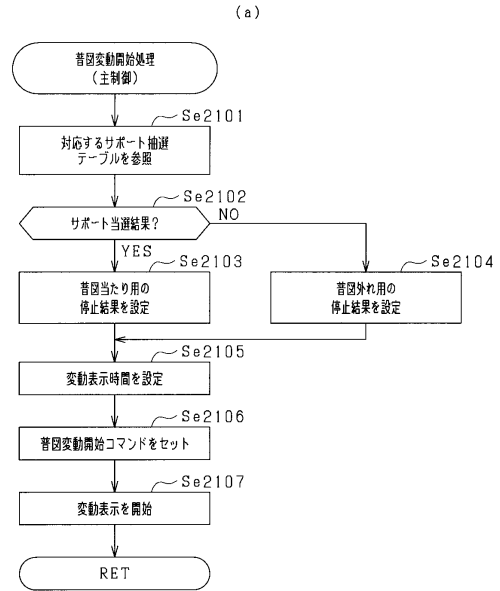
40

50

【 図 4 1 】



【 図 4 2 】



(b)

遊技状態	変動表示時間
通常遊技状態	100sec
通常時短遊技状態	2sec
天井時短遊技状態	1sec
突然時短遊技状態	0.5sec

【 図 4 3 】

(a) 低入賞役物開閉遊技 (通常遊技状態専用)	
オープニング	エンディング
開放	5sec
0.1sec	

(b) 第1高入賞役物開閉遊技 (高確遊技状態、通常時短遊技状態専用)	
オープニング	エンディング
開放	0.5sec
1.5sec	

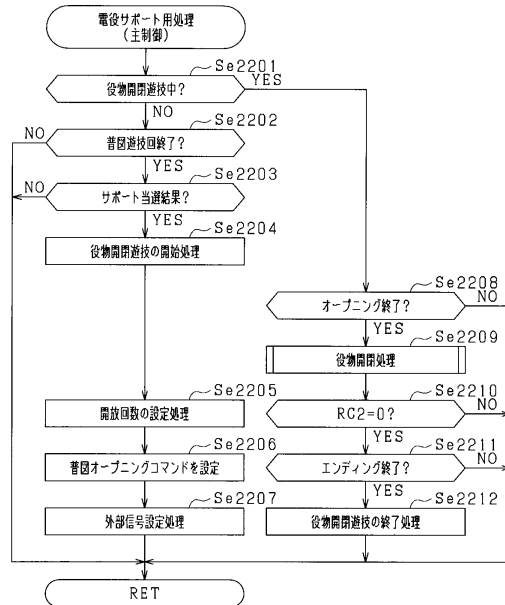
  

(c) 第2高入賞役物開閉遊技 (天井時短遊技状態専用)	
オープニング	エンディング
開放	0.1sec
2sec	

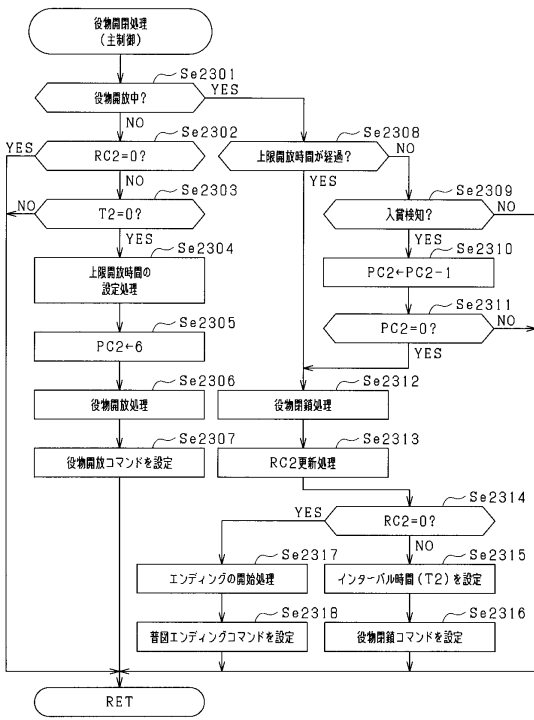
  

(d) 第3高入賞役物開閉遊技 (突然時短遊技状態専用)	
オープニング	エンディング
1回目開放	1回目閉鎖
0.2sec	0.3sec
0.1sec	0.1sec
2回目開放	2回目閉鎖
2sec	0.1sec

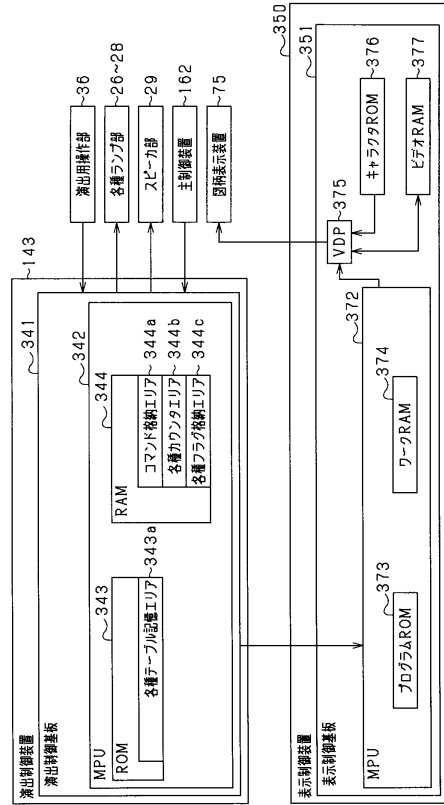
【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



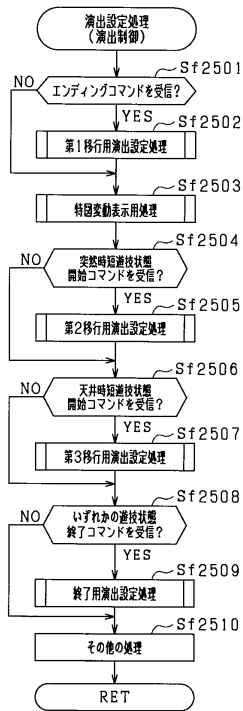
【 図 4 6 】



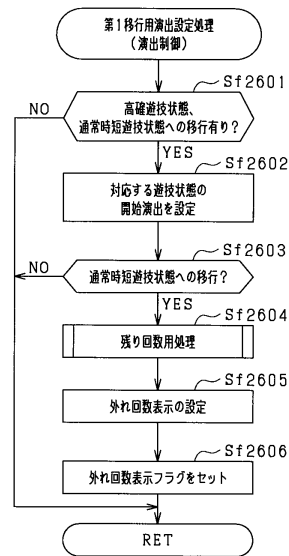
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

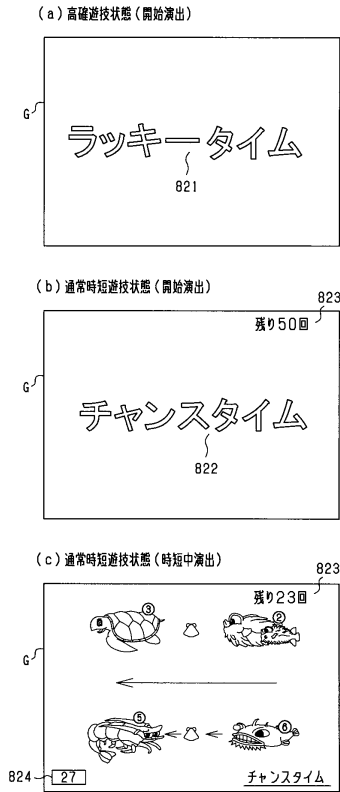


30

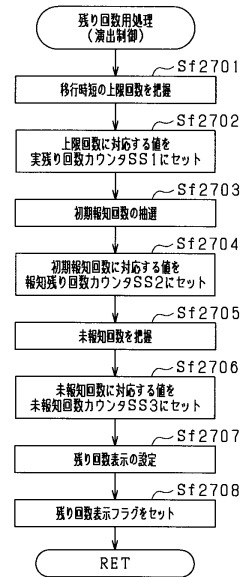
40

50

【 図 4 9 】



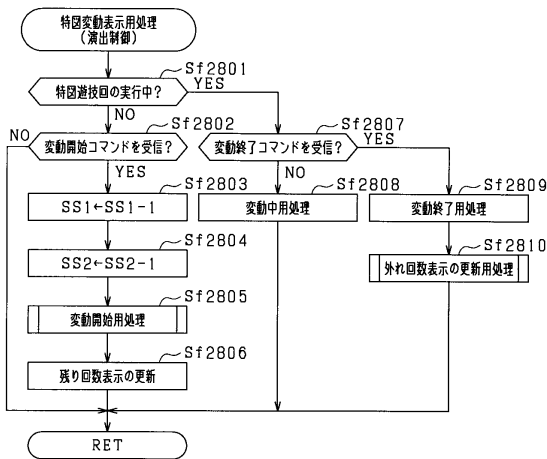
【 図 5 0 】



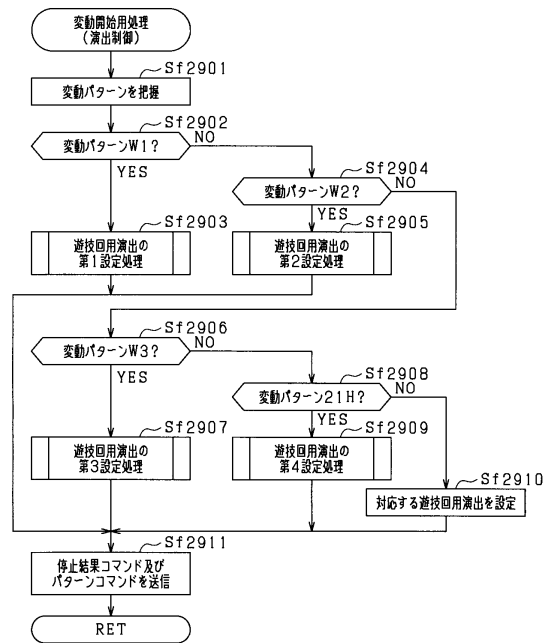
10

20

【 図 5 1 】



【 図 5 2 】

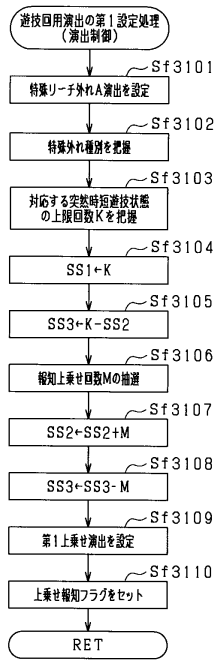


30

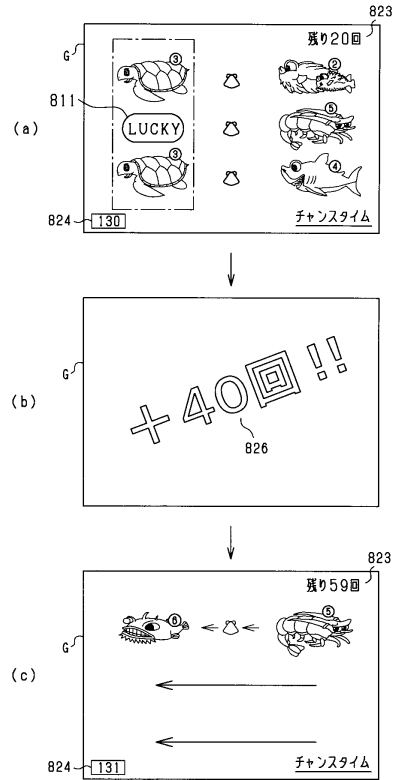
40

50

【 図 5 3 】



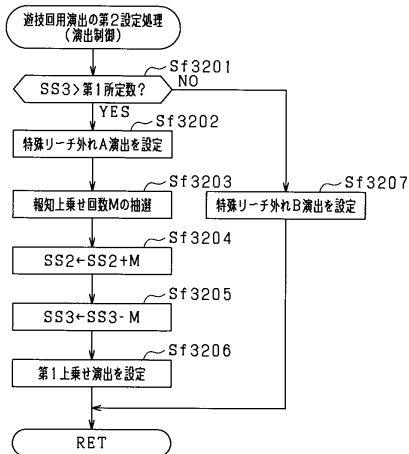
【 図 5 4 】



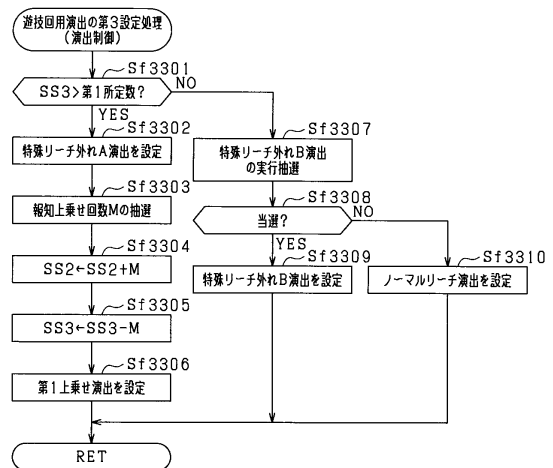
10

20

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

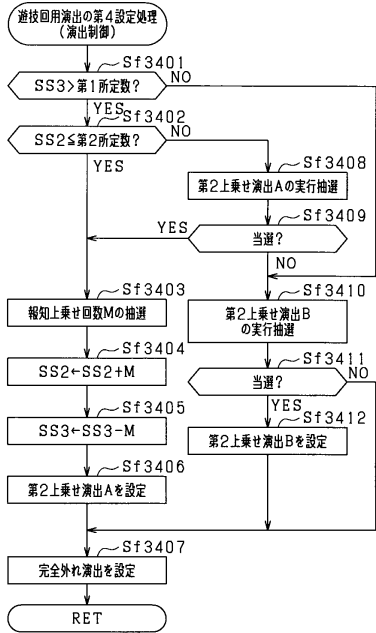


30

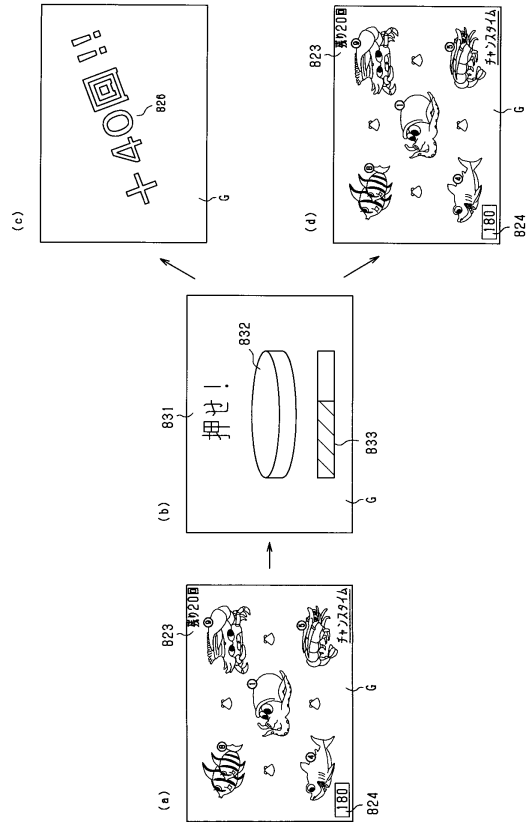
40

50

【図57】



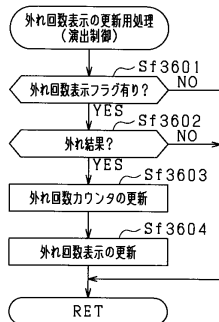
【図58】



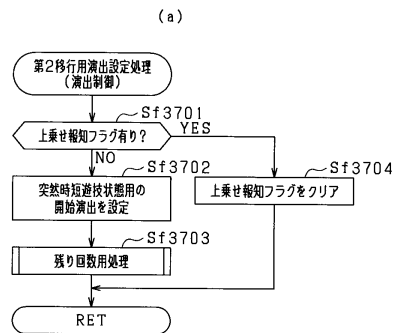
10

20

【図59】

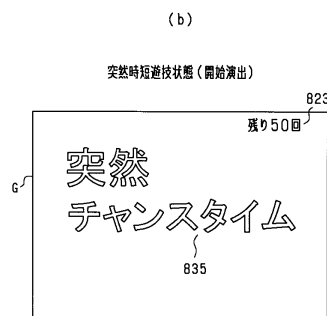


【図60】



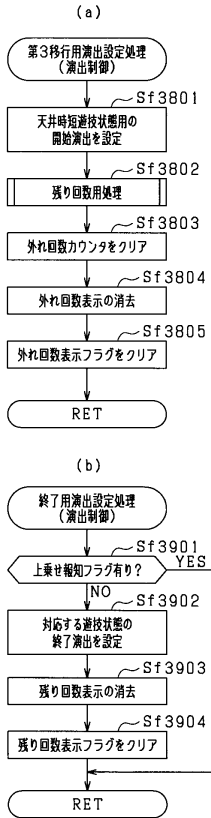
30

40

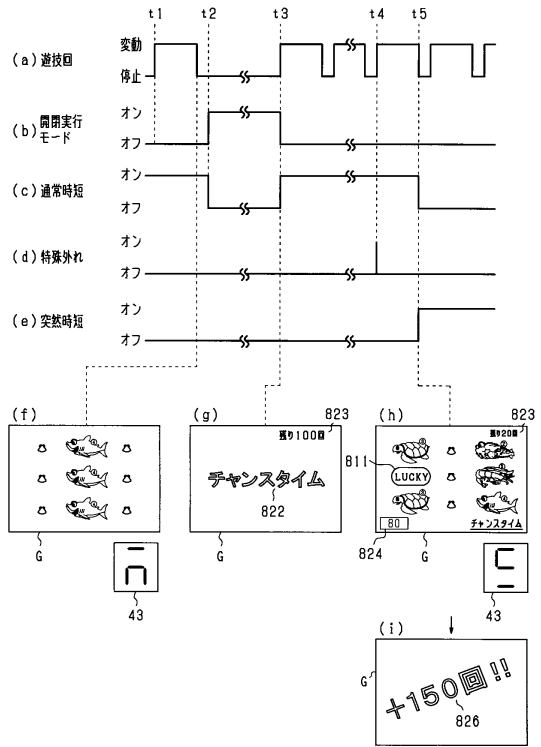


50

【 図 6 1 】



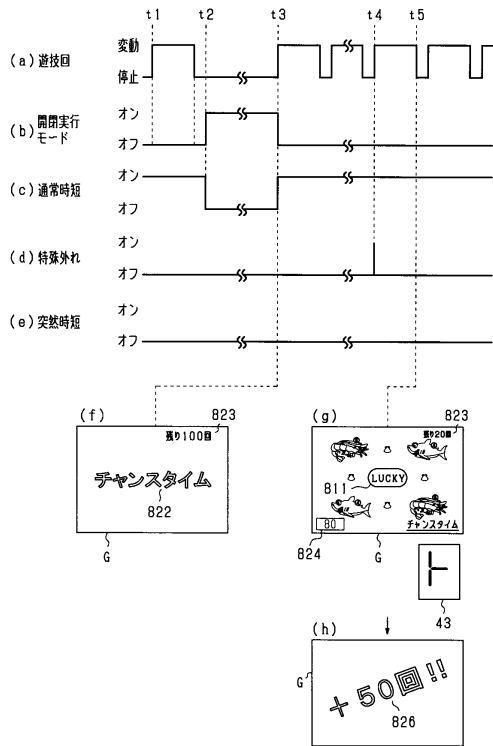
【 図 6 2 】



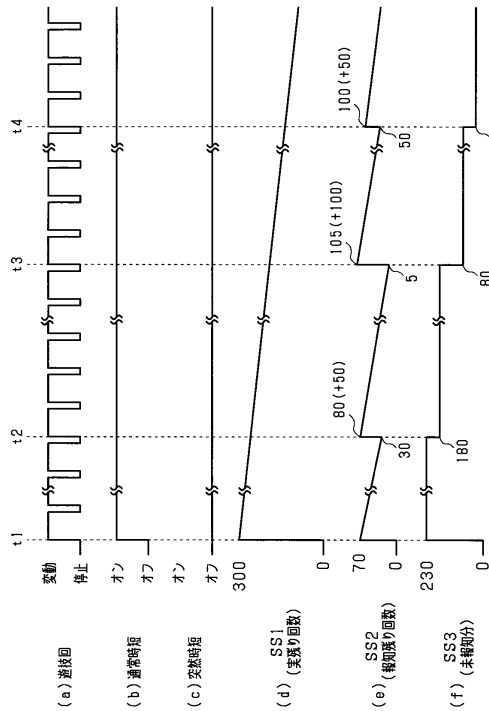
10

20

【 図 6 3 】



【 図 6 4 】

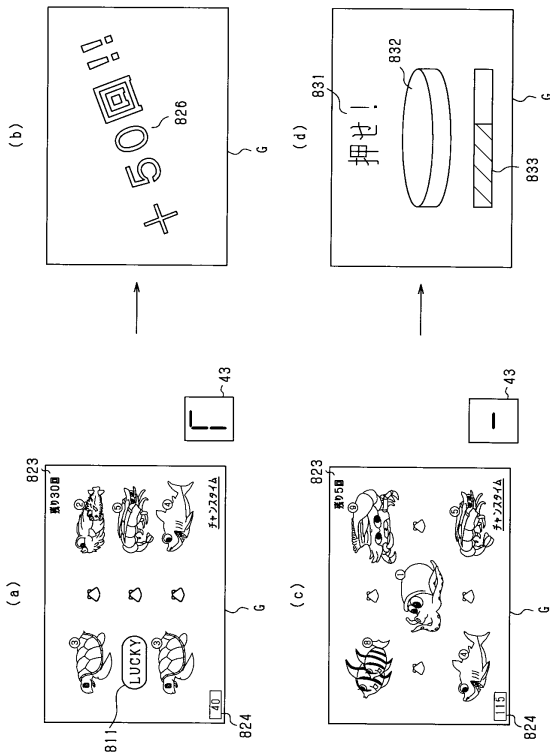


30

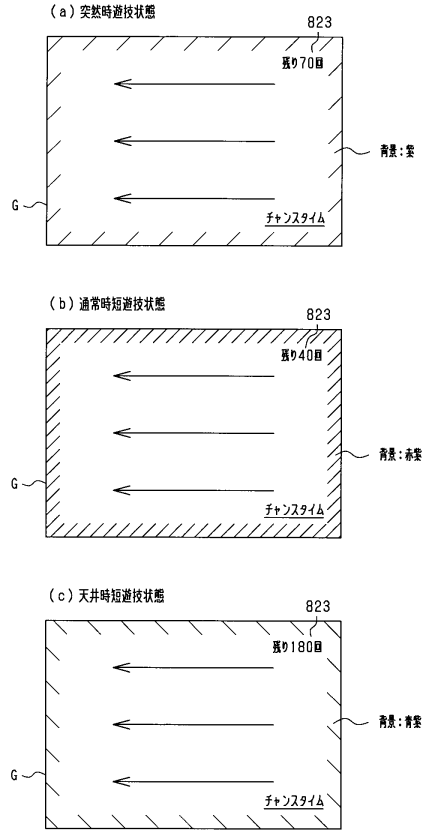
40

50

【図 65】



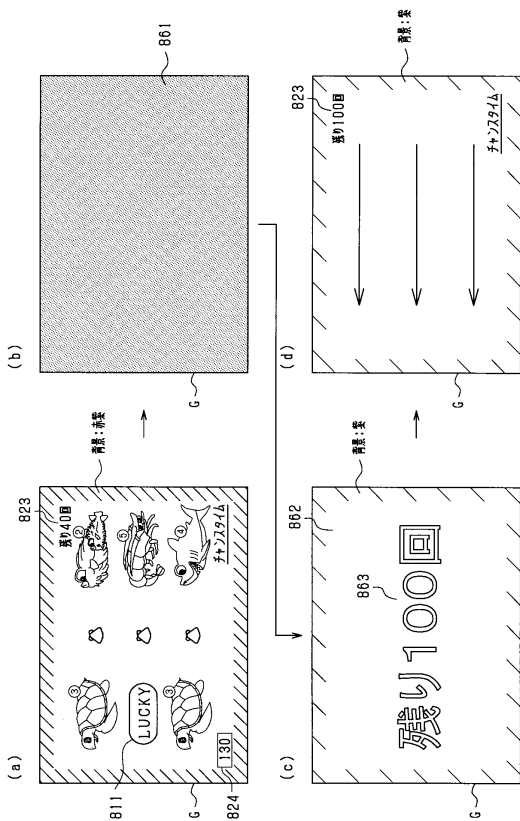
【図 66】



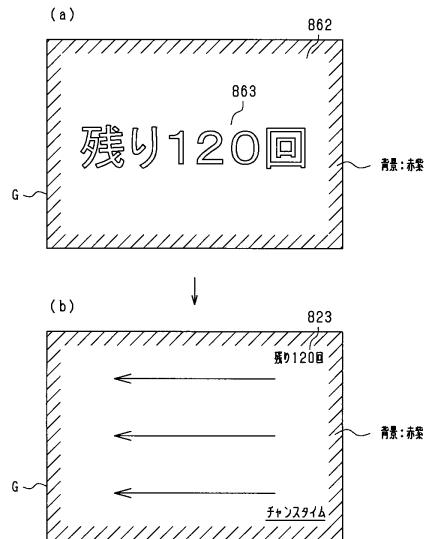
10

20

【図 67】



【図 68】

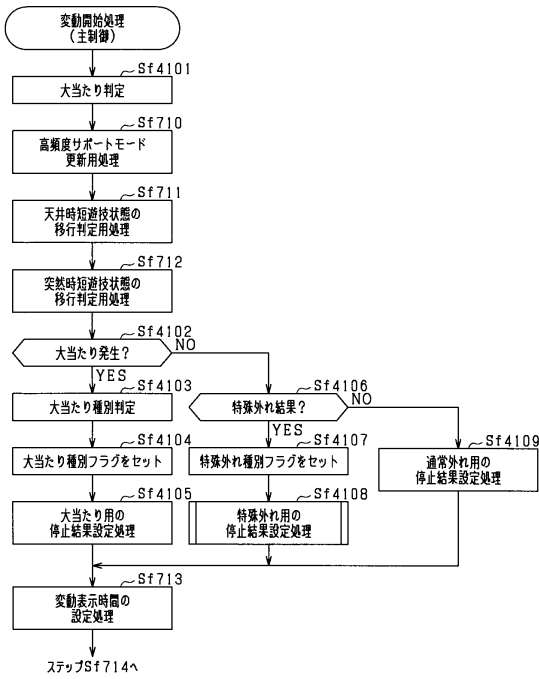


30

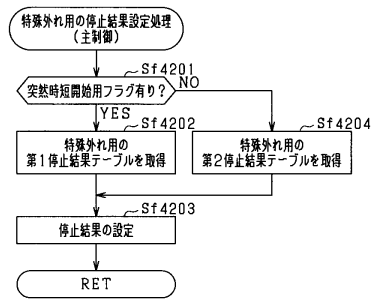
40

50

【 図 6 9 】



【 図 7 0 】



10

20

【 図 7 1 】

(a) 特殊外れ用の第1停止結果テーブル (突発時短への移行有り)

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15	☐ —	特殊外れ結果A
14~19	SD16	—	特殊外れ結果B
20~29	SD17	┆	特殊外れ結果C

(b) 特殊外れ用の第2停止結果テーブル (突発時短への移行無し)

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示
10~29	SD20	┆

(c) 通常外れ用の停止結果テーブル (第2特図)

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~1977	SD18	—	通常外れ結果A
1978~2999	SD21	┆	通常外れ結果B

【 図 7 2 】

特殊外れ用の変動表示時間テーブル (時短遊技状態用)

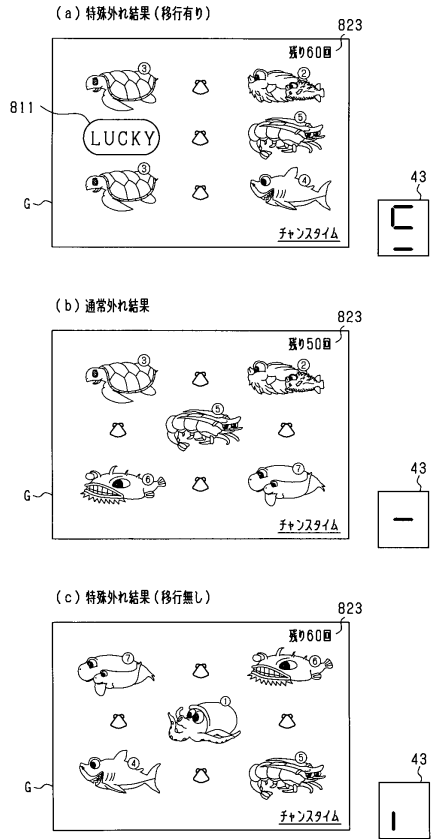
移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW4	8sec (保0~保1)	完全外れ
		4sec (保2~保4)	

30

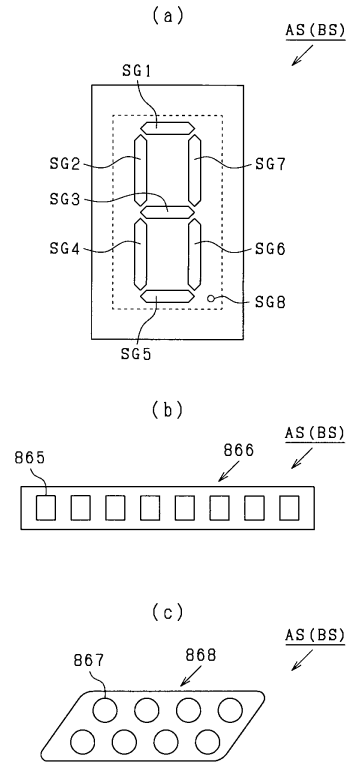
40

50

【 図 7 3 】



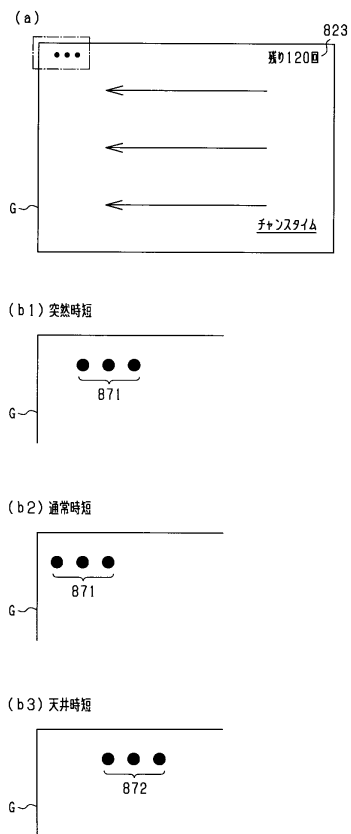
【 図 7 4 】



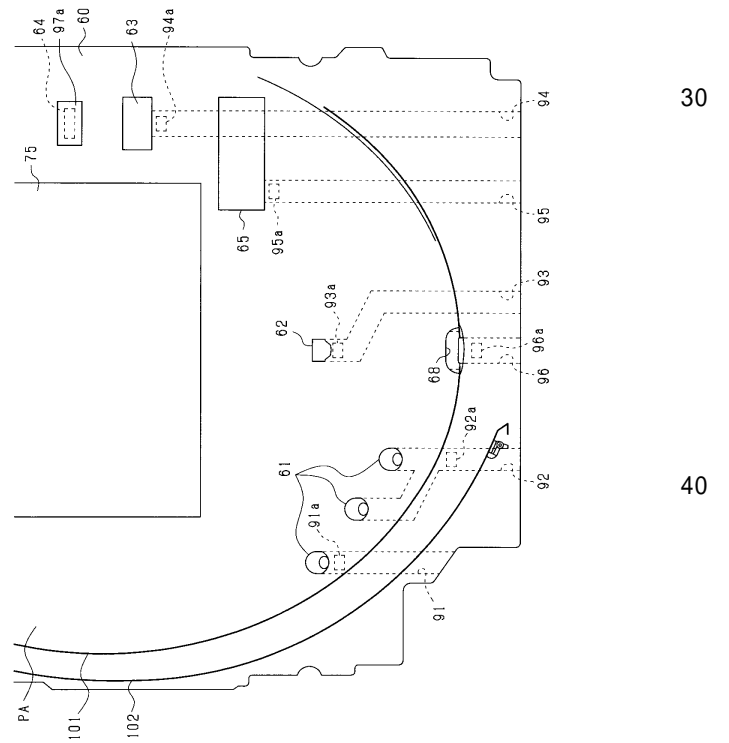
10

20

【 図 7 5 】



【 図 7 6 】

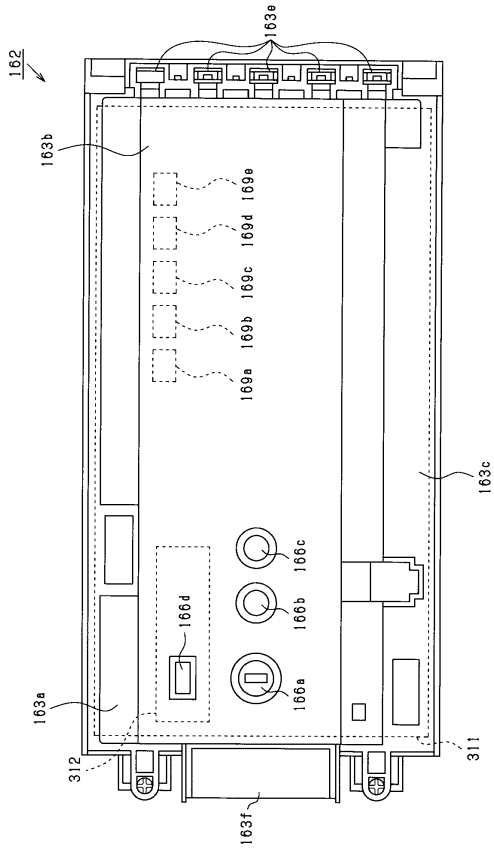


30

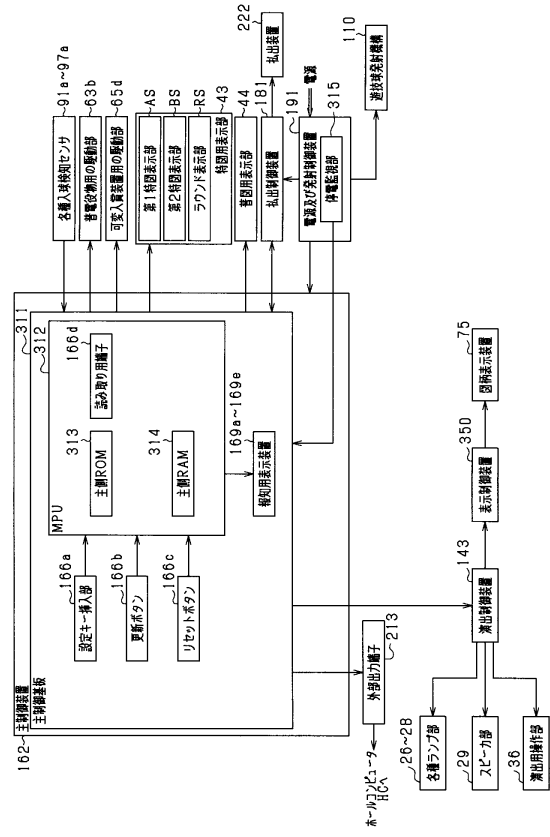
40

50

【 図 7 7 】



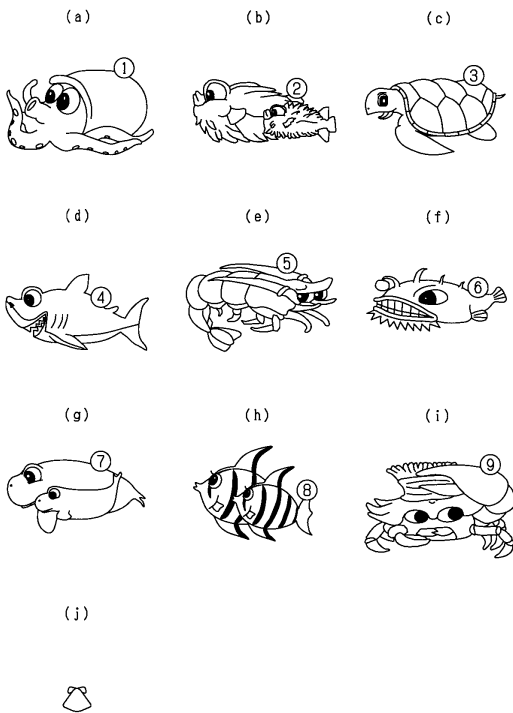
【 図 7 8 】



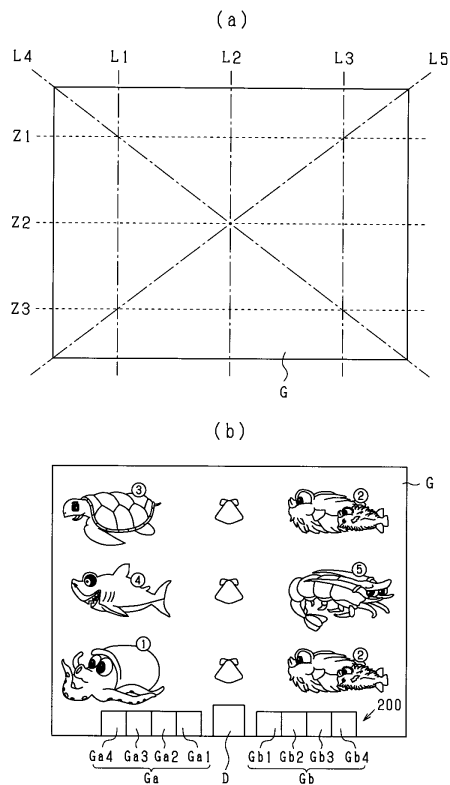
10

20

【 図 7 9 】



【 図 8 0 】

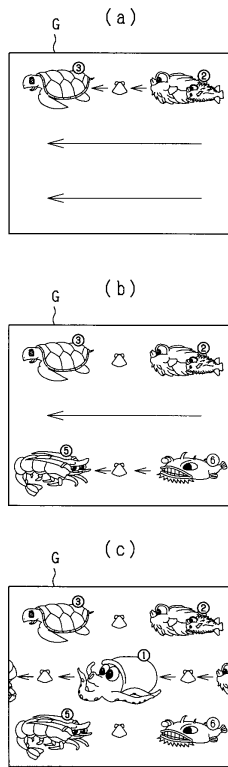


30

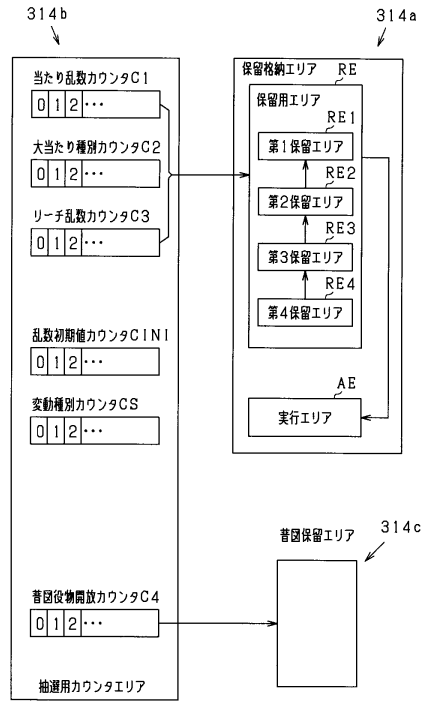
40

50

【 図 8 1 】



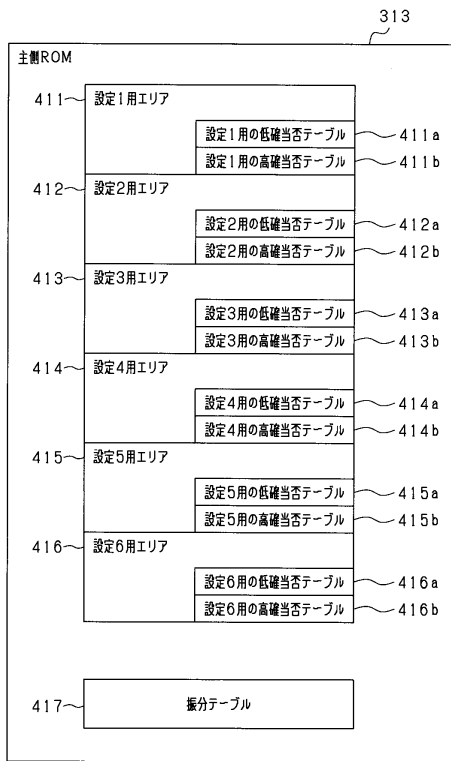
【 図 8 2 】



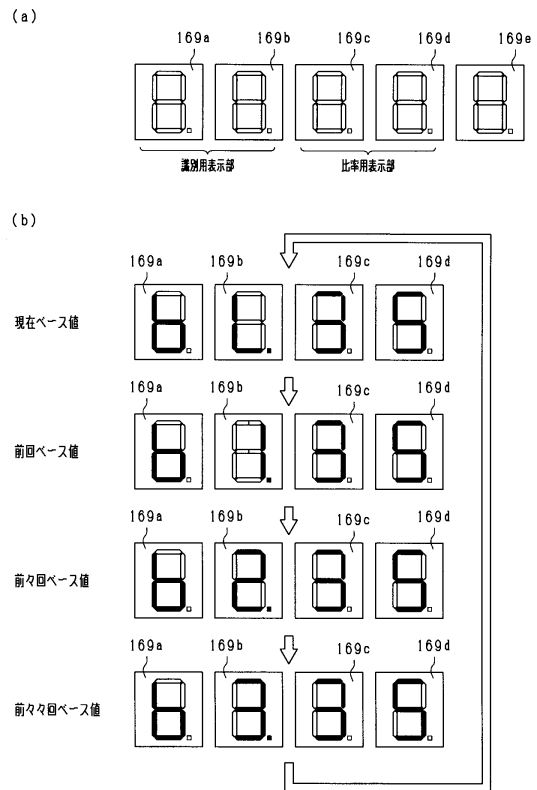
10

20

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】



30

40

50

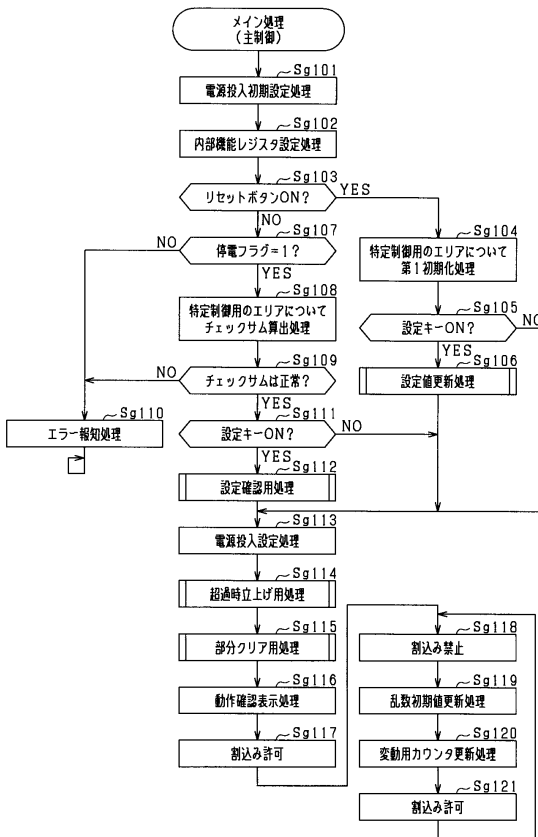
【 図 8 5 】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

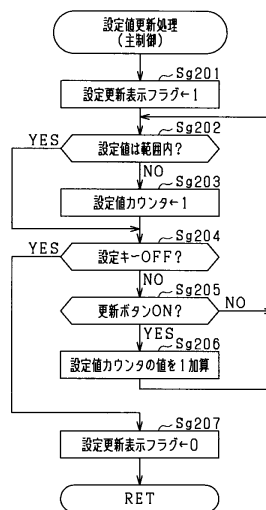
【 図 8 6 】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

【 図 8 7 】



【 図 8 8 】



10

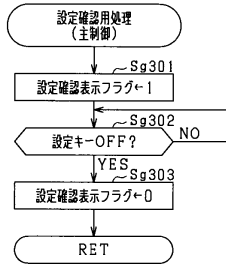
20

30

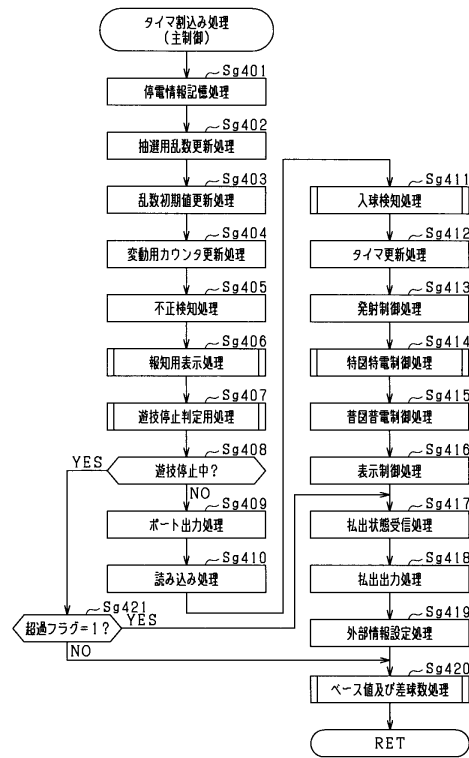
40

50

【 図 8 9 】



【 図 9 0 】



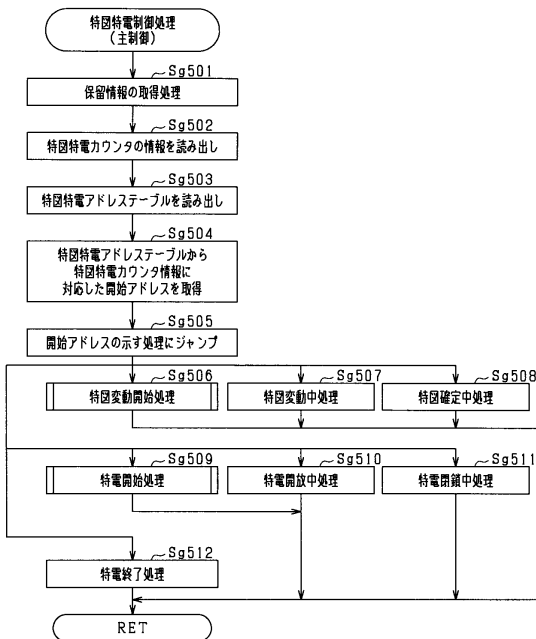
10

20

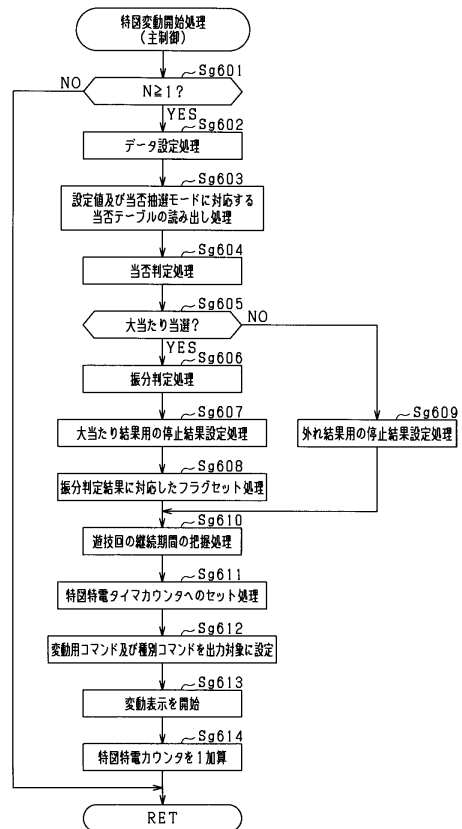
40

50

【 図 9 1 】



【 図 9 2 】

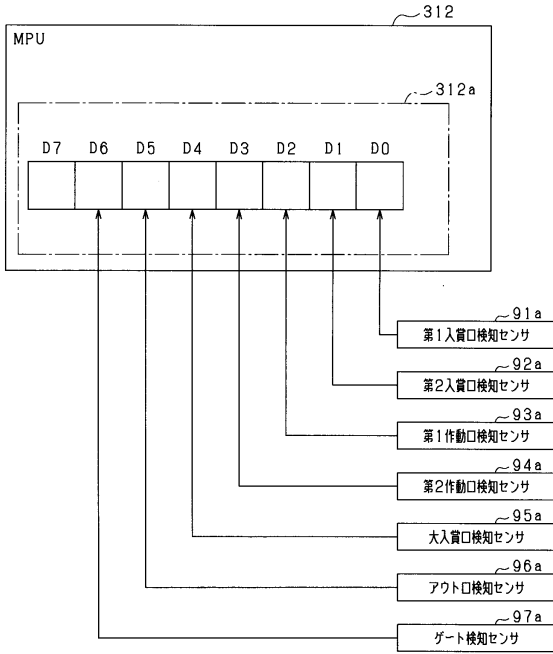


30

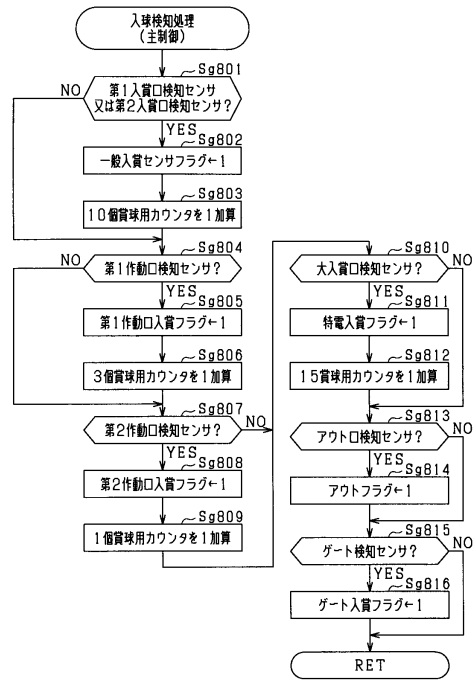
40

50

【 図 9 3 】



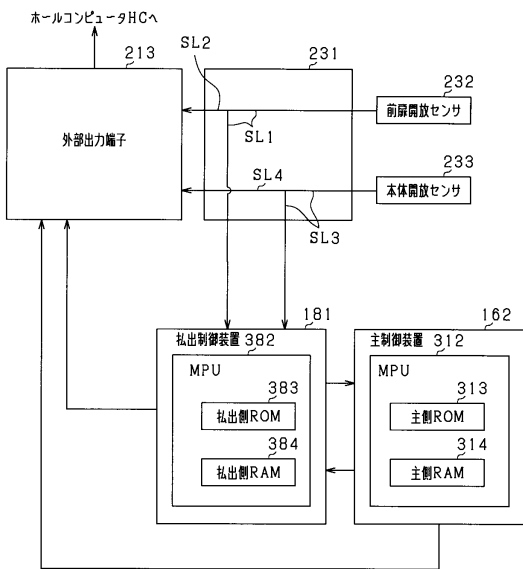
【 図 9 4 】



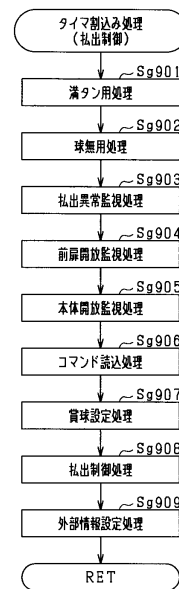
10

20

【 図 9 5 】



【 図 9 6 】

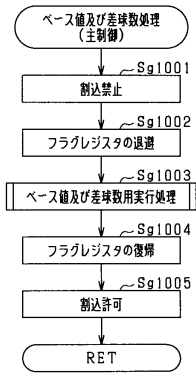


30

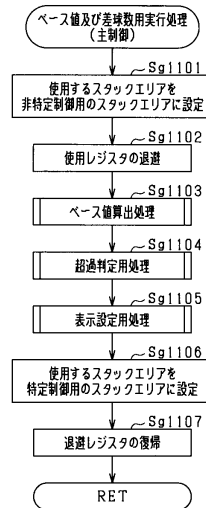
40

50

【 図 9 7 】



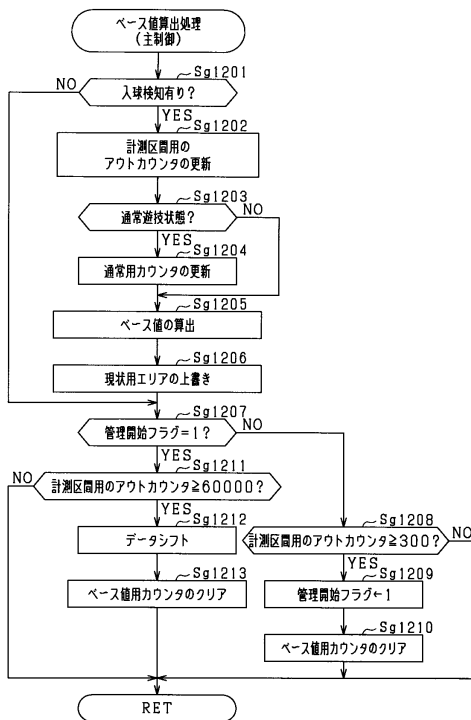
【 図 9 8 】



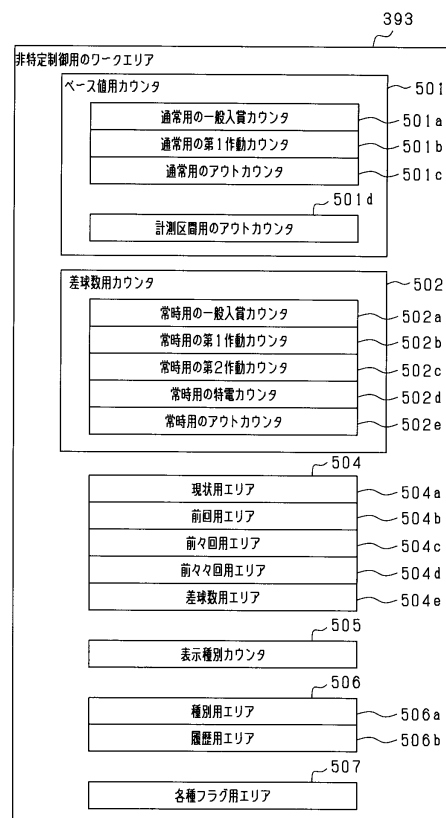
10

20

【 図 9 9 】



【 図 1 0 0 】

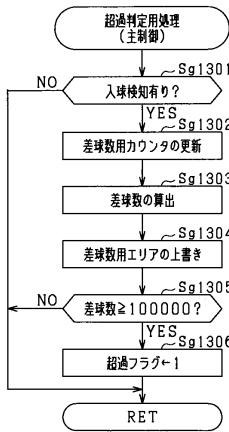


30

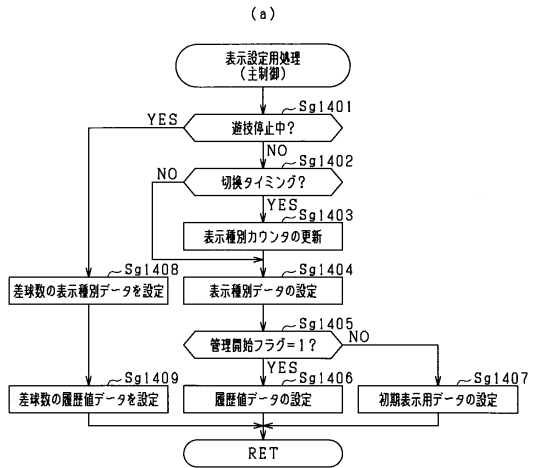
40

50

【図 101】



【図 102】



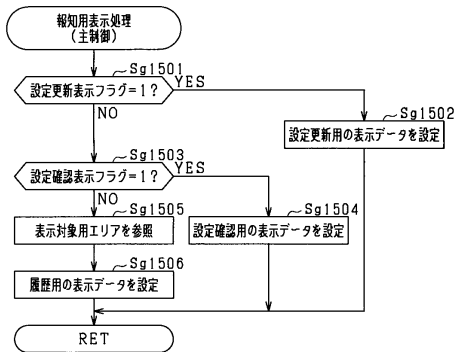
10

(b)

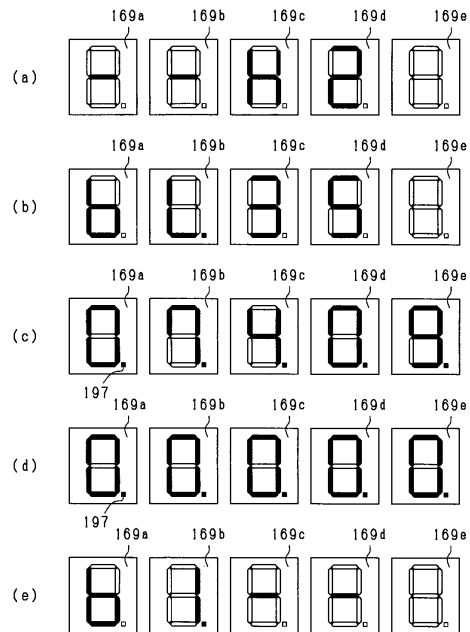
表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	差球数

20

【図 103】



【図 104】

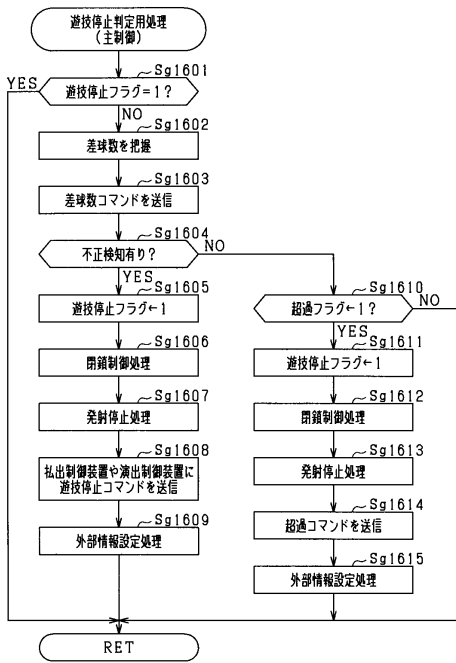


30

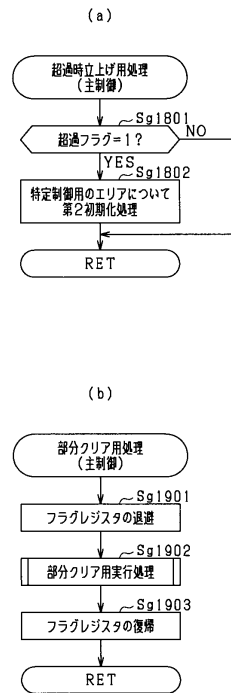
40

50

【 図 1 0 5 】



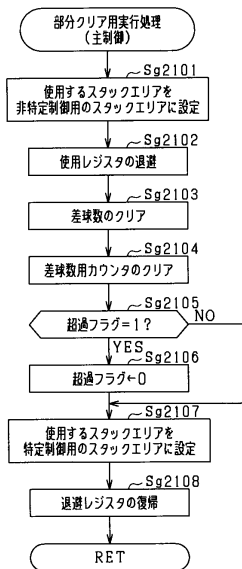
【 図 1 0 6 】



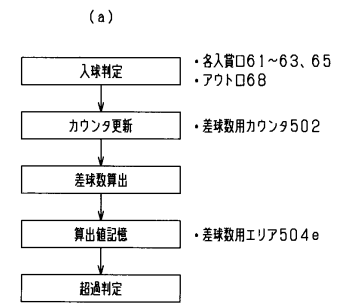
10

20

【 図 1 0 7 】



【 図 1 0 8 】

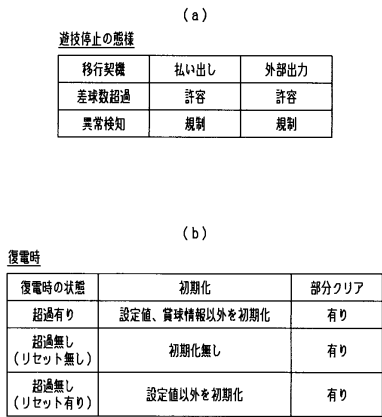


30

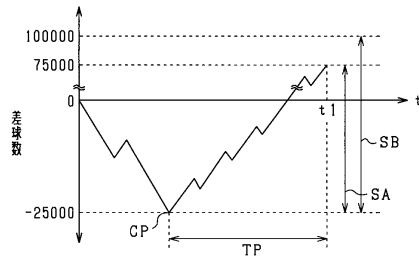
40

50

【 図 1 0 9 】



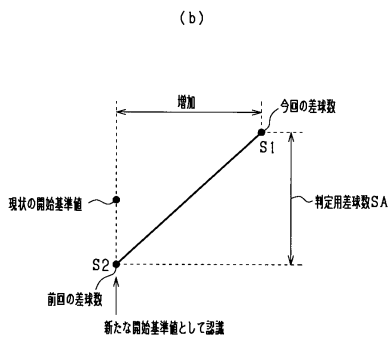
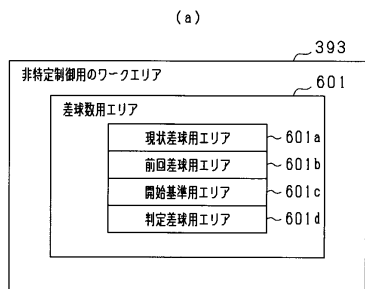
【 図 1 1 0 】



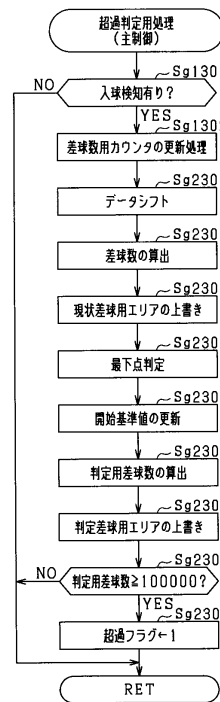
10

20

【 図 1 1 1 】



【 図 1 1 2 】

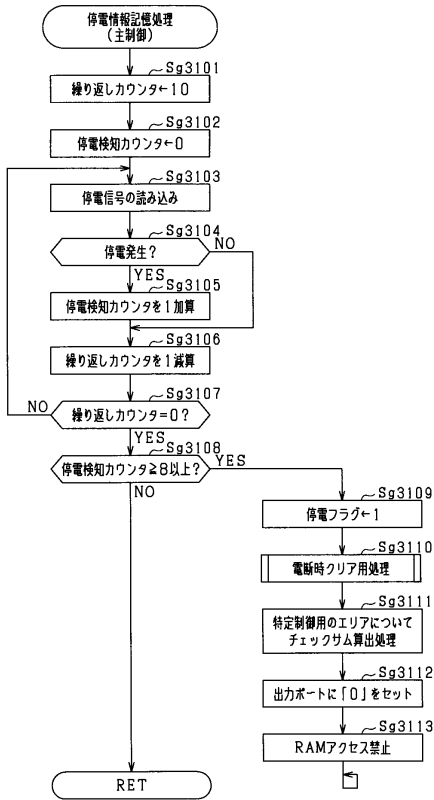


30

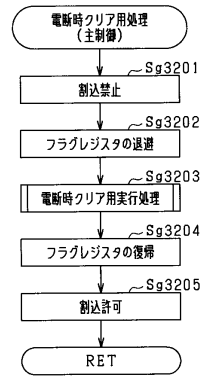
40

50

【 図 1 1 3 】



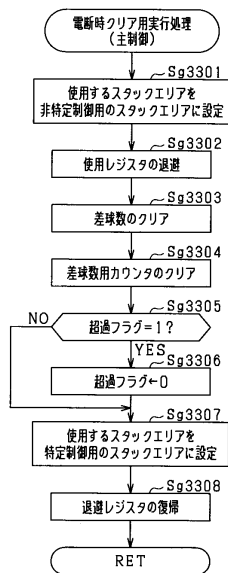
【 図 1 1 4 】



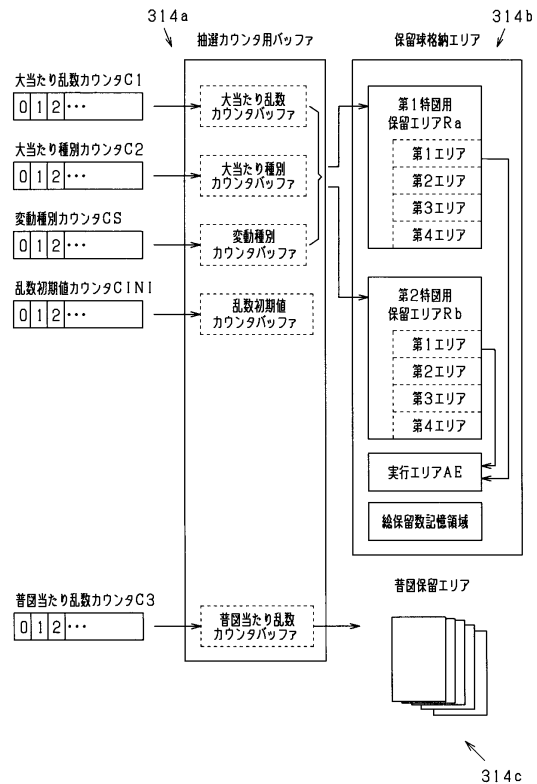
10

20

【 図 1 1 5 】



【 図 1 1 6 】



30

40

50

【 図 1 1 7 】

(a) 第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/200
10~1999	通常外れ結果	199/200

(b) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/200
10~409	特殊外れ結果	40/200(1/5)
410~1999	通常外れ結果	159/200

(c) 第1特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	5/200(1/40)
50~1999	通常外れ結果	195/200(39/40)

(d) 第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	5/200(1/40)
50~449	特殊外れ結果	40/200(1/5)
450~1999	通常外れ結果	155/200

【 図 1 1 8 】



10

20

【 図 1 1 9 】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

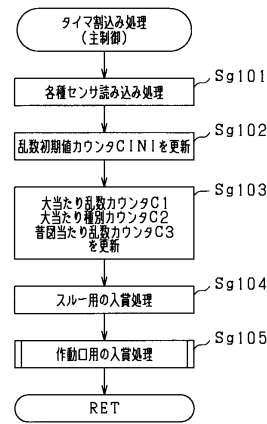
(b) 第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~89	サポート当選結果	9/10
90~99	普図外れ結果	1/10

(c) 第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

【 図 1 2 0 】

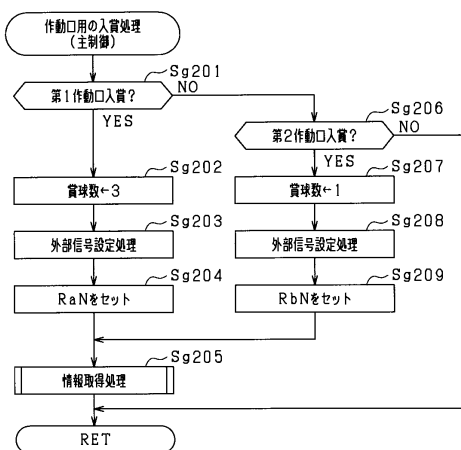


30

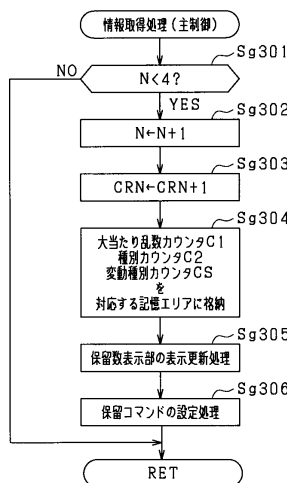
40

50

【 図 1 2 1 】



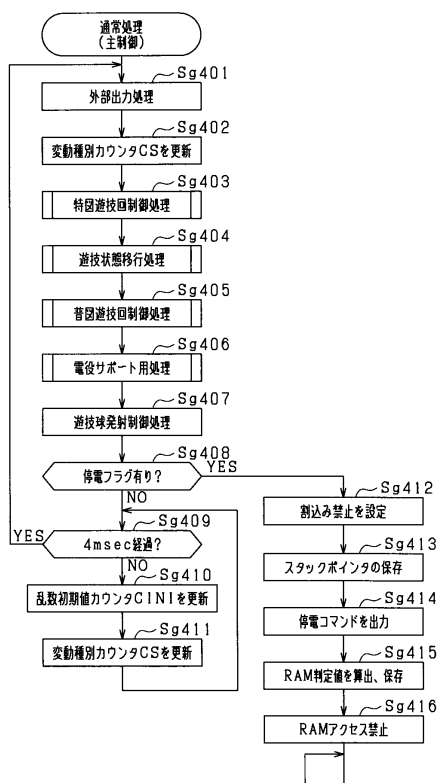
【 図 1 2 2 】



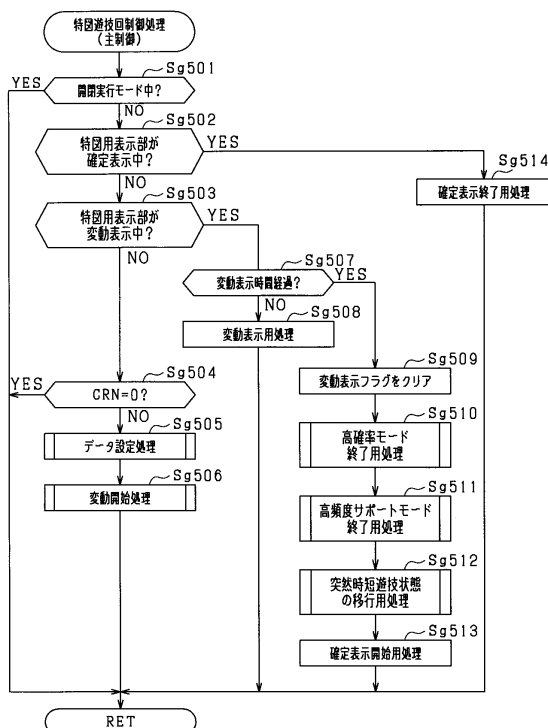
10

20

【 図 1 2 3 】



【 図 1 2 4 】

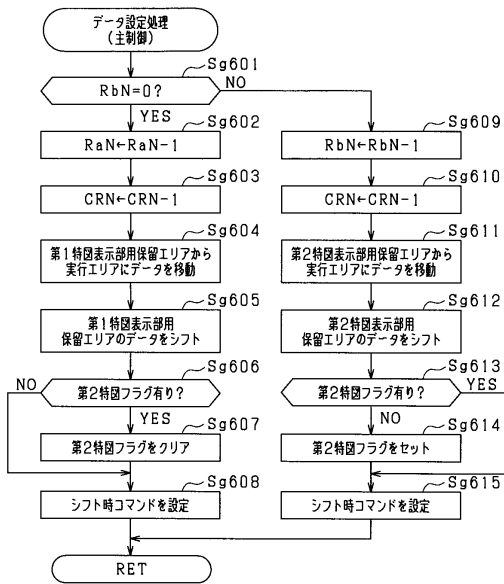


30

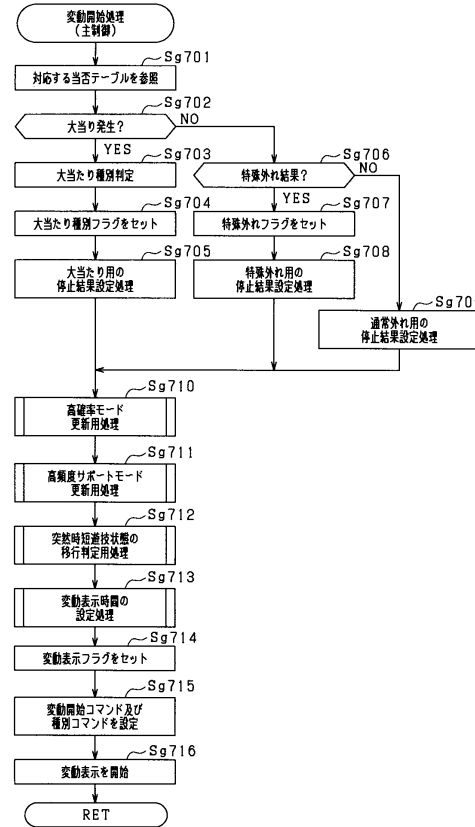
40

50

【 図 1 2 5 】



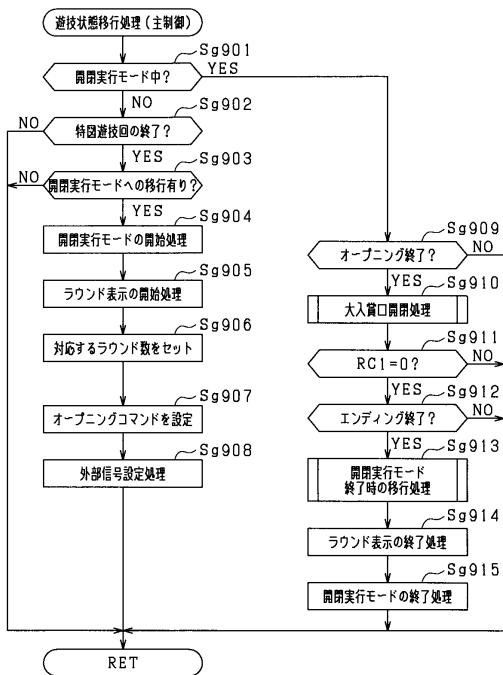
【 図 1 2 6 】



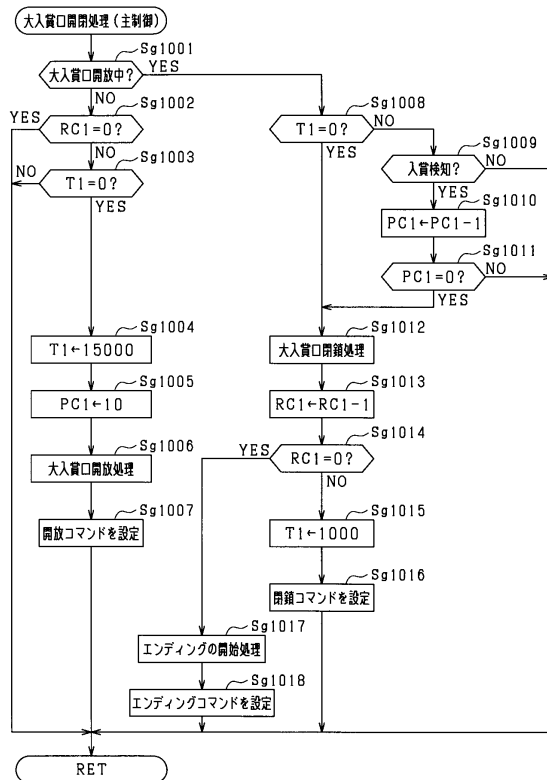
10

20

【 図 1 2 7 】



【 図 1 2 8 】

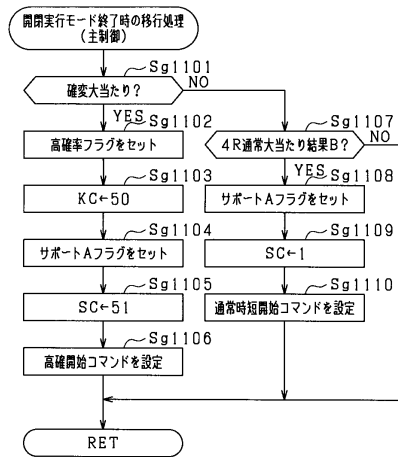


30

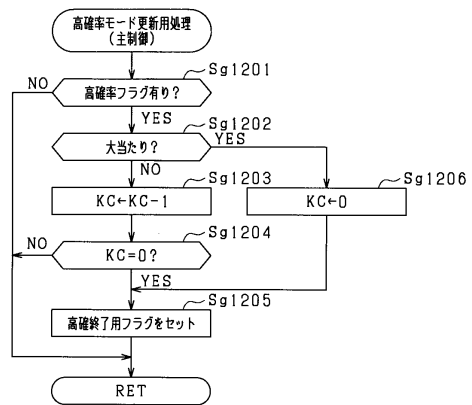
40

50

【 図 1 2 9 】



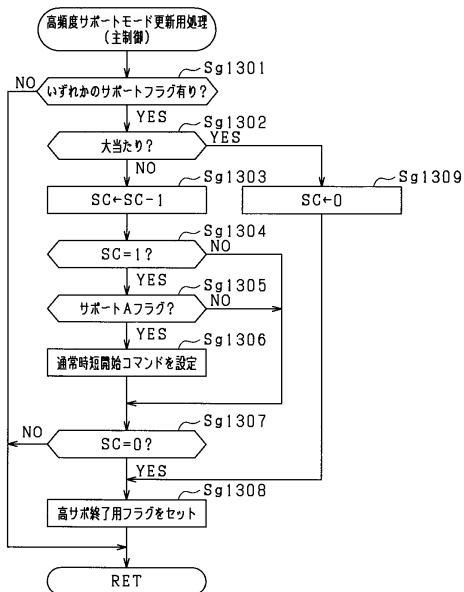
【 図 1 3 0 】



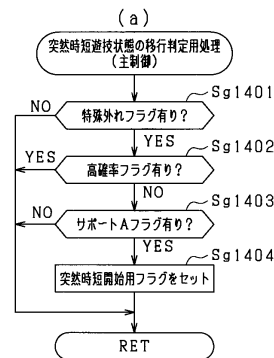
10

20

【 図 1 3 1 】



【 図 1 3 2 】



30

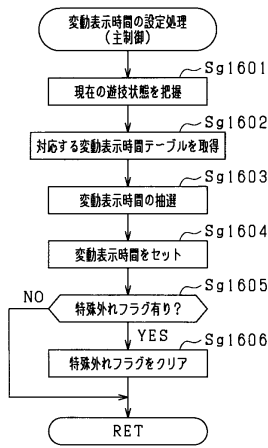
(b)

抽選モード	サポートモード	現在の遊技状態	突然時短遊技への移行
高確率モード	第1高頻度サポートモード	高確遊技状態	移行無し
低確率モード	第1高頻度サポートモード	通常時短遊技状態	移行有り
低確率モード	低頻度サポートモード	通常遊技状態	移行無し
低確率モード	第2高頻度サポートモード	突然時短遊技状態	移行無し

40

50

【 図 1 3 3 】



【 図 1 3 4 】

遊技状態	当否抽選結果	対応する変動表示時間テーブル
通常遊技状態 (第1特図)	大当たり結果	第1特図における大当たり用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
	通常外れ結果	第1特図における外れ用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
高確遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル (高確遊技状態用)
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル (高確遊技状態用)
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル (高確遊技状態用)
通常時短遊技状態	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用)
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用)
	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用)
通常遊技状態 (第2特図)	通常外れ結果/ 特殊外れ結果	第2特図における外れ用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
	大当たり結果	第2特図における大当たり用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
突然時短遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル (突然遊技状態用)
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル (突然遊技状態用)
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル (突然遊技状態用)

10

20

【 図 1 3 5 】

(a) 第1特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保2)	完全外れ
		4sec(保3~保4)	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

【 図 1 3 6 】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用、1~50回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

30

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用、1~50回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

40

(c) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用、1~50回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン14H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	

50

【 図 1 3 7 】

(a) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
0~99	変動パターンW1	150sec	特殊演出A

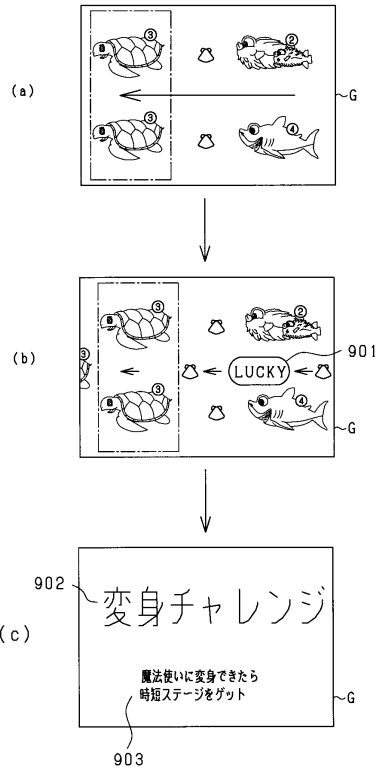
(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
0~99	変動パターンW2	150sec	特殊演出B

(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
0~99	変動パターンW3	150sec	特殊演出C

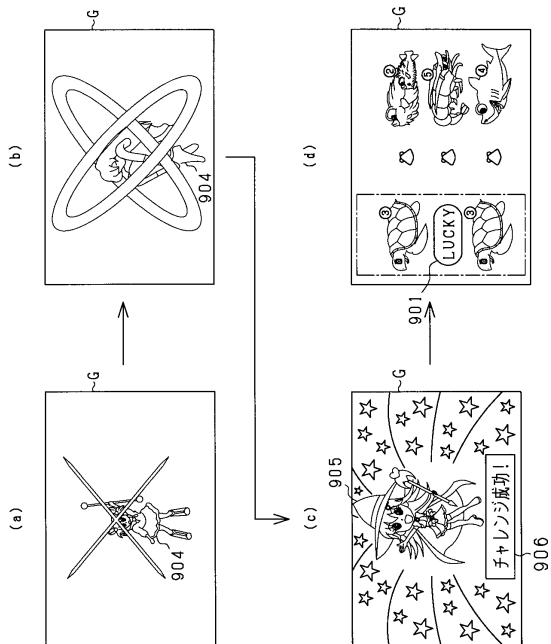
【 図 1 3 8 】



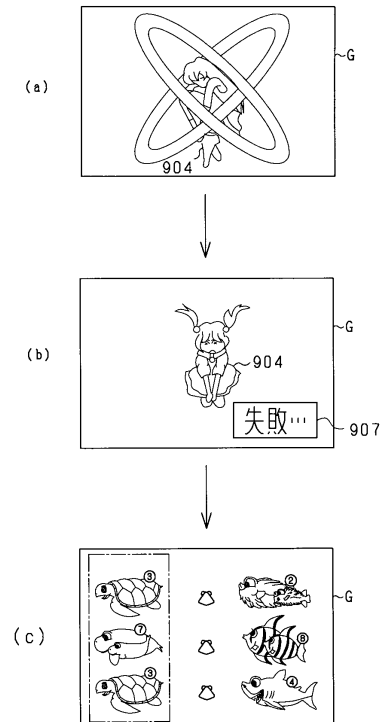
10

20

【 図 1 3 9 】



【 図 1 4 0 】

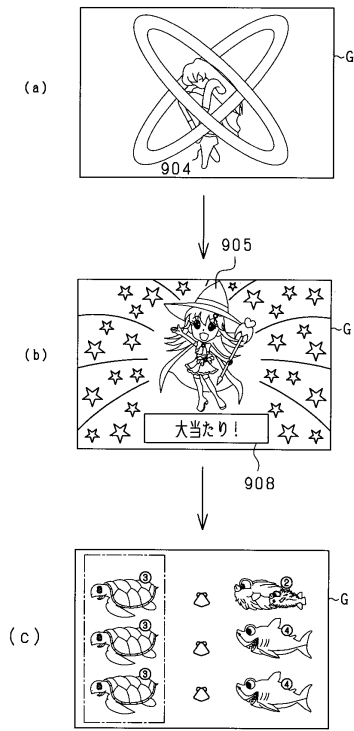


30

40

50

【 図 1 4 1 】



【 図 1 4 2 】

(a) 第2特図における外れ用の変動表示時間テーブル (通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
0~99	変動パターンZ1	1sec	実績演出A

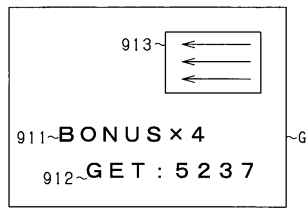
(b) 第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル (通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
0~99	変動パターンZ2	3sec	実績演出B

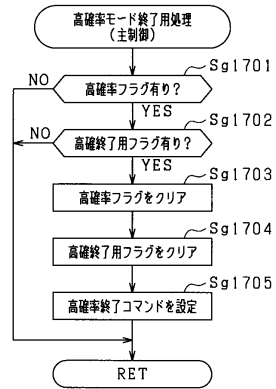
10

20

【 図 1 4 3 】



【 図 1 4 4 】

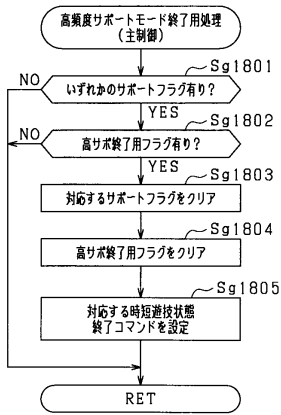


30

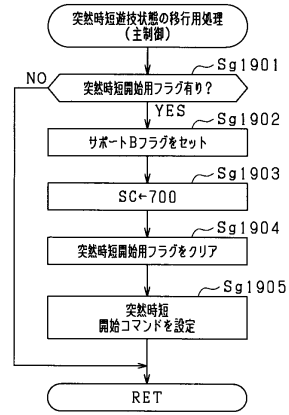
40

50

【 図 1 4 5 】



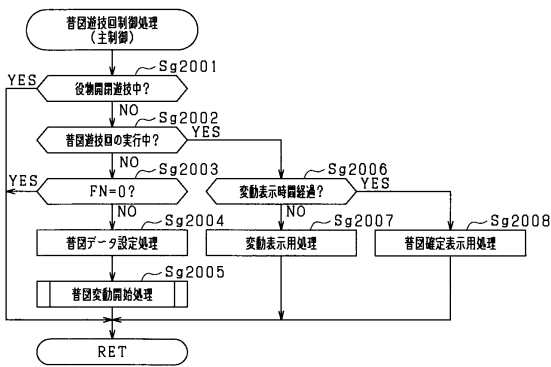
【 図 1 4 6 】



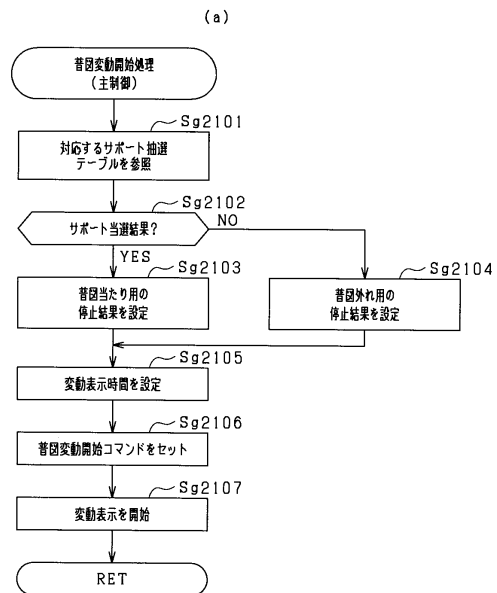
10

20

【 図 1 4 7 】



【 図 1 4 8 】



30

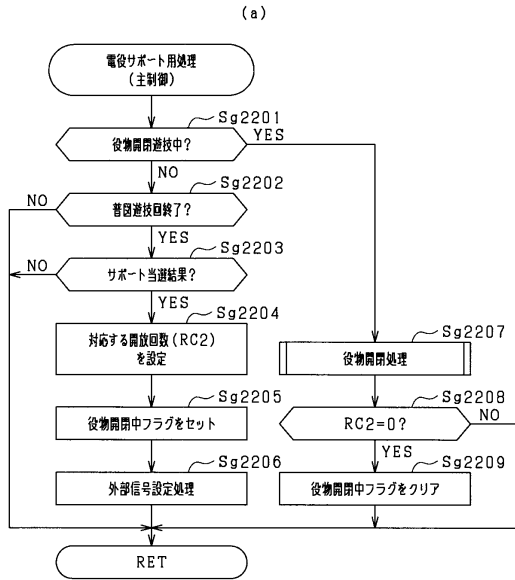
40

(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

50

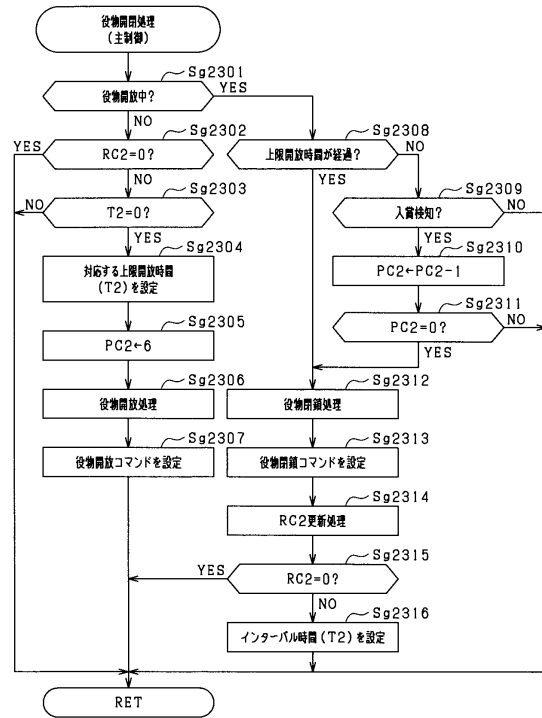
【 図 1 4 9 】



(b)

サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

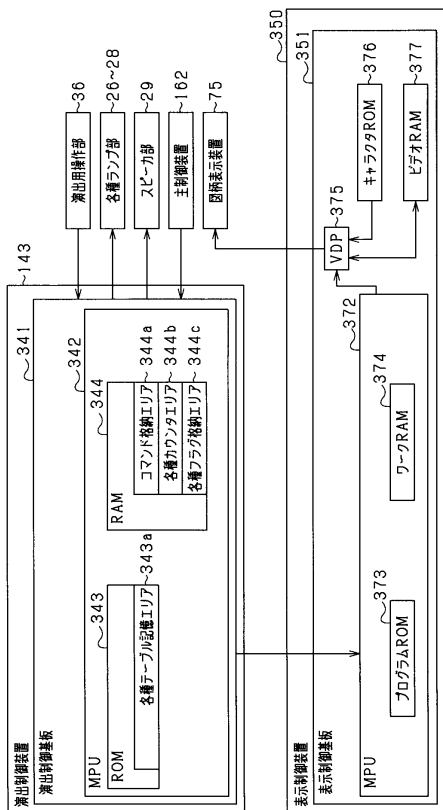
【 図 1 5 0 】



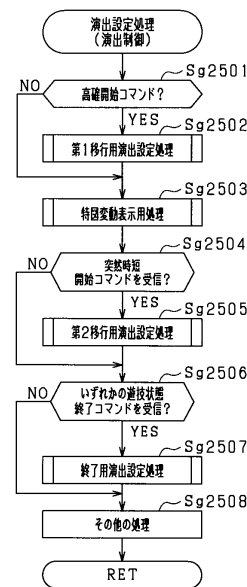
10

20

【 図 1 5 1 】



【 図 1 5 2 】

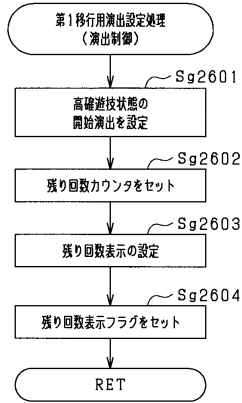


30

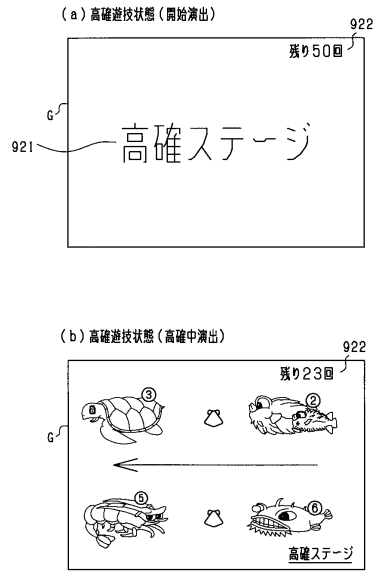
40

50

【 図 1 5 3 】



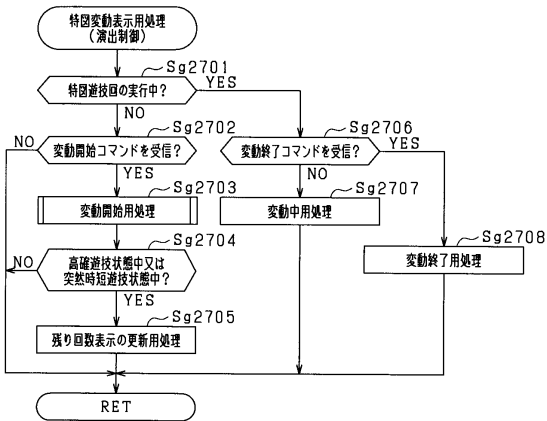
【 図 1 5 4 】



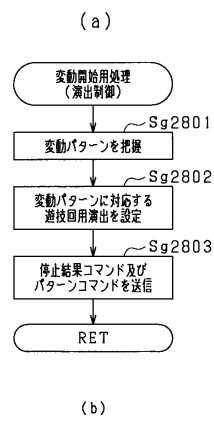
10

20

【 図 1 5 5 】



【 図 1 5 6 】



30

40

変動パターン	遊技回用演出	備考 (演出態様)	備考 (状態)
変動パターン14H	完全外れ	完全外れ	高確遊技状態
変動パターンW1	特殊演出A	成功演出→特殊外れ報知	通常時短遊技状態 特殊外れ結果
変動パターンW2	特殊演出B	失敗演出→リーチ外れ報知	通常時短遊技状態 通常外れ結果
変動パターンW3	特殊演出C	成功演出→大当たり報知	通常時短遊技状態 大当たり結果
変動パターンZ1	実績演出A	実績演出→完全外れ報知	残り保留 (第2特回) 外れ結果
変動パターンZ2	実績演出B	実績演出→大当たり報知	残り保留 (第2特回) 大当たり結果
その他	対応する遊技回用演出	-	-

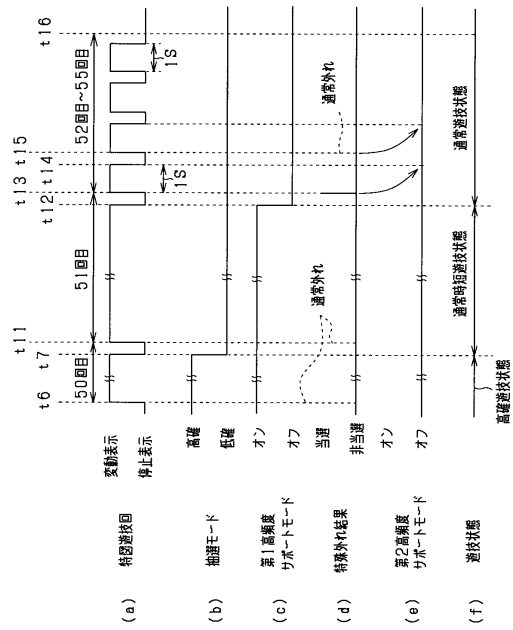
50



【 図 1 6 1 】

対象遊技回	当否結果	遊技回用演出
1回目～50回目	通常外れ結果	完全外れ演出 
	特殊外れ結果	完全外れ演出 
51回目	特殊外れ結果	特殊演出A 
	通常外れ結果	特殊演出B 

【 図 1 6 2 】



10

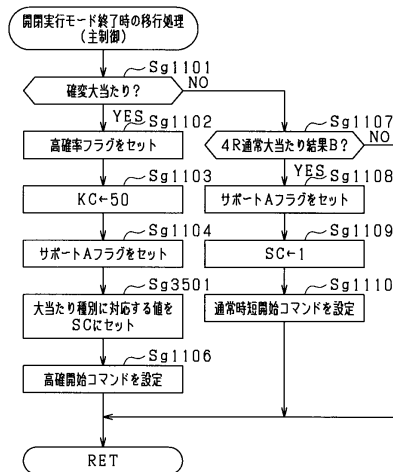
20

【 図 1 6 3 】

第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0～49	10R確率 大当たり結果A	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(51回)
50～74	10R確率 大当たり結果B	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(53回)
75～84	10R確率 大当たり結果C	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(55回)
85～99	4R通常 大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度 サポートモード(1回)

【 図 1 6 4 】



30

40

50

【 図 1 6 5 】

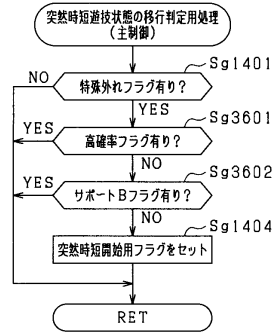
大当たり種別	高確遊技状態	通常時短遊技状態	残り保留分の遊技回
10R確変大当たり結果A	上限50回 (1~50回目の遊技回)	上限1回 (51回目の遊技回)	上限4回 (52~55回目の遊技回)
10R確変大当たり結果B	上限50回 (1~50回目の遊技回)	上限3回 (51~53回目の遊技回)	上限4回 (54~57回目の遊技回)
10R確変大当たり結果C	上限50回 (1~50回目の遊技回)	上限5回 (51~55回目の遊技回)	上限4回 (56~59回目の遊技回)

(a)

(b)

大当たり種別	突然時短に移行可能な遊技回の回数	期待値
10R確変大当たり結果A	1回	20%
10R確変大当たり結果B	3回	49%
10R確変大当たり結果C	5回	67%

【 図 1 6 6 】



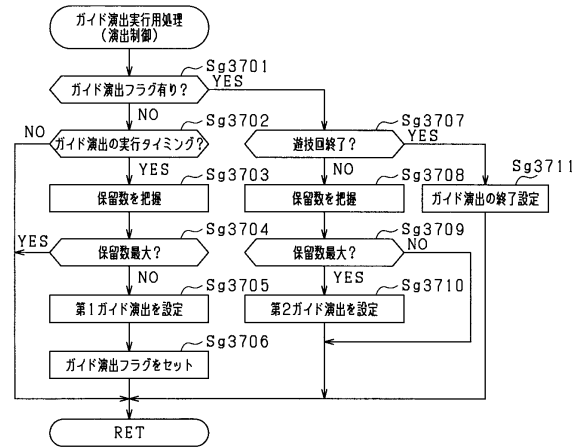
10

20

【 図 1 6 7 】

(a) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)		
変動種別カウンタCS	変動パターン	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW1	特殊演出A
(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)		
変動種別カウンタCS	変動パターン	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW4	特殊演出B+ガイド演出
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)		
変動種別カウンタCS	変動パターン	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW3	特殊演出C

【 図 1 6 8 】

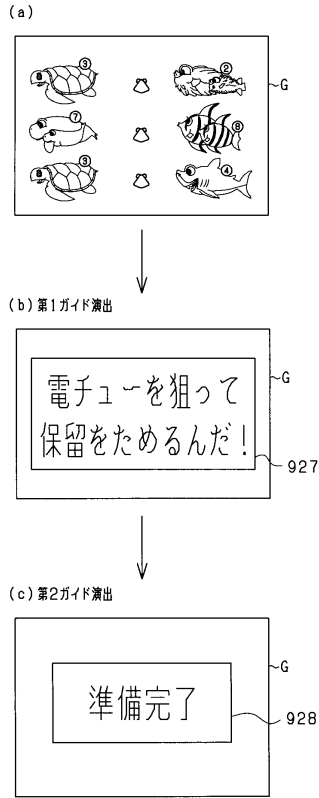


30

40

50

【図 169】



【図 170】

(a) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY1	150sec	特殊演出A

(b) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY2	150sec	特殊演出B

(c) 第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY3	150sec	特殊演出C

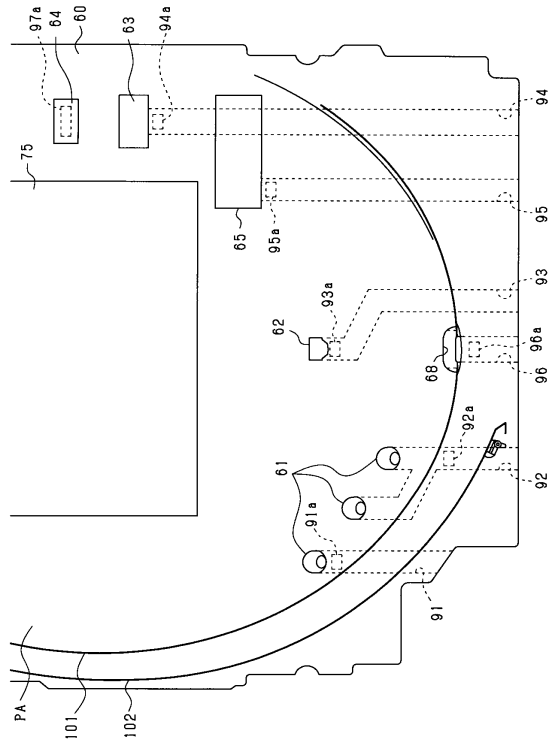
10

20

【図 171】

遊技回	遊技状態	突然時短遊技 への移行
1~50回目	高確遊技状態	移行無し
51回目	通常時短遊技状態	移行有り
52~55回目	通常遊技状態	移行有り
—	突然時短遊技状態	移行無し

【図 172】

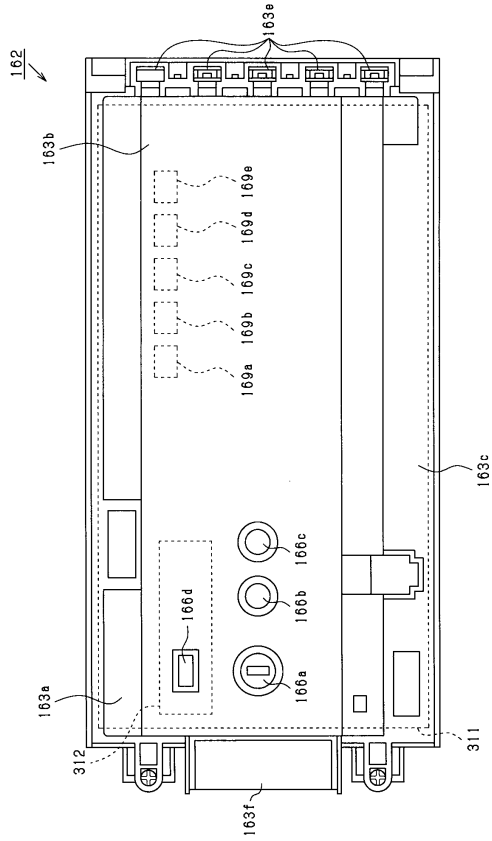


30

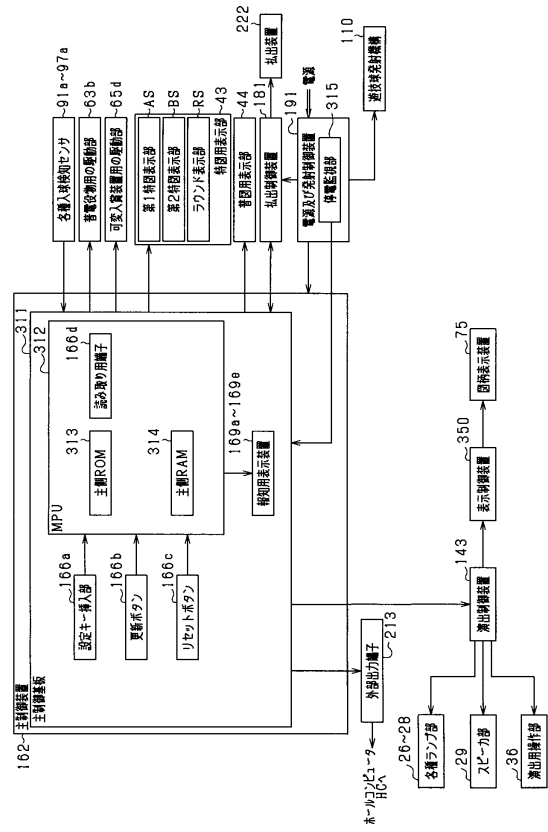
40

50

【図 173】



【図 174】



10

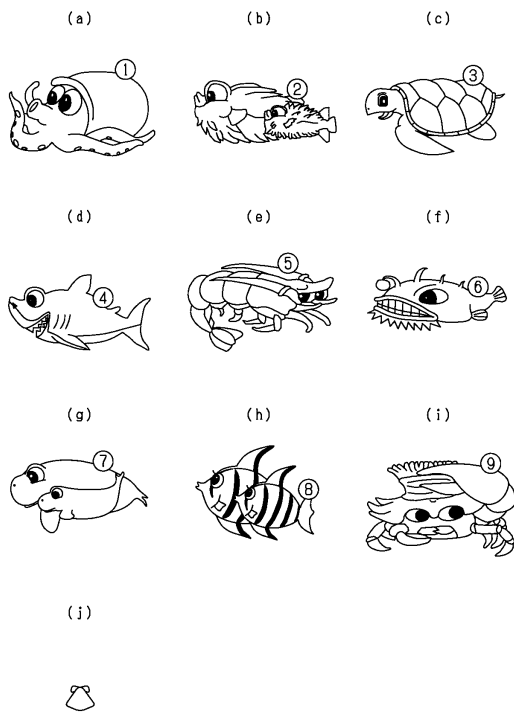
20

30

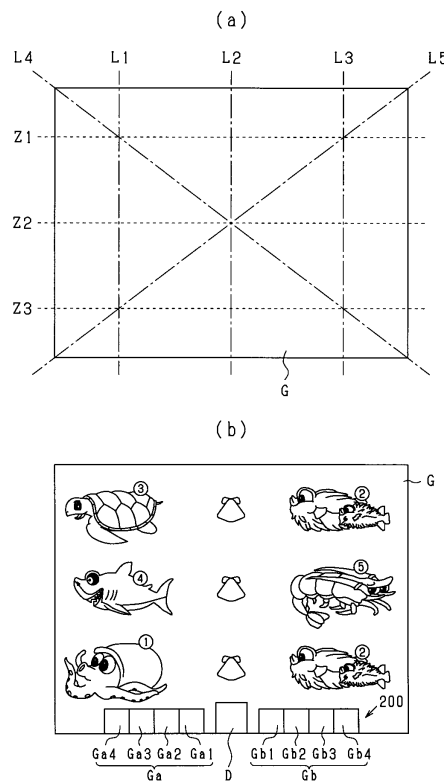
40

50

【図 175】

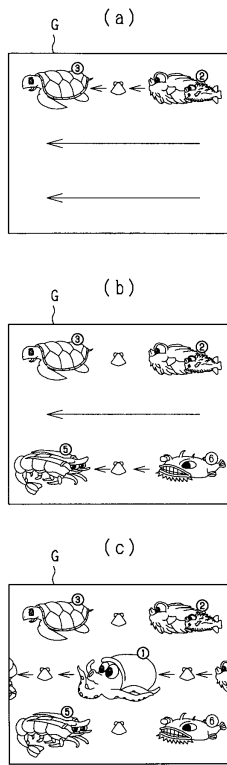


【図 176】

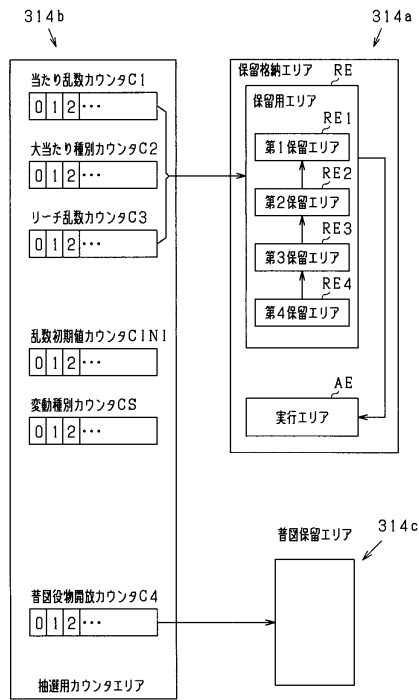


50

【 図 1 7 7 】



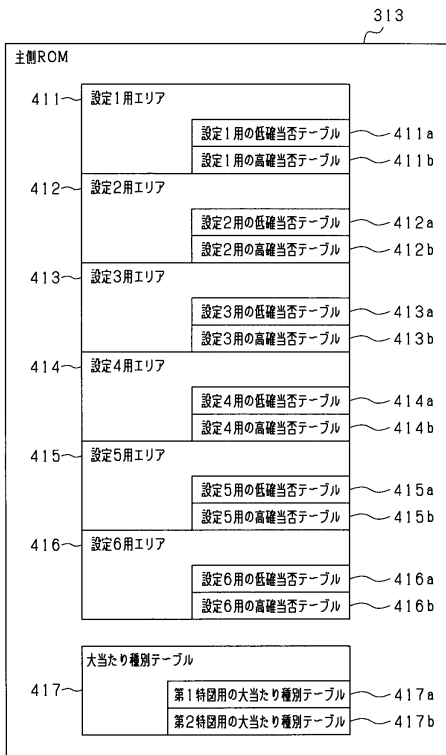
【 図 1 7 8 】



10

20

【 図 1 7 9 】



【 図 1 8 0 】

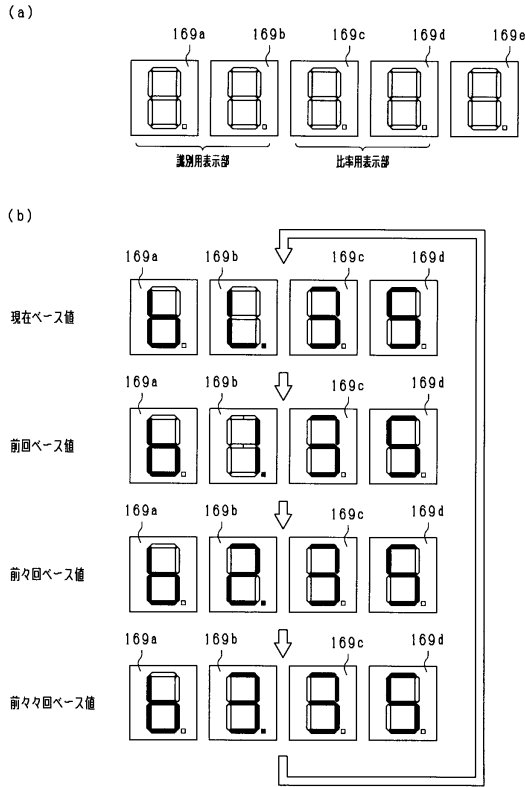
(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル		閉閉実行モード後の サブモード	閉閉実行モード後の サブモード
大当たり種別	0~84	高確率モード(35回)	高確率モード(35回)
	85~99	低確率モード	高頻度サブモード(50回)
(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル		閉閉実行モード後の 抽選モード	閉閉実行モード後の サブモード
大当たり種別	0~84	高確率モード(35回)	高確率モード(35回)
	85~99	低確率モード	高頻度サブモード(50回)

30

40

50

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

アドレス	内容
X (1)	特定制御用のプログラム
X (2)	特定制御用のプログラム
X (3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X (k)	特定制御用のプログラム
X (k+1)	特定制御用のプログラム
X (k+2)	特定制御用のプログラム
X (k+3)	未使用
X (k+4)	未使用
X (k+5)	未使用
X (k+6)	特定制御用のデータ
X (k+7)	特定制御用のデータ
X (k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X (m)	特定制御用のデータ
X (m+1)	特定制御用のデータ
X (m+2)	特定制御用のデータ
X (m+3)	未使用
X (m+4)	未使用
X (m+5)	未使用
X (m+6)	非特定制御用のプログラム
X (m+7)	非特定制御用のプログラム
X (m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X (n)	非特定制御用のプログラム
X (n+1)	非特定制御用のプログラム
X (n+2)	非特定制御用のプログラム
X (n+3)	未使用
X (n+4)	未使用
X (n+5)	未使用
X (n+6)	非特定制御用のデータ
X (n+7)	非特定制御用のデータ
X (n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X (p)	非特定制御用のデータ
X (p+1)	非特定制御用のデータ
X (p+2)	非特定制御用のデータ

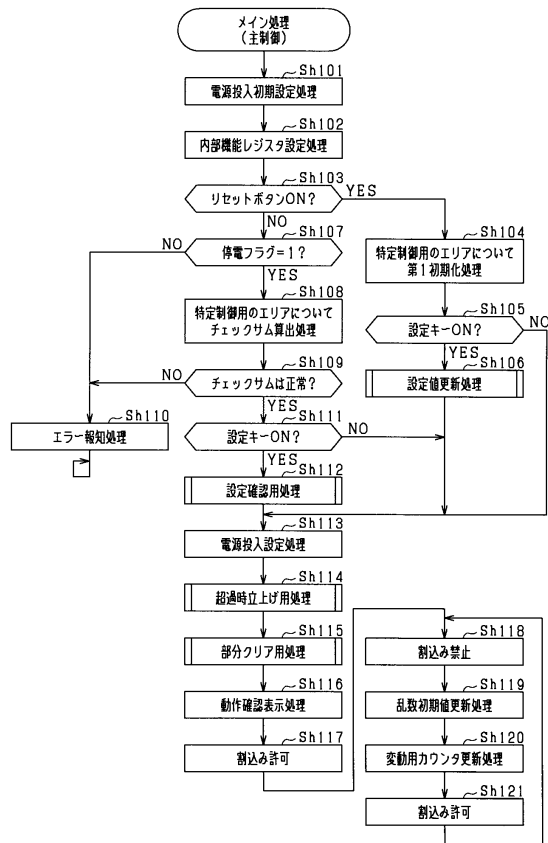
10

20

【図 1 8 3】

アドレス	内容
Y (1)	特定制御用のワークエリア
Y (2)	特定制御用のワークエリア
Y (3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y (r)	特定制御用のワークエリア
Y (r+1)	特定制御用のワークエリア
Y (r+2)	特定制御用のワークエリア
Y (r+3)	未使用
Y (r+4)	未使用
Y (r+5)	未使用
Y (r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y (r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y (r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y (s)	特定制御用のスタックエリア
Y (s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y (s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y (s+3)	未使用
Y (s+4)	未使用
Y (s+5)	未使用
Y (s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y (s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y (s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y (t)	非特定制御用のワークエリア
Y (t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y (t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y (t+3)	未使用
Y (t+4)	未使用
Y (t+5)	未使用
Y (t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y (t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y (t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y (u)	非特定制御用のスタックエリア
Y (u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y (u+2)	非特定制御用のスタックエリア

【図 1 8 4】

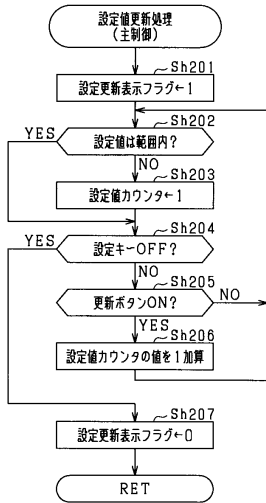


30

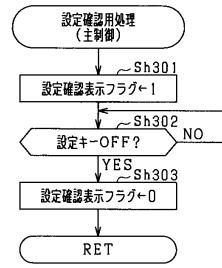
40

50

【 図 1 8 5 】



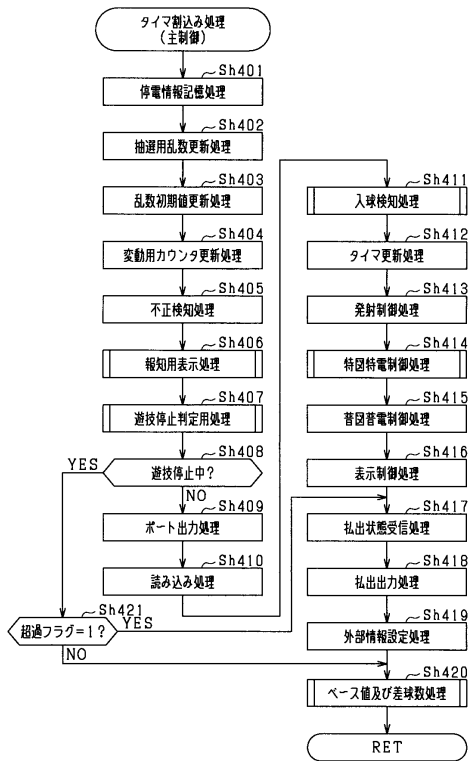
【 図 1 8 6 】



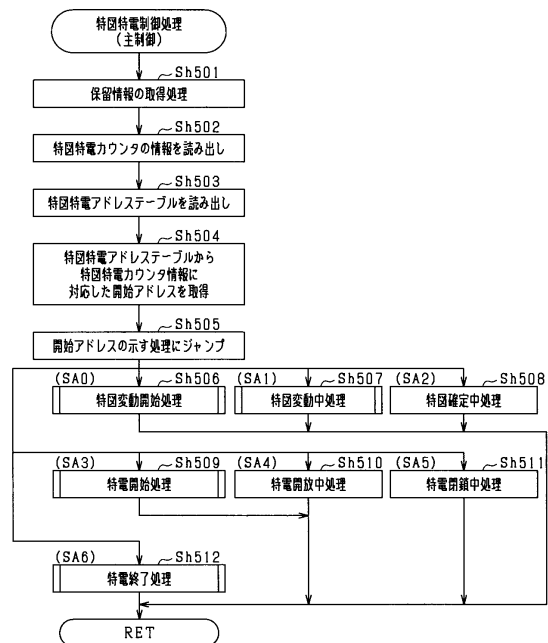
10

20

【 図 1 8 7 】



【 図 1 8 8 】

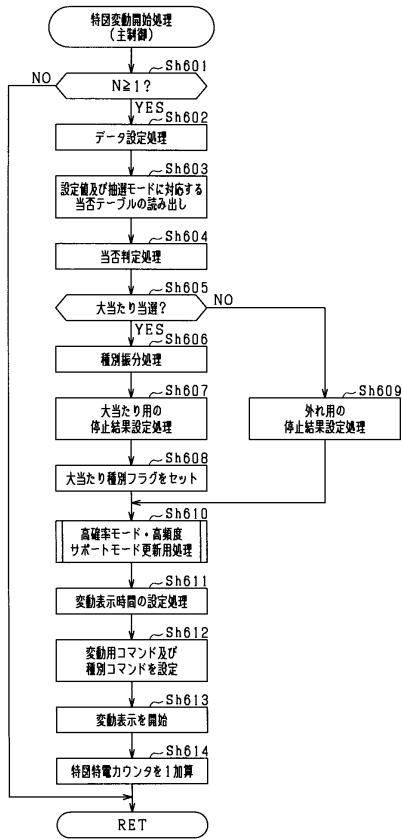


30

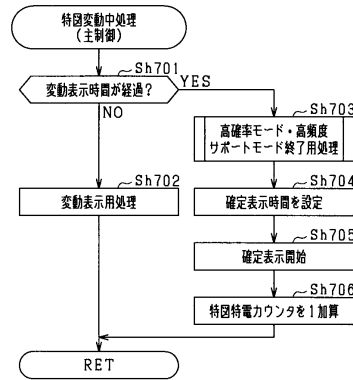
40

50

【 図 1 8 9 】



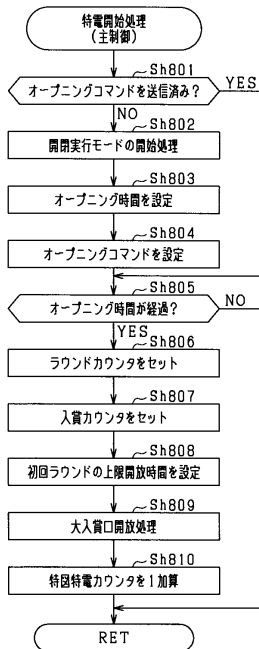
【 図 1 9 0 】



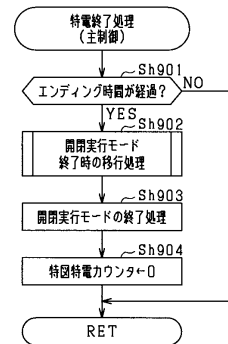
10

20

【 図 1 9 1 】



【 図 1 9 2 】

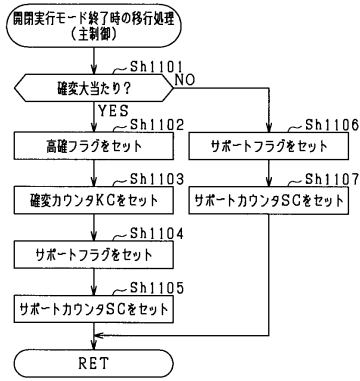


30

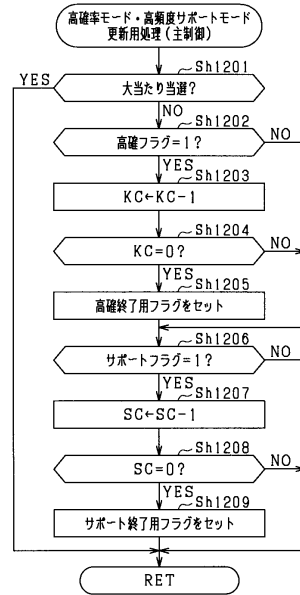
40

50

【 図 1 9 3 】



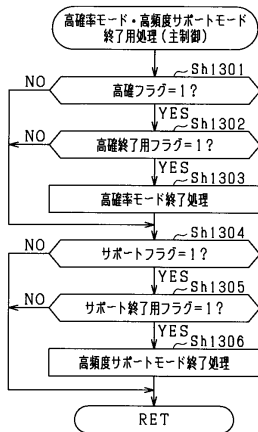
【 図 1 9 4 】



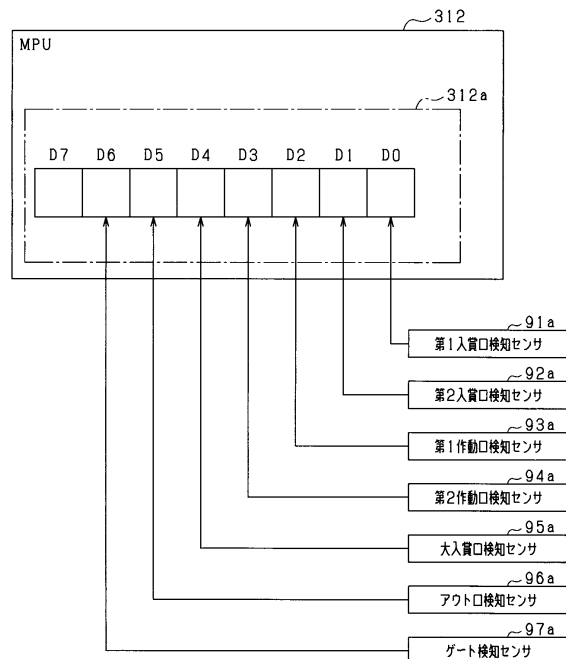
10

20

【 図 1 9 5 】



【 図 1 9 6 】

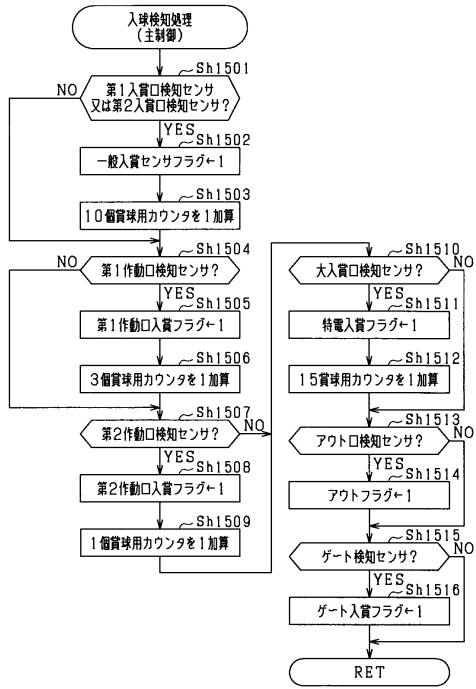


30

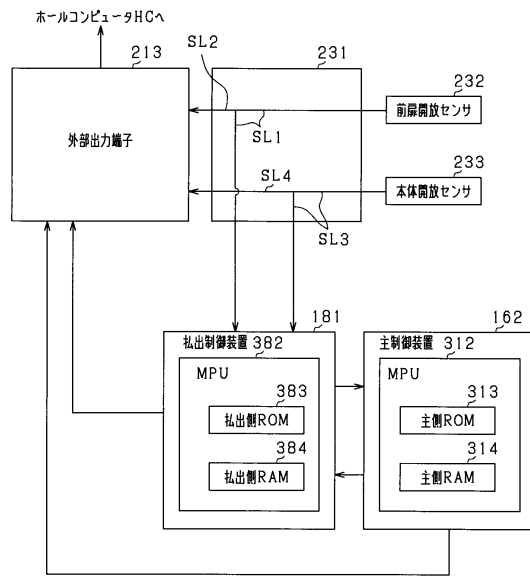
40

50

【図 197】



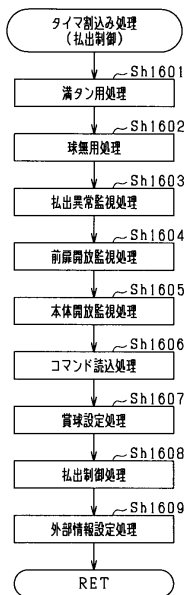
【図 198】



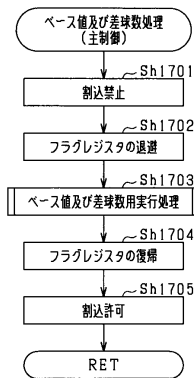
10

20

【図 199】



【図 200】

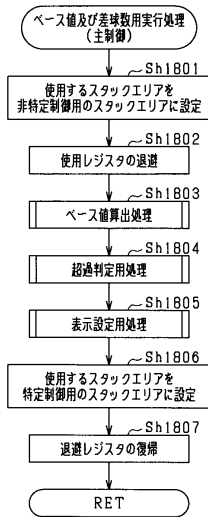


30

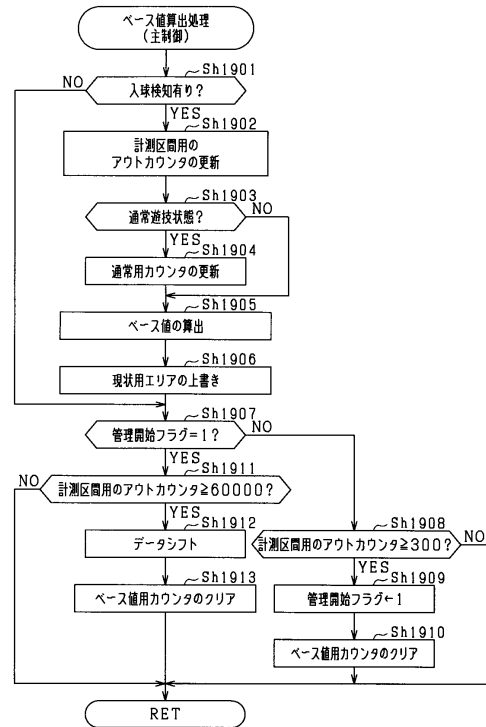
40

50

【図201】



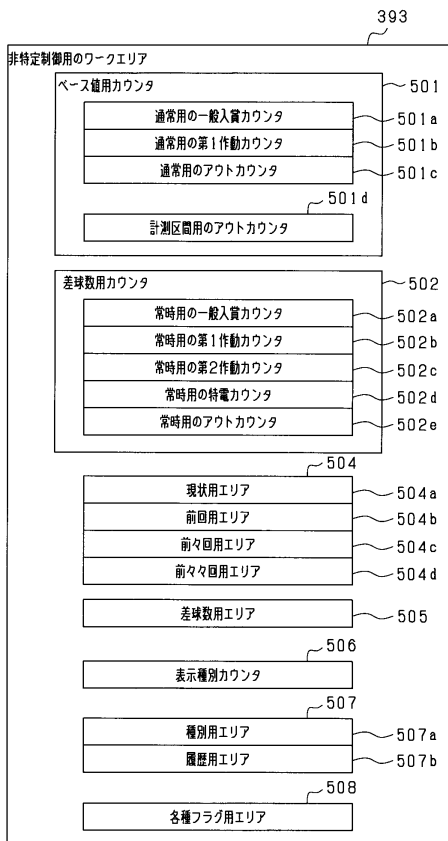
【図202】



10

20

【図203】



【図204】

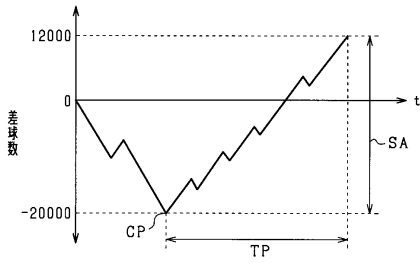


30

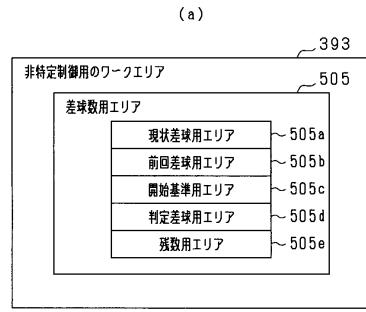
40

50

【 図 2 0 5 】

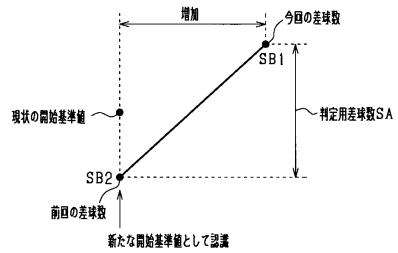


【 図 2 0 6 】



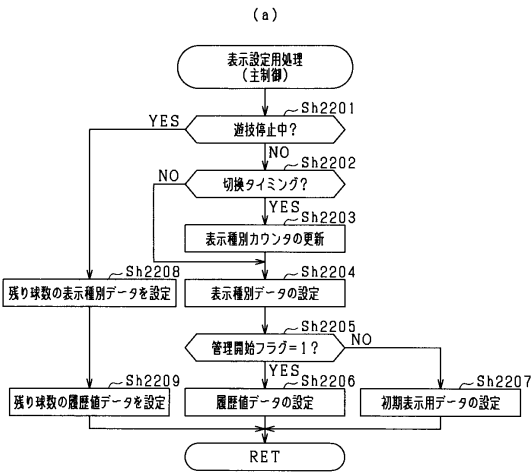
10

(b)



20

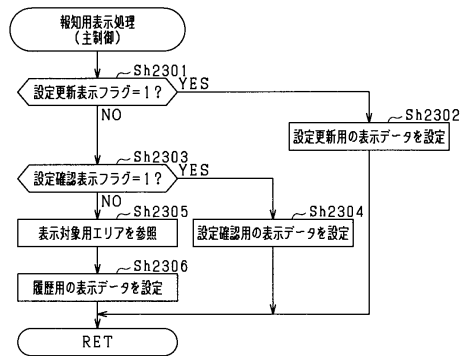
【 図 2 0 7 】



(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	残り球数

【 図 2 0 8 】

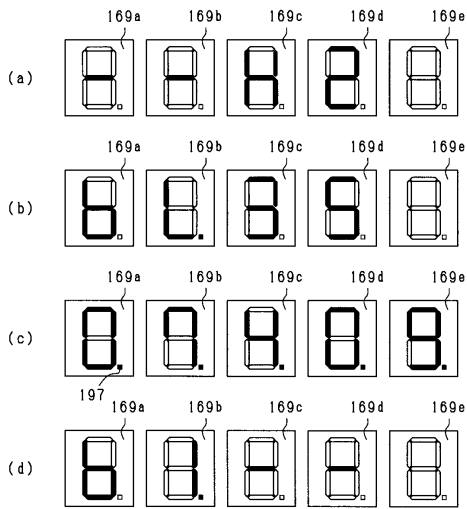


30

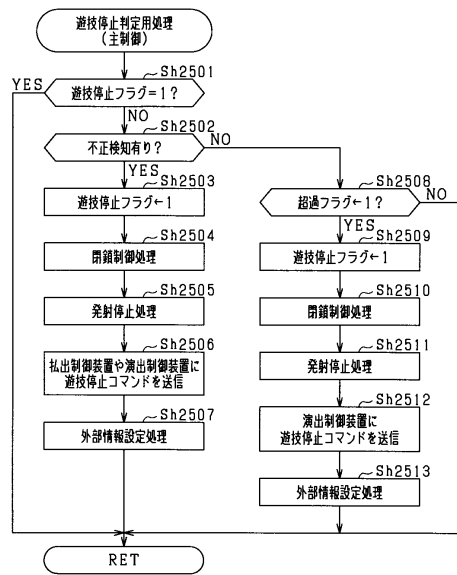
40

50

【 図 2 0 9 】



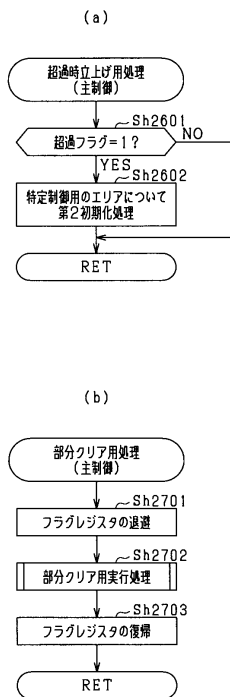
【 図 2 1 0 】



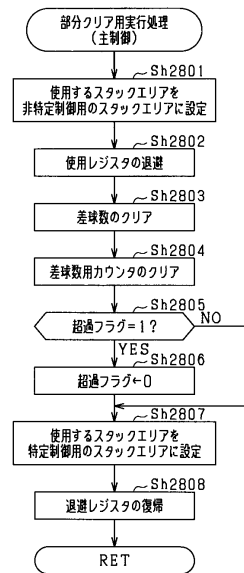
10

20

【 図 2 1 1 】



【 図 2 1 2 】

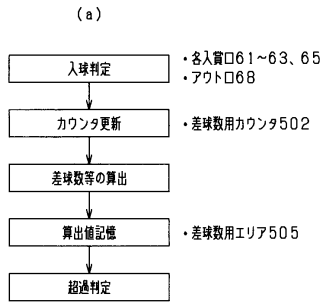


30

40

50

【 図 2 1 3 】



【 図 2 1 4 】

(a)

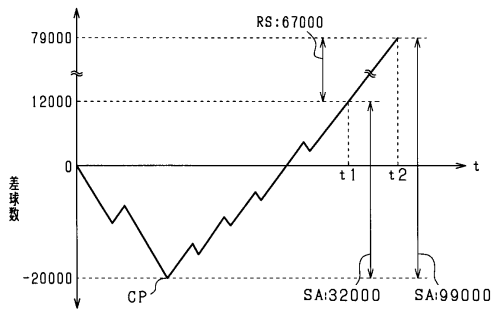
遊技停止の様様

移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

復電時

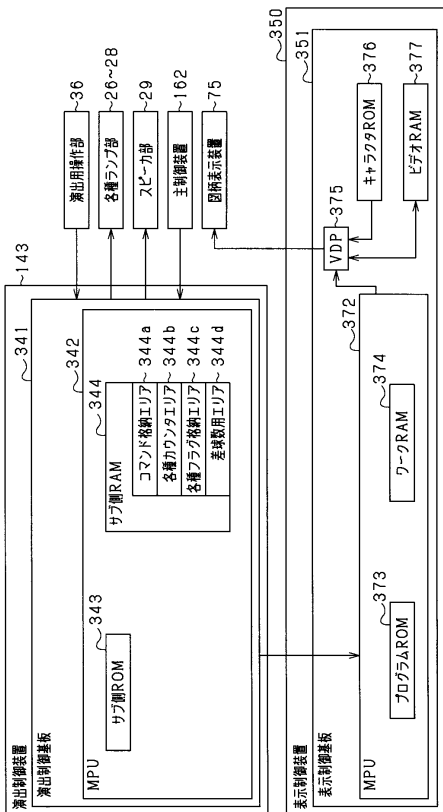
復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	設定値、賞球情報以外を初期化	有り
超過無し (リセット無し)	初期化無し	有り
超過無し (リセット有り)	設定値以外を初期化	有り



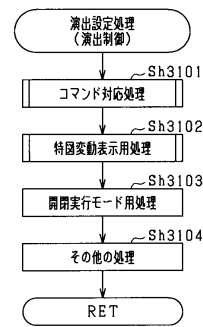
10

20

【 図 2 1 5 】



【 図 2 1 6 】

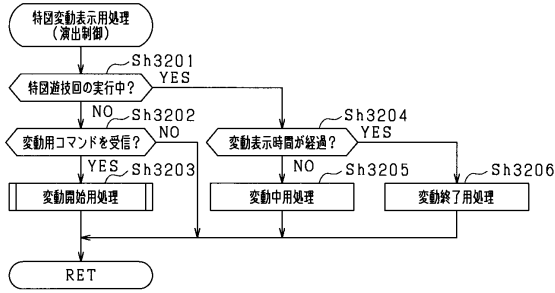


30

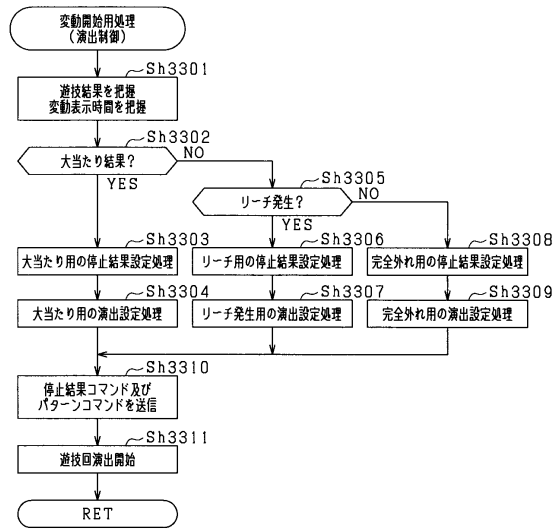
40

50

【 図 2 1 7 】



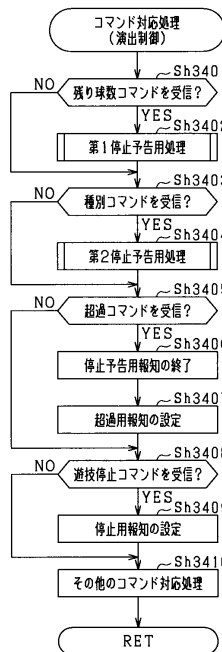
【 図 2 1 8 】



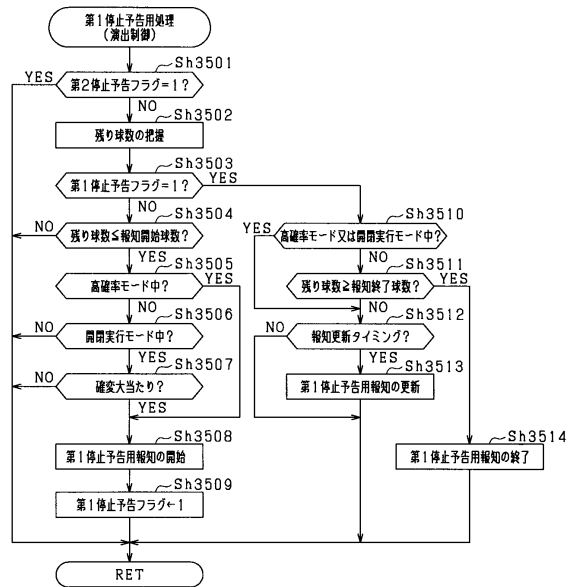
10

20

【 図 2 1 9 】



【 図 2 2 0 】

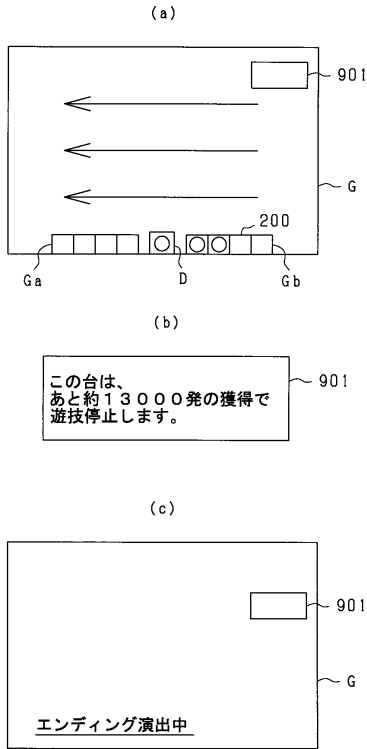


30

40

50

【 図 2 2 1 】



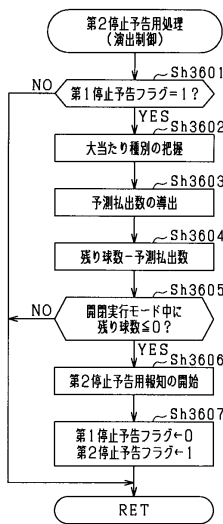
【 図 2 2 2 】

更新タイミング	第1停止予告用報知	更新単位 (更新間隔)
残り球数が14000個	この台は、あと約13000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が12000個	この台は、あと約10000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が10000個	この台は、あと約8000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が9000個	この台は、あと約8000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が8000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	
残り球数が3000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が2000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約700発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	
残り球数が200個	この台は、あと約100発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が100個	この台は、あと約50発の獲得で遊技停止します。	100個

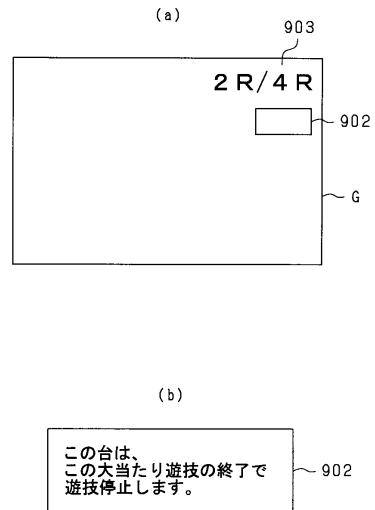
10

20

【 図 2 2 3 】



【 図 2 2 4 】

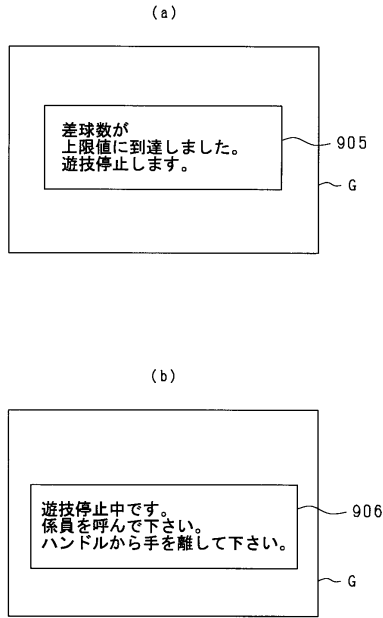


30

40

50

【 図 2 2 5 】



【 図 2 2 6 】

遊技状態	停止予告用報知の開始有無	開始条件	停止予告用報知の様相	停止予告用報知の開始タイミング
高確率モード	有り	残り球数が報知開始球数以下	第1停止予告用報知	次の特図遊技回
低確率モード	無し	—	—	—
開閉実行モード	有り	残り球数が報知開始球数以下	第1停止予告用報知	エンディング期間

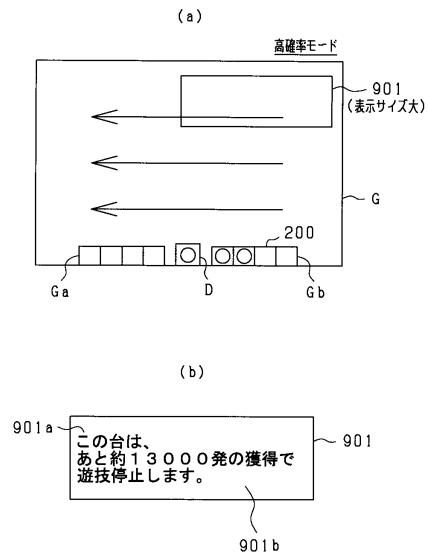
10

20

【 図 2 2 7 】

遊技状態	状況	停止予告用報知の有無	停止予告用報知の様相
高確率モード	残り球数が報知開始球数以下	有り	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行		
低確率モード	停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行	無し	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行	有り	第1停止予告用報知
開閉実行モード	残り球数が報知開始球数以下	有り	第1停止予告用報知 第2停止予告用報知
	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない 開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる 開閉実行モードに移行		

【 図 2 2 8 】

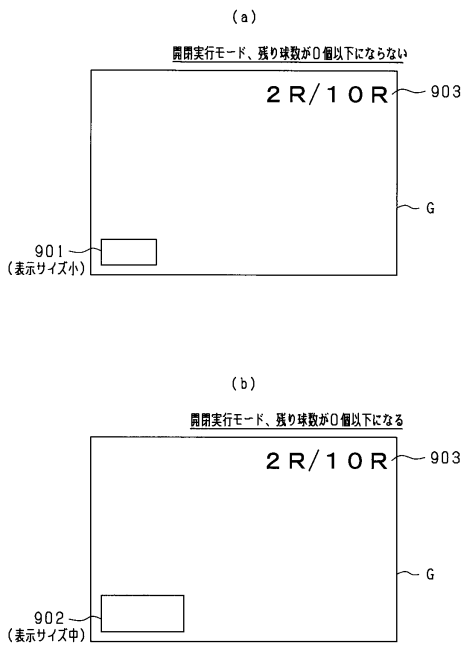


30

40

50

【図 2 2 9】



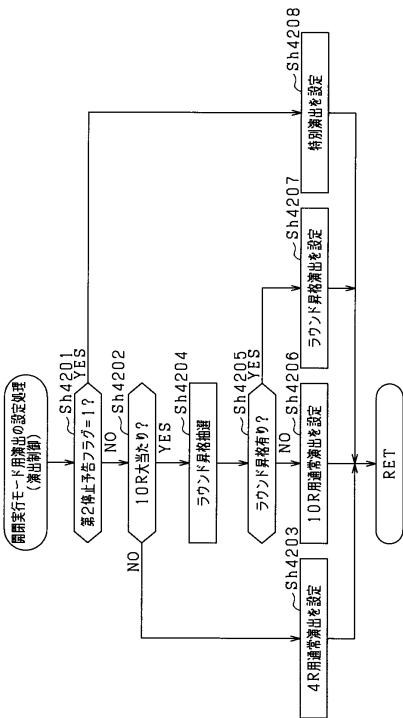
【図 2 3 0】



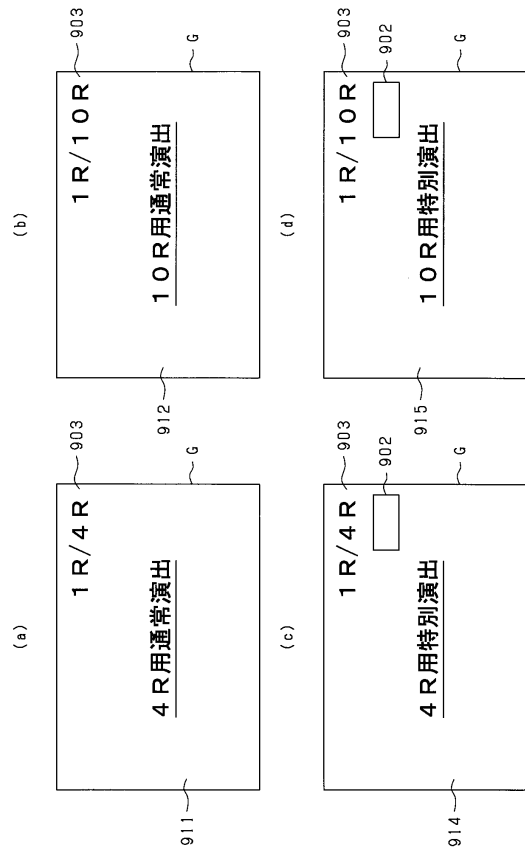
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

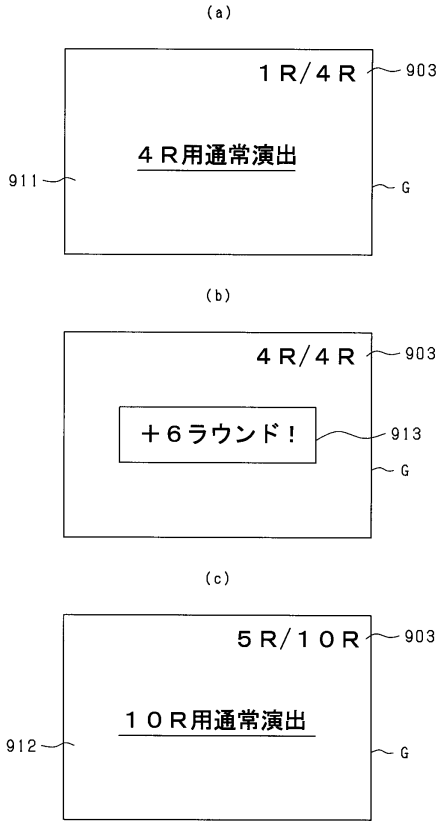


30

40

50

【 図 2 3 3 】



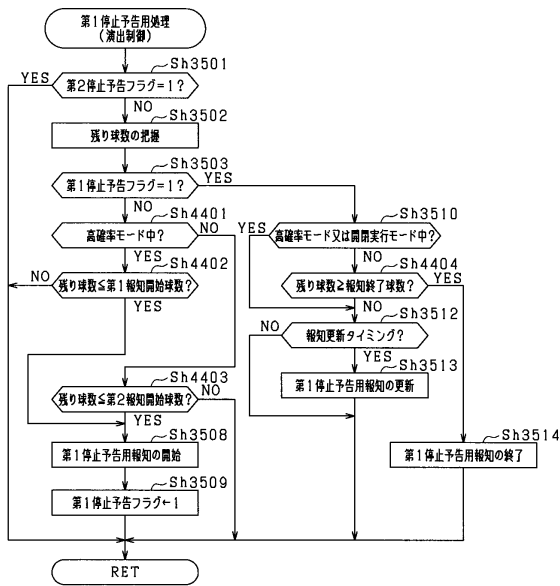
【 図 2 3 4 】

大当たり種別	状況	第2停止予告報知	昇格演出	大当たり遊技演出
10R大当たり	閉閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない	不実行	昇格	10R用通常演出 ラウンド昇格演出
	閉閉実行モード中に残り球数が0個以下になる	実行	制限	10R用特別演出
4R大当たり	閉閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない	不実行	—	4R用通常演出
	閉閉実行モード中に残り球数が0個以下になる	実行	—	4R用特別演出

10

20

【 図 2 3 5 】



【 図 2 3 6 】

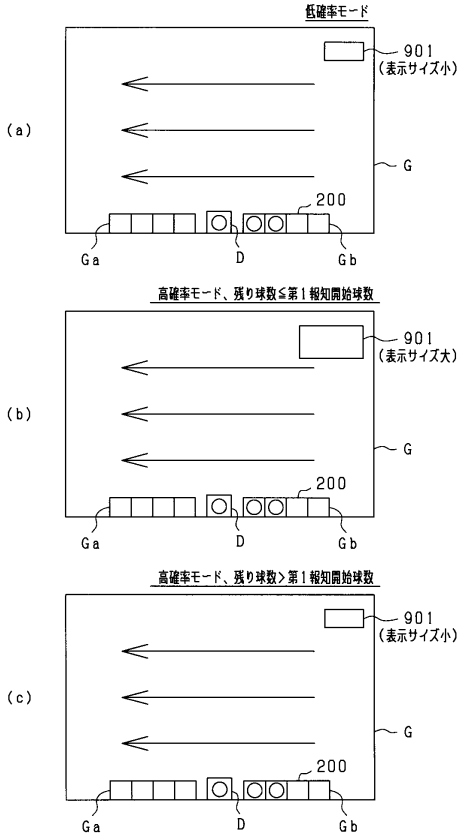
当番抽選モード	状況	停止予告用報知の有無	停止予告用報知の種別
高確率モード	残り球数が第2報知開始球数以下	有り	第1停止予告用報知
	残り球数が第2報知開始球数より大	無し	—
高確率モード	残り球数が第1報知開始球数以下	有り	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行の状態で高確率モードに移行 残り球数が第1報知開始球数より大 停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行	無し	—
高確率モード	停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行	有り	第1停止予告用報知

30

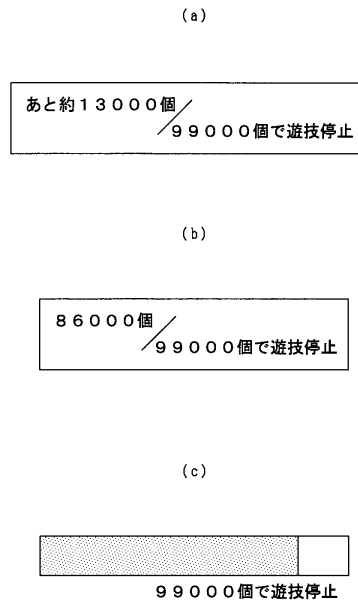
40

50

【 図 2 3 7 】



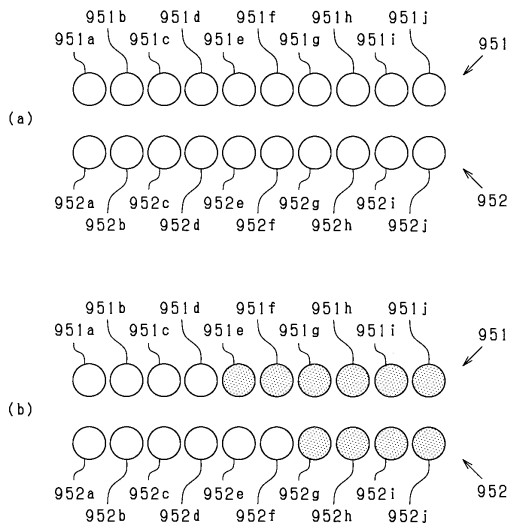
【 図 2 3 8 】



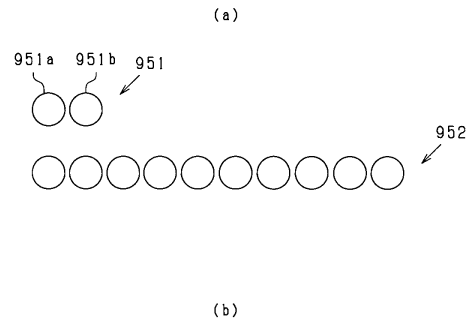
10

20

【 図 2 3 9 】



【 図 2 4 0 】



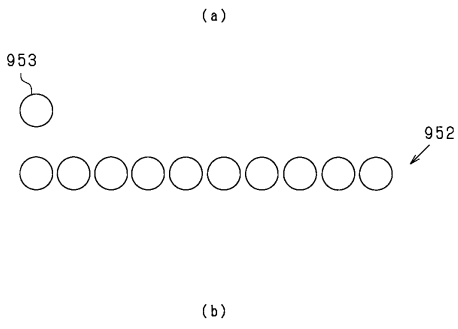
30

残り球数	発光部951a	発光部951b
99000~40000個	点灯	点灯
40000~30000個	点滅	点灯
30000~20000個	点滅	点滅
20000~10000個	消灯	点滅
10000~0個	消灯	消灯

40

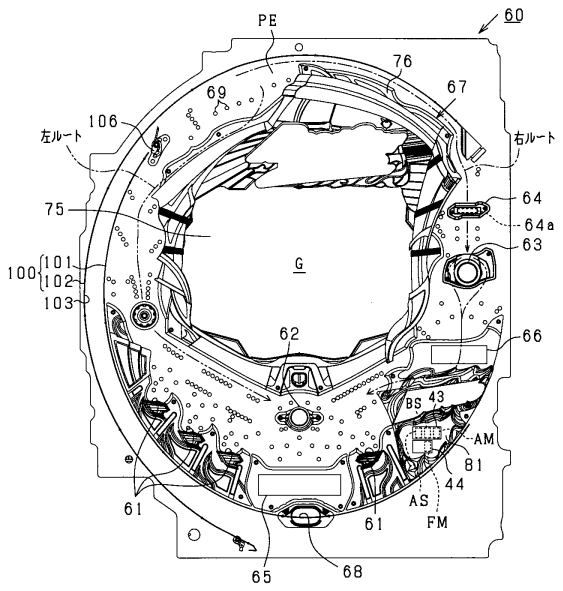
50

【 図 2 4 1 】



残り球数	発光部953
99000~40000個	赤色発光
40000~30000個	緑色発光
30000~20000個	黄色発光
20000~10000個	青色発光
10000~0個	消灯

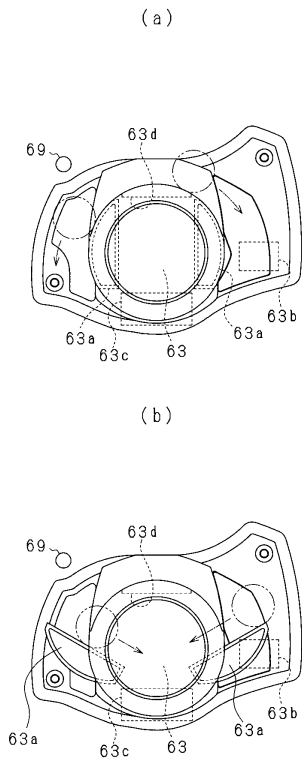
【 図 2 4 2 】



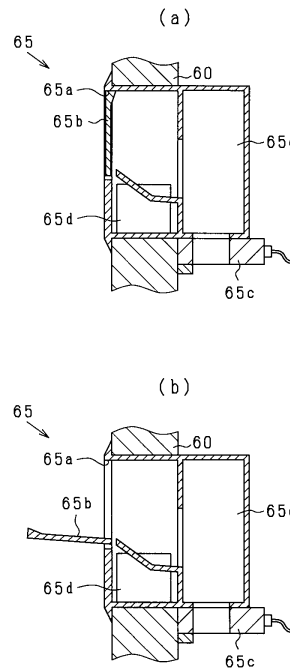
10

20

【 図 2 4 3 】



【 図 2 4 4 】

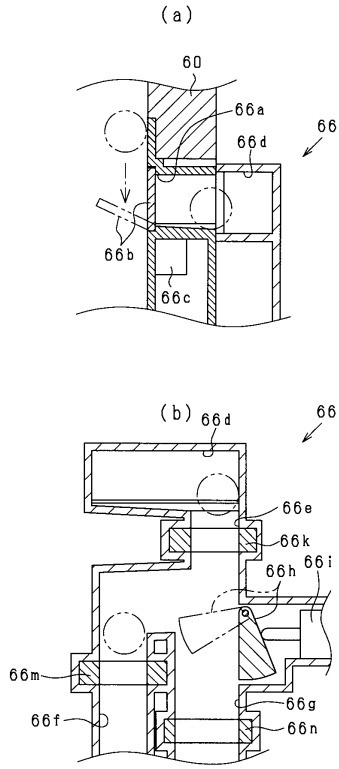


30

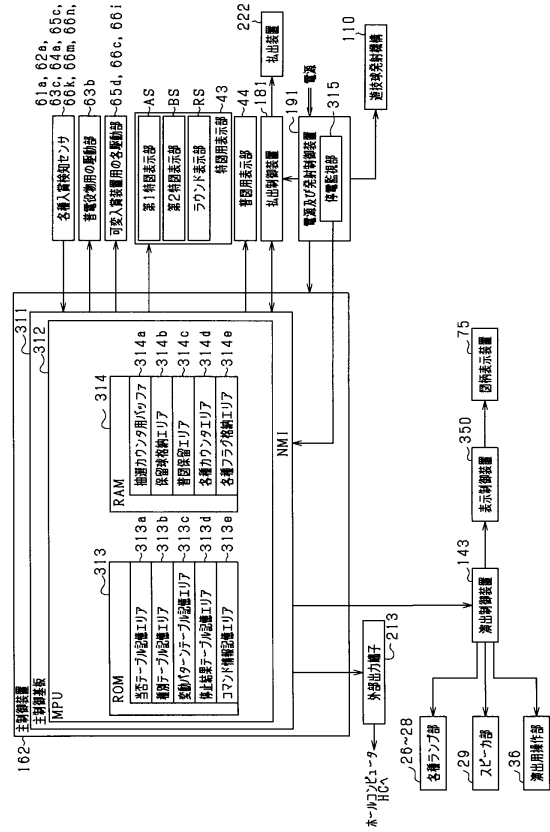
40

50

【図 2 4 5】

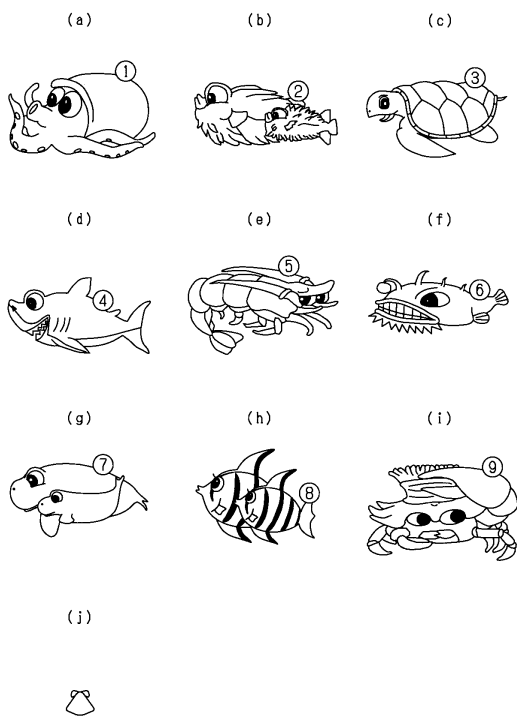


【図 2 4 6】

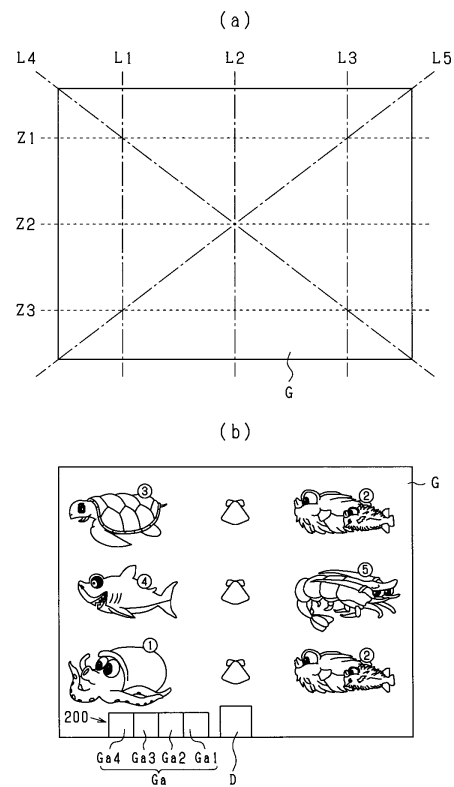


10  
20

【図 2 4 7】

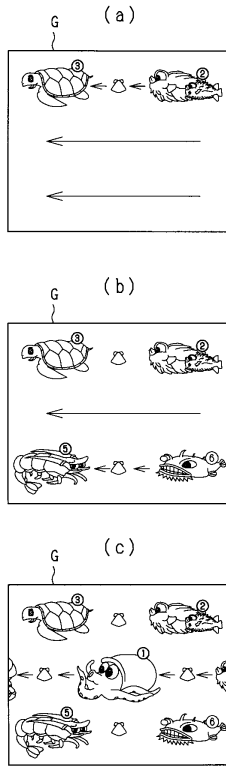


【図 2 4 8】

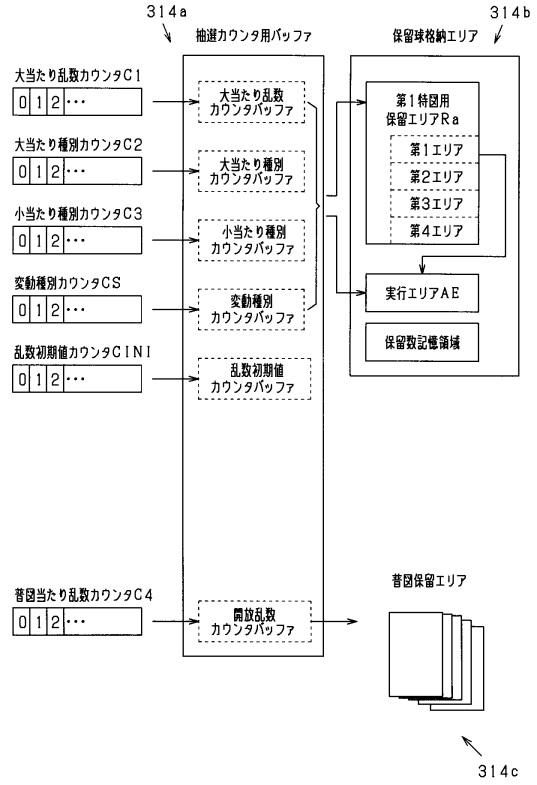


30  
40

【図 2 4 9】



【図 2 5 0】



10

20

314c

【図 2 5 1】

(a) 第1特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~2	大当たり結果	1/200
3~14	小当たり結果	1/50
15~599	外れ結果	195/200

(b) 第2特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~2	大当たり結果	1/200
3~202	小当たり結果	1/3
203~599	外れ結果	397/600

30

【図 2 5 2】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル		サポートモード	確率
大当たり種別	大当たり種別	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)	55/100
0~54	2R大当たりA	低頻度サポートモード	45/100
55~99	2R大当たりB		
(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル		サポートモード	確率
大当たり種別	大当たり種別	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)	100/100
0~99	2R大当たりA		

40

50

【 図 2 5 3 】

(a) 第1特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~99	不利小当たり結果	100/100

(b) 第2特図用の小当たり種別テーブル

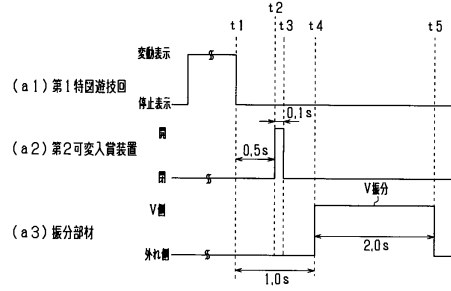
小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~9	有利小当たり結果A	10/100
10~29	有利小当たり結果B	20/100
30~99	有利小当たり結果C	70/100

(c) V大当たり種別テーブル

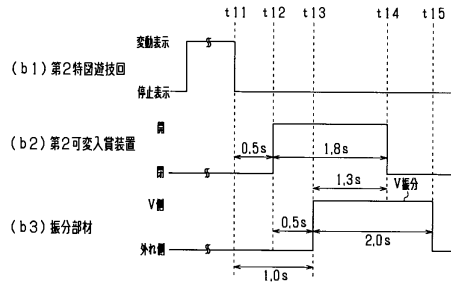
小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)		
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)

【 図 2 5 4 】

(a) 低振分態様 (不利小当たり結果の場合)



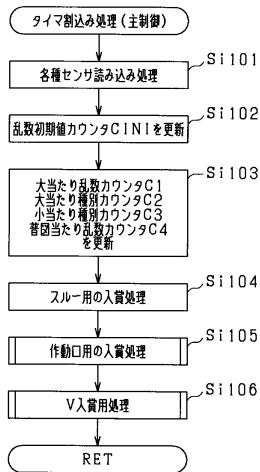
(b) 高振分態様 (有利小当たり結果の場合)



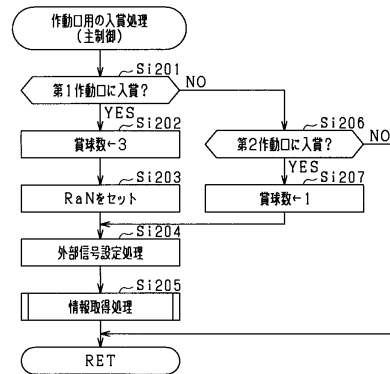
10

20

【 図 2 5 5 】



【 図 2 5 6 】

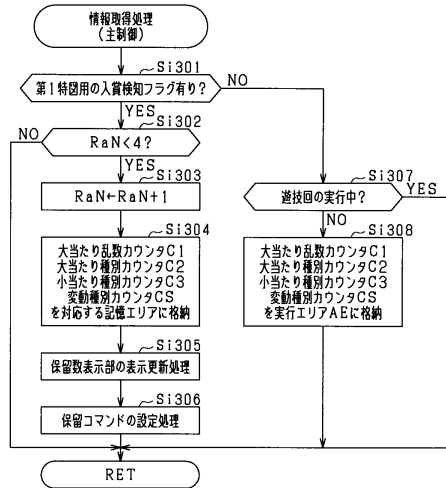


30

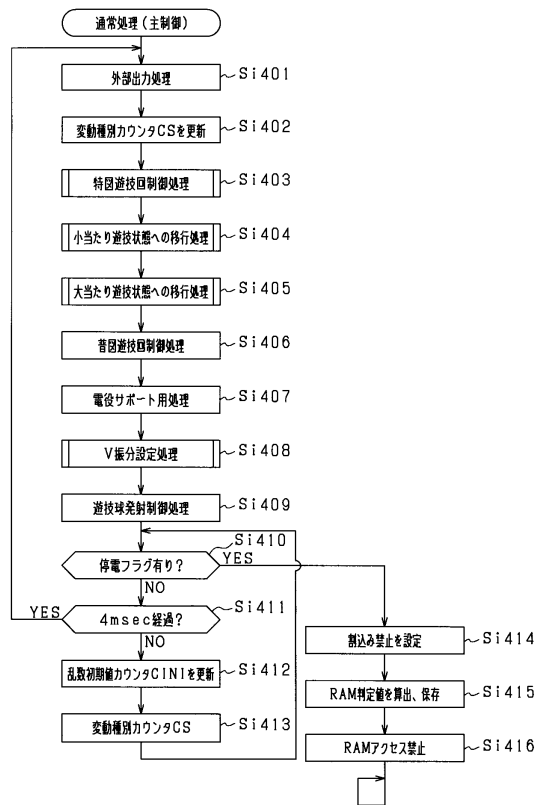
40

50

【図 257】



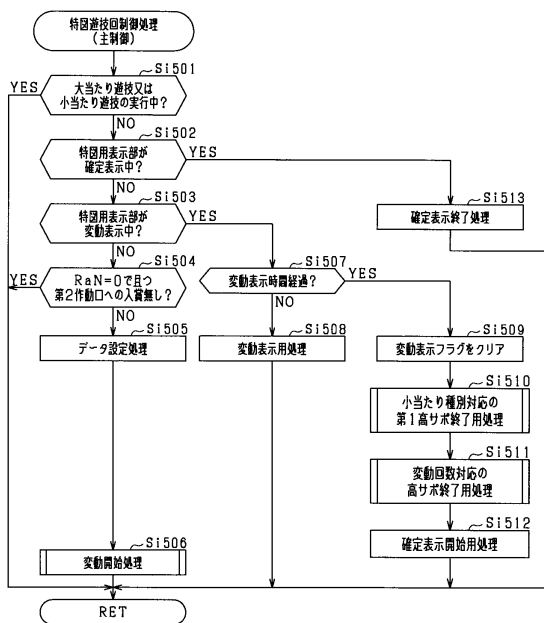
【図 258】



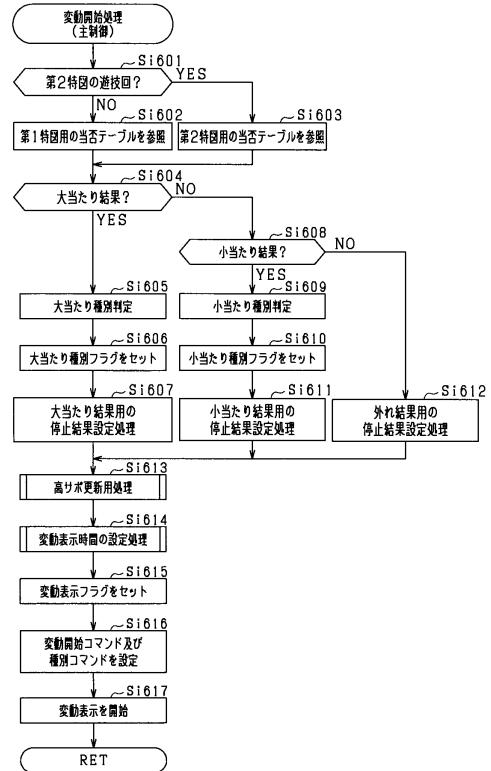
10

20

【図 259】



【図 260】

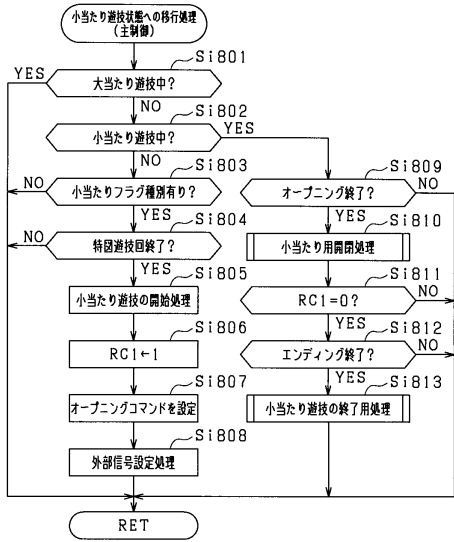


30

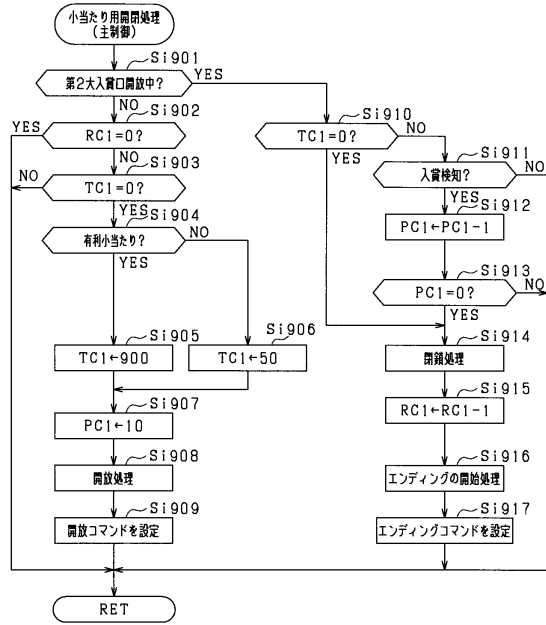
40

50

【図 2 6 1】



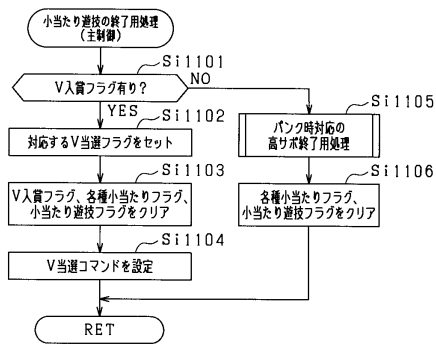
【図 2 6 2】



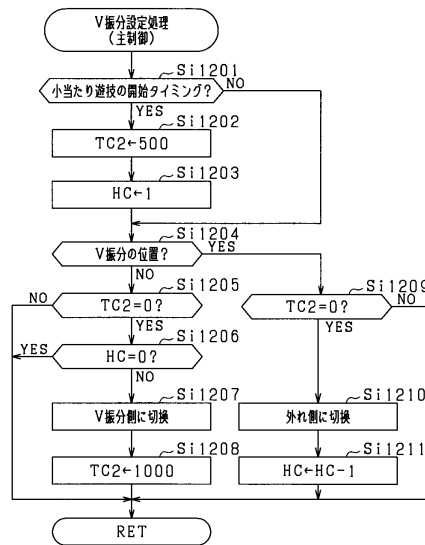
10

20

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

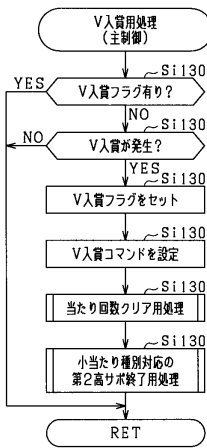


30

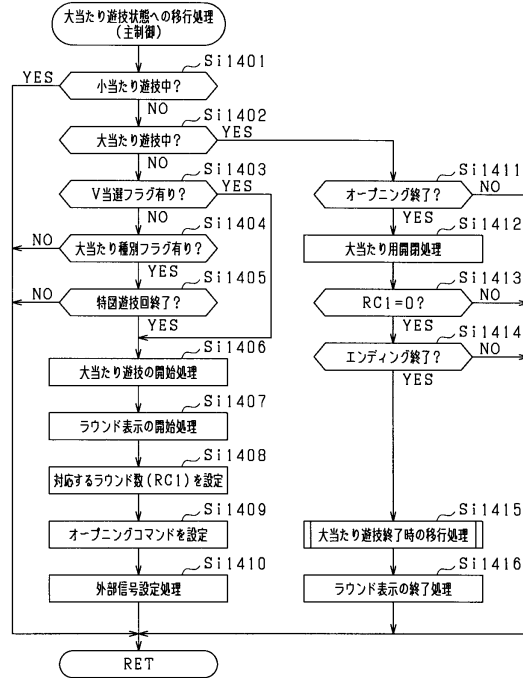
40

50

【 図 2 6 5 】



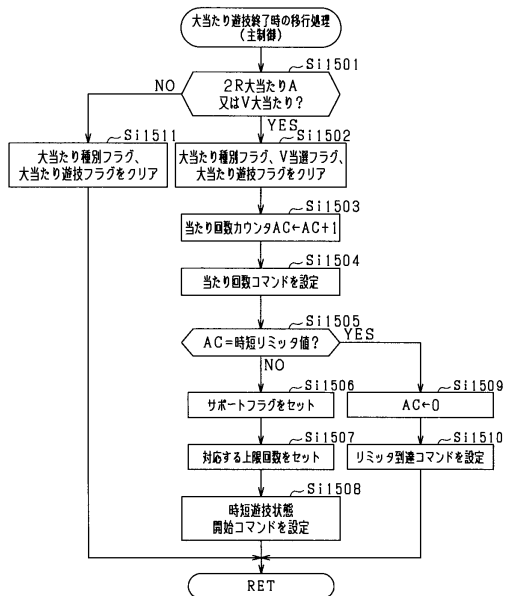
【 図 2 6 6 】



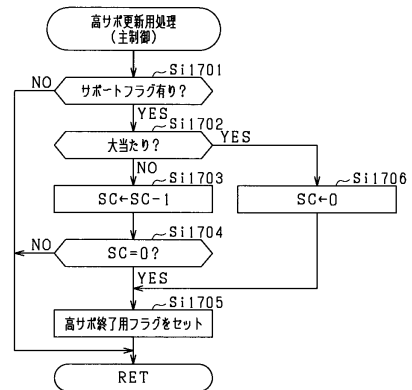
10

20

【 図 2 6 7 】



【 図 2 6 8 】

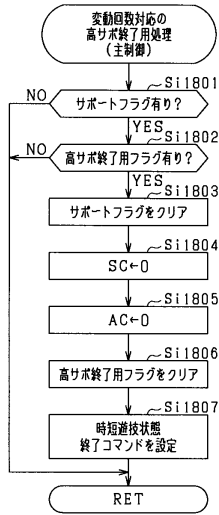


30

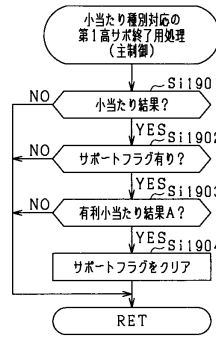
40

50

【 図 2 6 9 】



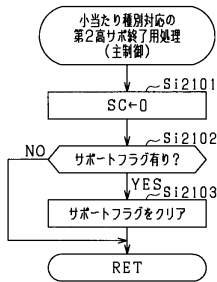
【 図 2 7 0 】



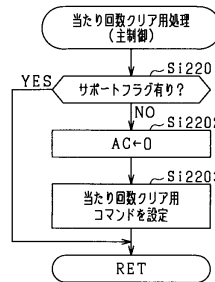
10

20

【 図 2 7 1 】



【 図 2 7 2 】

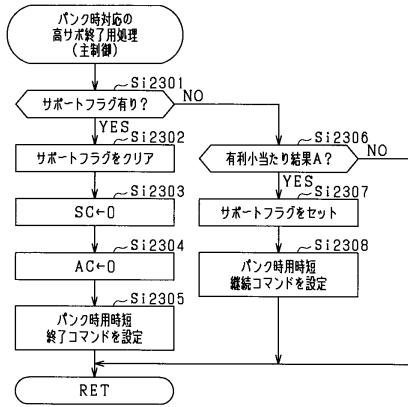


30

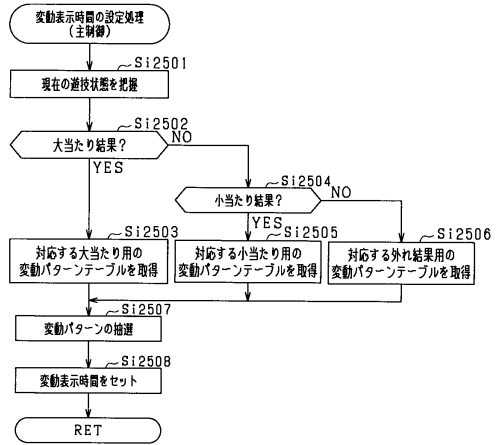
40

50

【 図 2 7 3 】



【 図 2 7 4 】



10

20

【 図 2 7 5 】

(a) 有利小当たり結果A用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン1A	10sec	リーチ当たりA (7図柄)

(b) 有利小当たり結果B用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~69	変動パターン11A	10sec	リーチ当たりB (7以外の奇数図柄)
70~99	変動パターン12A	10sec	リーチ当たりC (偶数図柄)

(c) 有利小当たり結果C用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~29	変動パターン21A	10sec	リーチ当たりB (7以外の奇数図柄)
30~99	変動パターン22A	10sec	リーチ当たりC (偶数図柄)

【 図 2 7 6 】

(a) 外れ結果用の第1変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC=0、1、2)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~69	変動パターン1H	1sec	完全外れ
70~79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80~89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90~99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

(b) 外れ結果用の第2変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC=3、4)

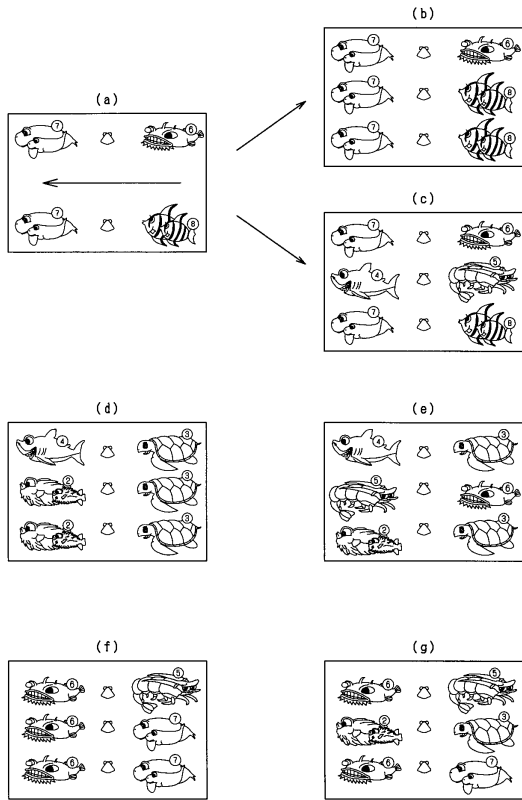
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~77	変動パターン1H	1sec	完全外れ
78~79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80~89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90~99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

30

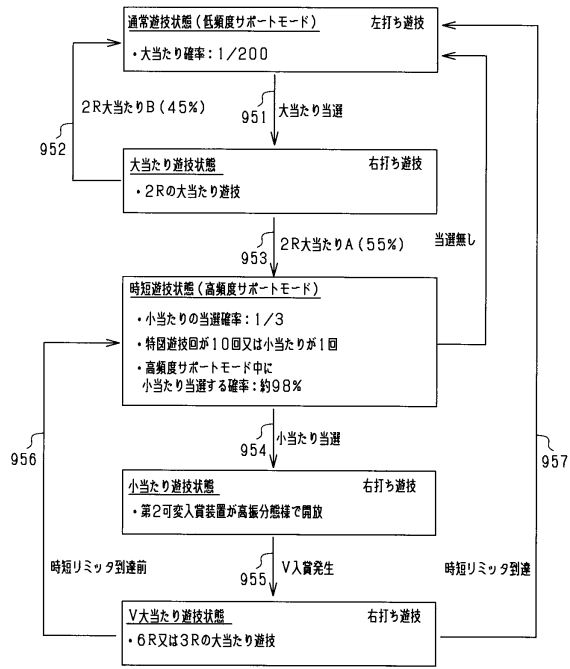
40

50

【 図 2 7 7 】



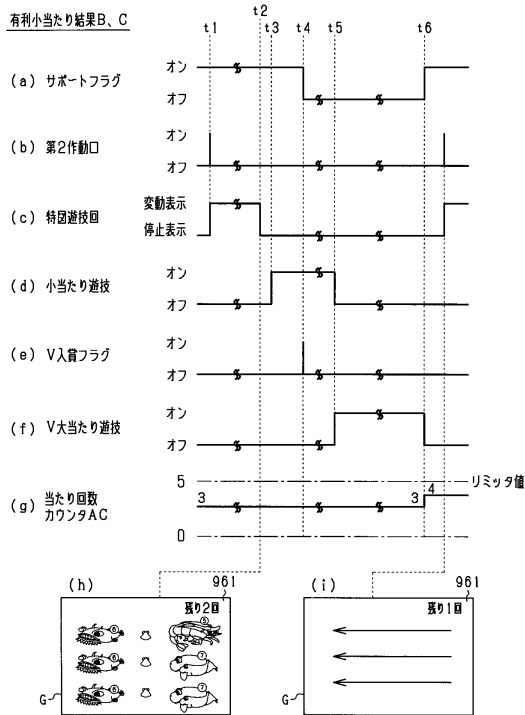
【 図 2 7 8 】



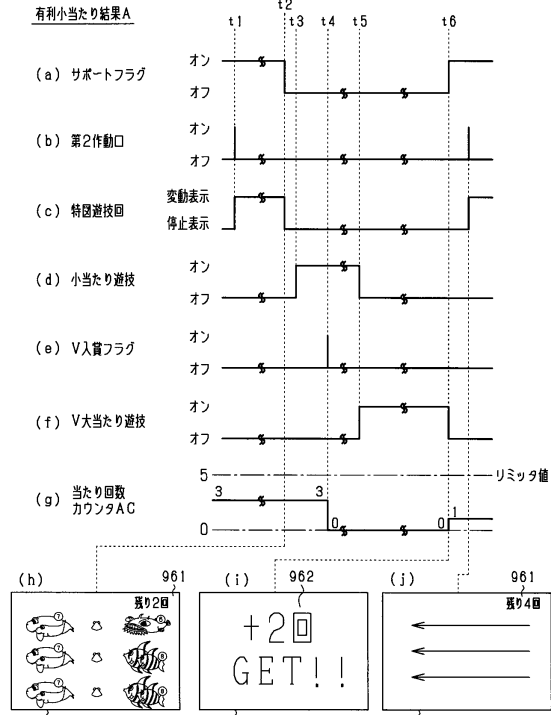
10

20

【 図 2 7 9 】



【 図 2 8 0 】

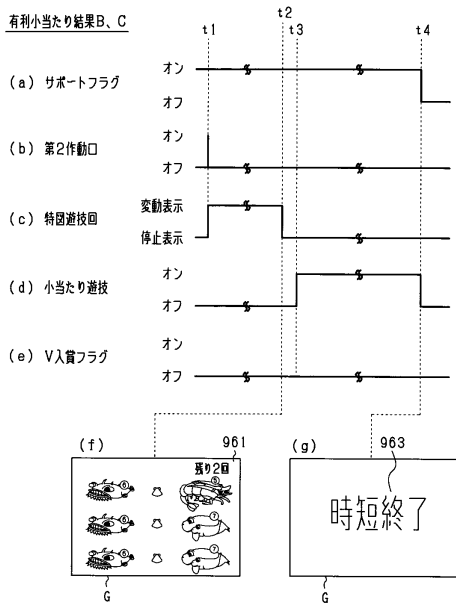


30

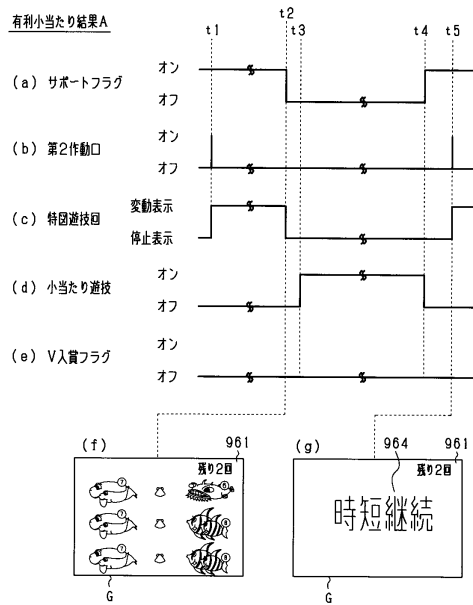
40

50

【 図 2 8 1 】



【 図 2 8 2 】



10

20

【 図 2 8 3 】

第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり遊技後の状態		確率
	サポートモード	遊技状態	
0~54	高頻度サポートモード (遊技回100回)	時短遊技状態A (サポートフラグA)	55/100
55~99	低頻度サポートモード	通常遊技状態	45/100

【 図 2 8 4 】

(a) 第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別 カウンタC3	確率
0~9	10/100
10~29	20/100
30~99	70/100

(b) V大当たり種別テーブル

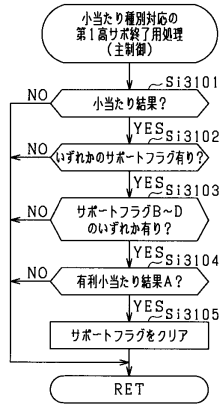
小当たり結果の種別 (V当選フラグA)	V入賞時 の状態	大当たり遊技後の状態	
		V大当たり種別	遊技状態
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	時短	6RV大当たりA	時短遊技状態B (サポートフラグB)
	非時短	6RV大当たりB	時短遊技状態C (サポートフラグC)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)	—	3RV大当たり	時短遊技状態D (サポートフラグD)
	—	2RV大当たり	時短遊技状態D (サポートフラグD)

30

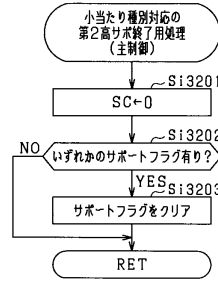
40

50

【 図 2 8 5 】



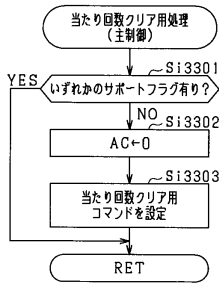
【 図 2 8 6 】



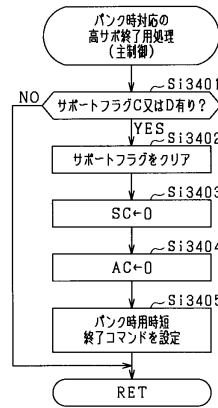
10

20

【 図 2 8 7 】



【 図 2 8 8 】



30

40

50

【 図 2 8 9 】

(a)

時短遊技状態	終了条件
時短遊技状態A	遊技回100回
時短遊技状態B	遊技回100回又は有利小当たり結果Aの当選
時短遊技状態C	遊技回10回又は小当たり1回
時短遊技状態D	遊技回3回又は小当たり1回

(b)

時短遊技状態	小当たり当選時の小当たり種別	V大当たり	V入賞した場合の移行先
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態B
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D
時短遊技状態B~D	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態C
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D

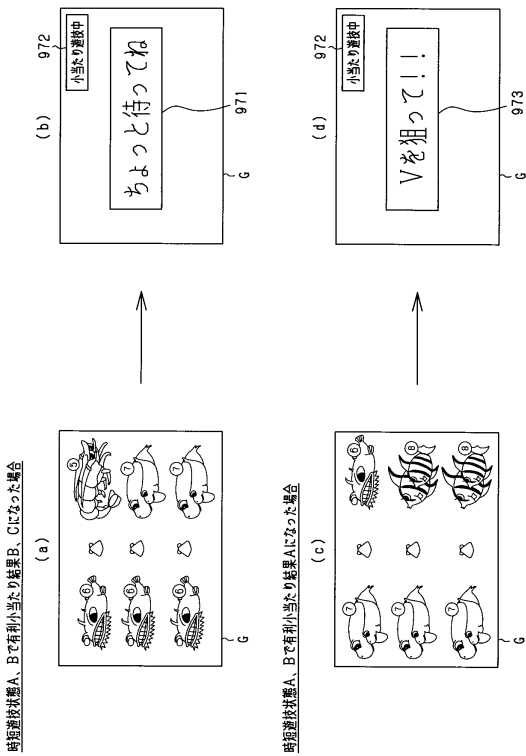
【 図 2 9 0 】

遊技状態	小当たり当選時の小当たり種別	時短終了の有無		当たり回数 のクリア
		変動終了時	V入賞時	
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	終了しない	終了する	無し
時短遊技状態B	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	無し
	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	無し
時短遊技状態C、D	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	無し

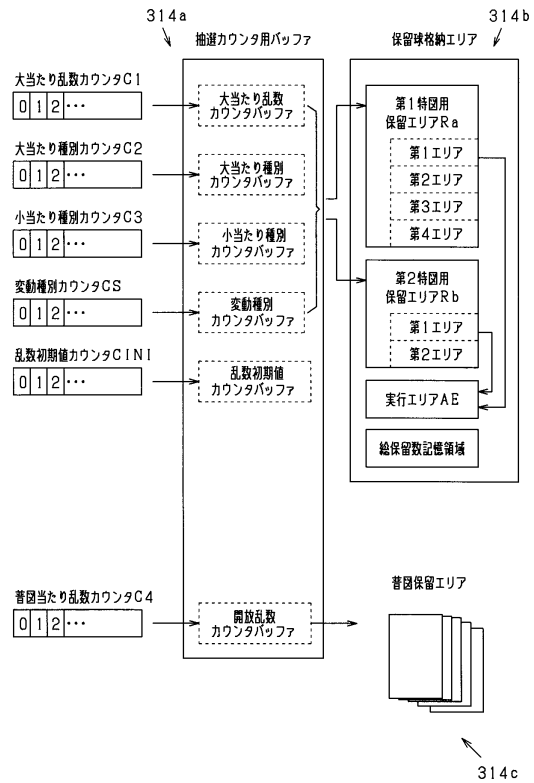
10

20

【 図 2 9 1 】



【 図 2 9 2 】

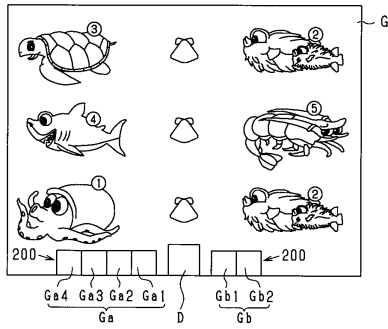


30

40

50

【 図 2 9 3 】



【 図 2 9 4 】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0~54	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	55/100
55~99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45/100

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0~99	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	100/100

10

20

【 図 2 9 5 】

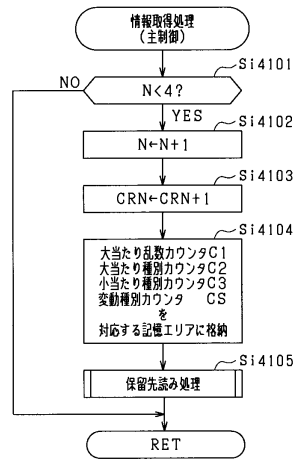
(a) 第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~9	有利小当たり結果A	10/100
10~29	有利小当たり結果B	20/100
30~99	有利小当たり結果C	70/100

(b) V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種類 (V当選フラグの種類)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)		
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)

【 図 2 9 6 】

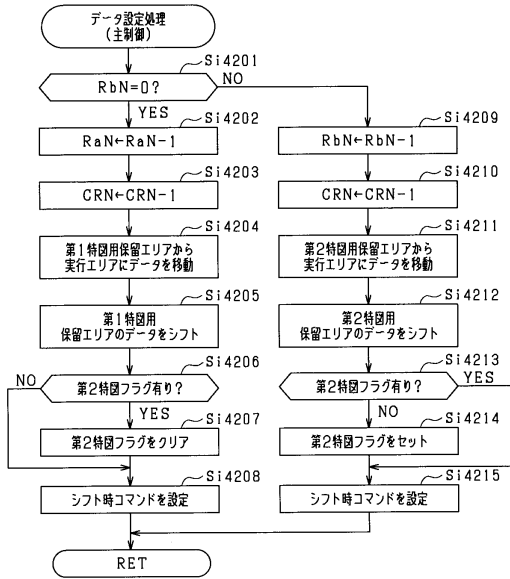


30

40

50

【 図 2 9 7 】



【 図 2 9 8 】

(a) 時短遊技状態中の遊技		遊技回数出 (図柄表示装置75)		遊技回数出 (図柄表示装置75)	
小当たり種別	大当たり遊技	当たり回数クリア	7図柄での当たり報知	当たり回数クリア	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果A	6RV大当たり	有り	7図柄以外の奇数図柄 での当たり報知	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果B	6RV大当たり	無し	偶数図柄での当たり報知	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果C	2RV大当たり	無し		有り	3図柄での当たり報知
(b) 時短遊技状態後の残り保留の遊技		V入賞時の状態		V入賞時の状態	
小当たり種別	大当たり遊技	大当たり遊技	非時短	大当たり遊技	非時短
有利小当たり結果A	6RV大当たり	6RV大当たり	時短	6RV大当たり	非時短
有利小当たり結果B	6RV大当たり	6RV大当たり	時短	6RV大当たり	非時短
有利小当たり結果C	2RV大当たり	2RV大当たり	時短	2RV大当たり	非時短

10

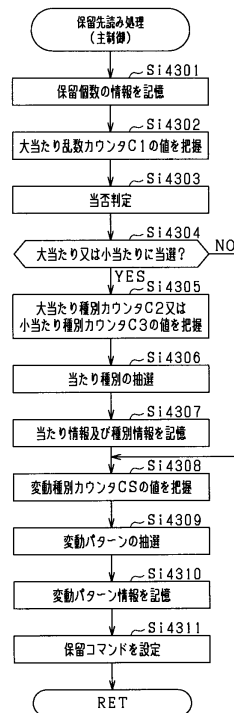
20

【 図 2 9 9 】

時短リミッタの再セット発生率(当たり回数クリアの発生率)

状態	小当たり当選した場合 の再セット発生率	状態中での 再セット発生率
時短遊技状態	10%	約7%
残り保留	100%	約55%

【 図 3 0 0 】

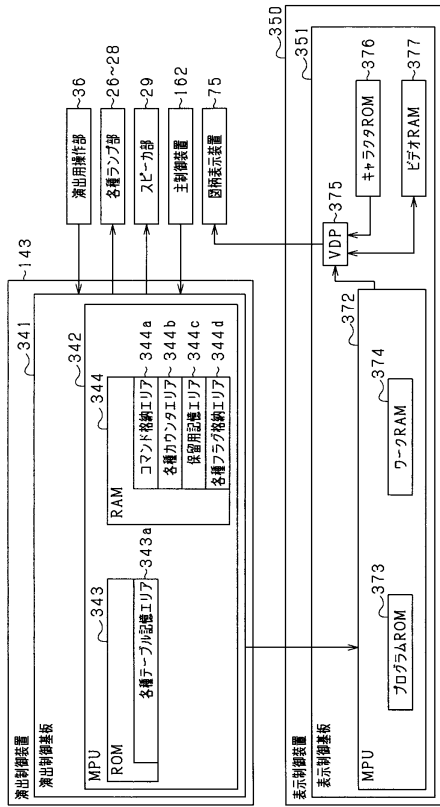


30

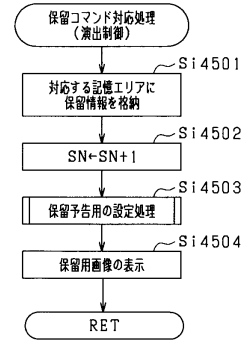
40

50

【 図 3 0 1 】



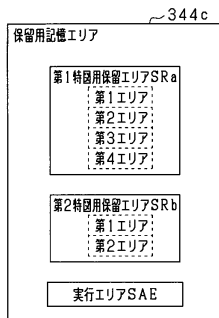
【 図 3 0 2 】



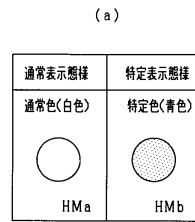
10

20

【 図 3 0 3 】

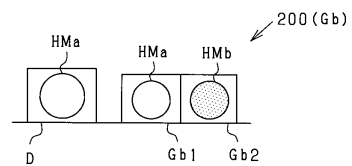


【 図 3 0 4 】



30

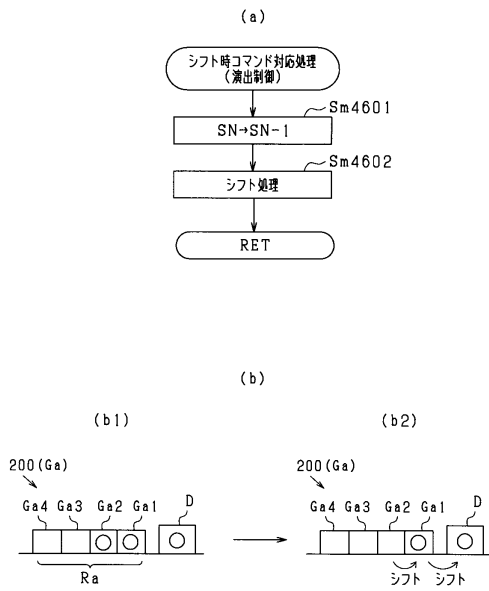
(b)



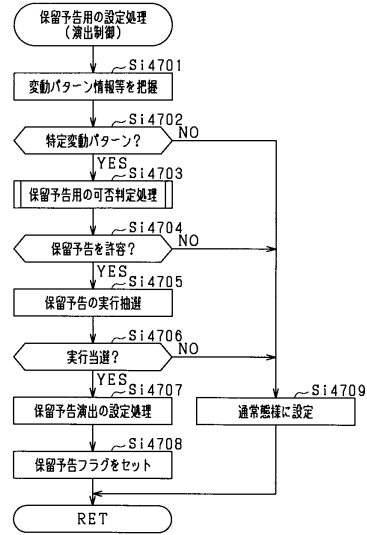
40

50

【 図 3 0 5 】



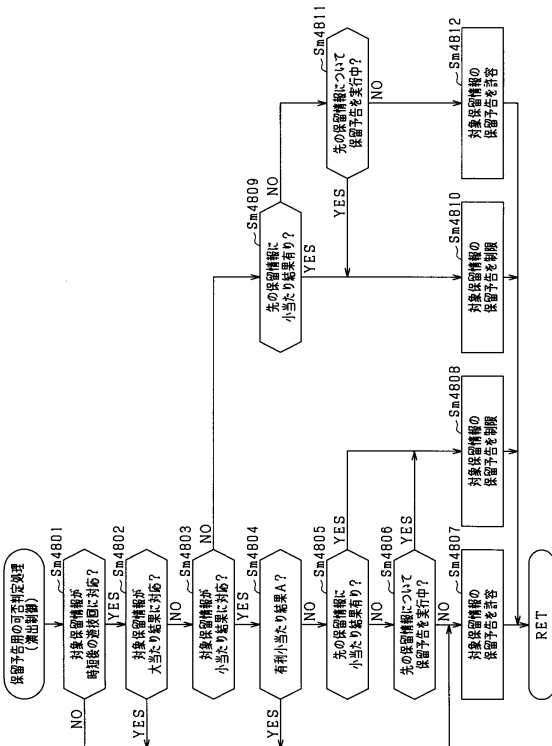
【 図 3 0 6 】



10

20

【 図 3 0 7 】



【 図 3 0 8 】

(a)

小当たり種別	遊技回実行時の状態	時短リミッタ値の再セット
有利小当たり結果B、C	時短遊技状態	無し
	時短遊技状態後の 残り保留	有り

30

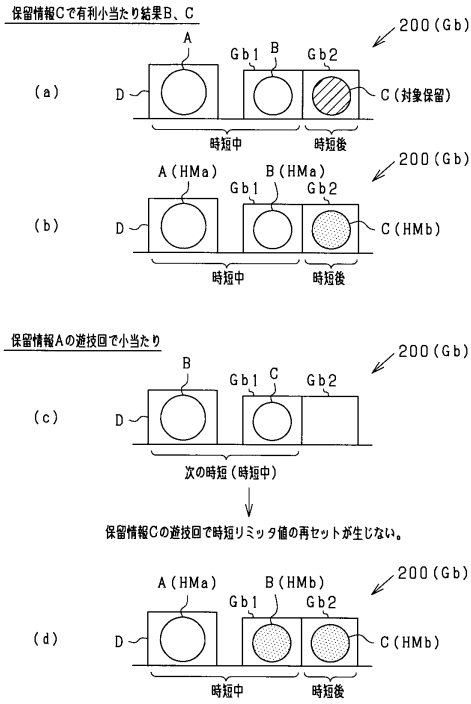
(b)

対象保留情報の 先読み結果	先の保留情報 の先読み結果	先の保留情報 の保留予告	対象保留情報 の保留予告
有利小当たり結果B、C	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
リーチ外れ	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
有利小当たり結果A	—	—	許可

40

50

【 図 3 0 9 】



【 図 3 1 0 】

(a) 第2枠型用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~4	有利小当たり結果A1	5/100
5~9	有利小当たり結果A2	5/100
10~29	有利小当たり結果B	20/100
30~99	有利小当たり結果C	70/100

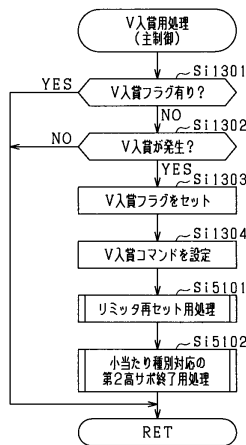
(b) V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A1 (V当選フラグA1)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)
有利小当たり結果A2 (V当選フラグA2)		
有利小当たり結果B (V当選フラグB)		
有利小当たり結果C (V当選フラグC)		
有利小当たり結果A1又は有利小当たり結果A2 (V当選フラグA)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)

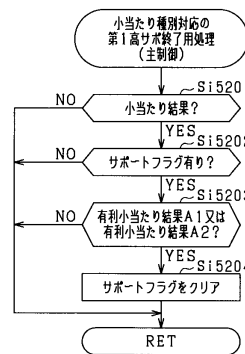
10

20

【 図 3 1 1 】



【 図 3 1 2 】

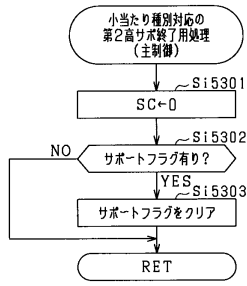


30

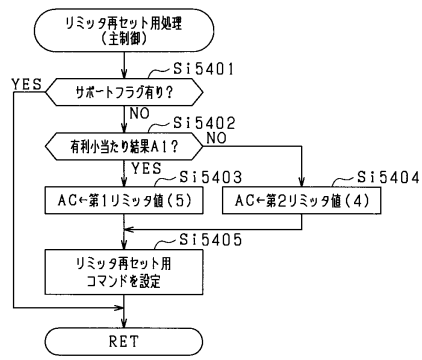
40

50

【 図 3 1 3 】



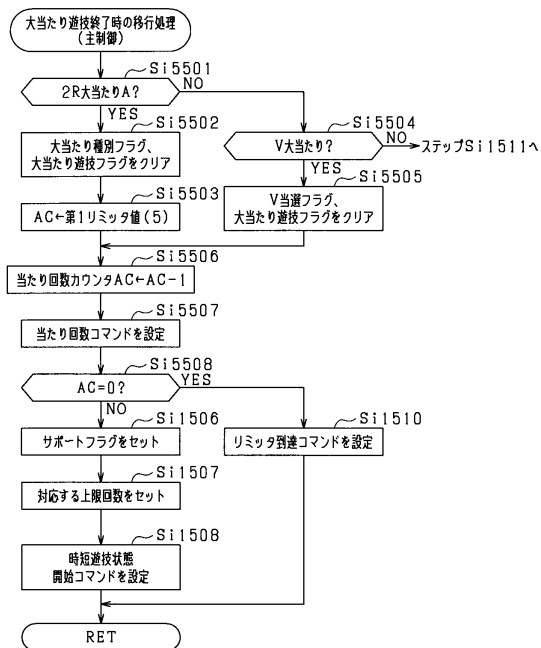
【 図 3 1 4 】



10

20

【 図 3 1 5 】



【 図 3 1 6 】

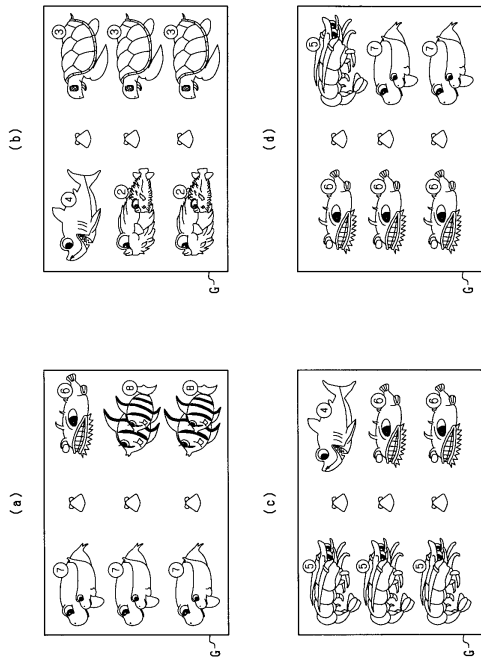
小当たり種別	時短終了の有無		V入賞時の状態	時短リミッタの再セット
	変動終了時	V入賞時		
有利小当たり結果A1	終了する	終了済み	非時短	有り(5回)
有利小当たり結果A2	終了する	終了済み	非時短	有り(4回)
有利小当たり結果B	終了しない	終了する	時短	無し
有利小当たり結果C	終了しない	終了する	時短	無し

30

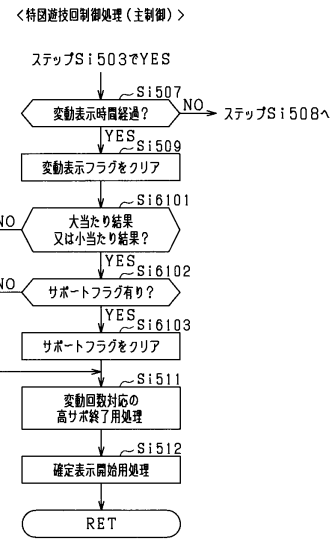
40

50

【 図 3 1 7 】



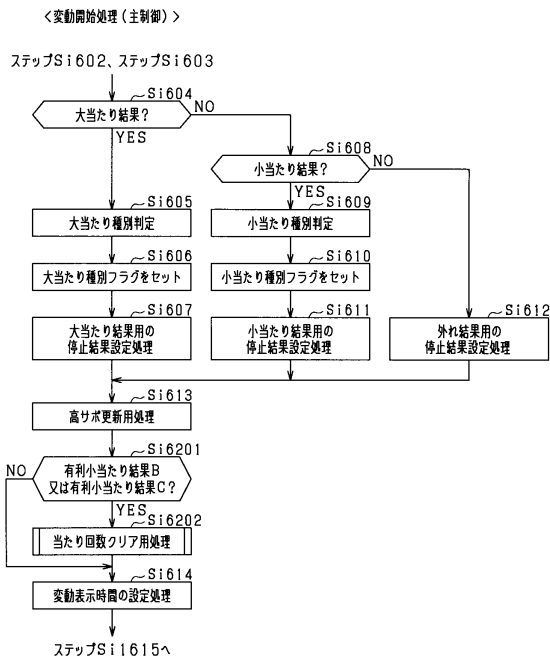
【 図 3 1 8 】



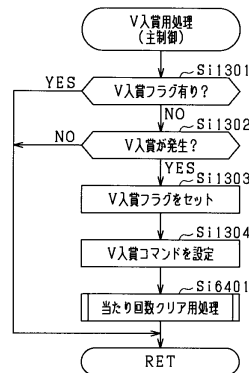
10

20

【 図 3 1 9 】



【 図 3 2 0 】

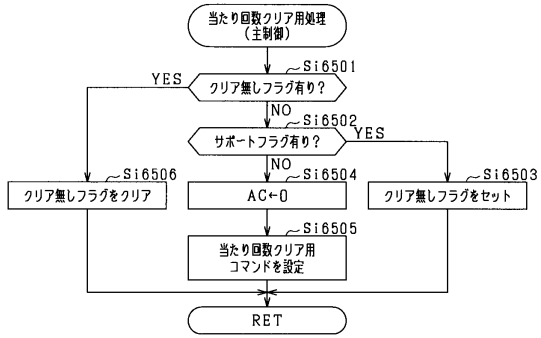


30

40

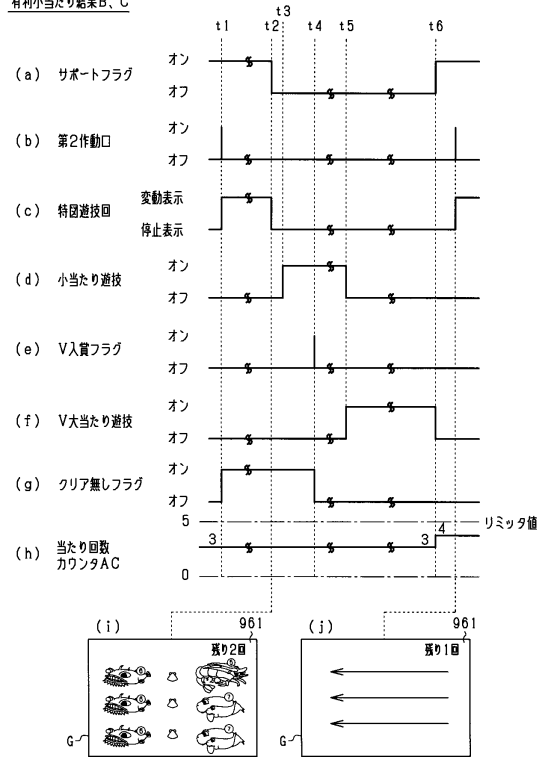
50

【図 3 2 1】



【図 3 2 2】

有利小当たり結果B、C

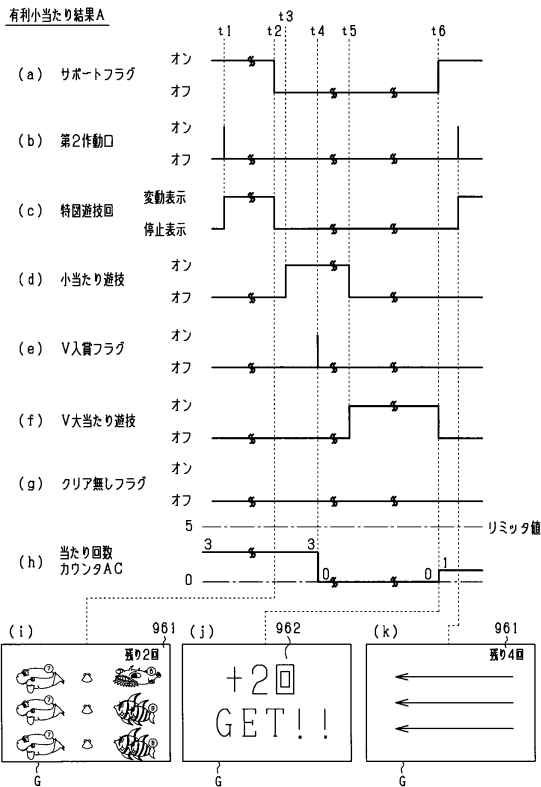


10

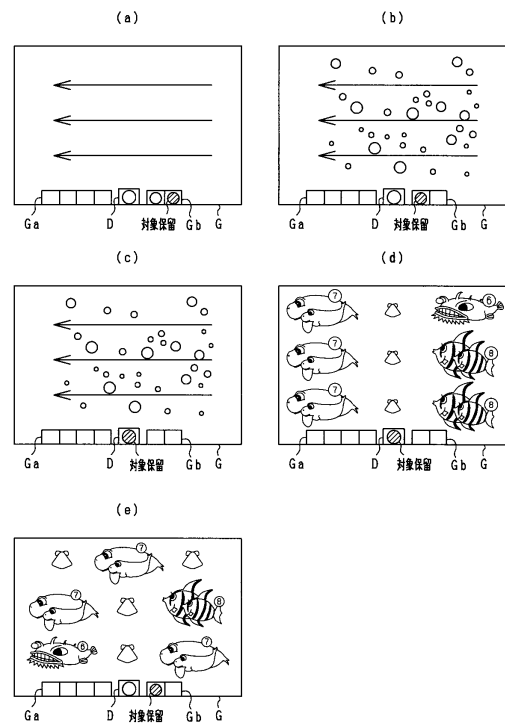
20

【図 3 2 3】

有利小当たり結果A



【図 3 2 4】

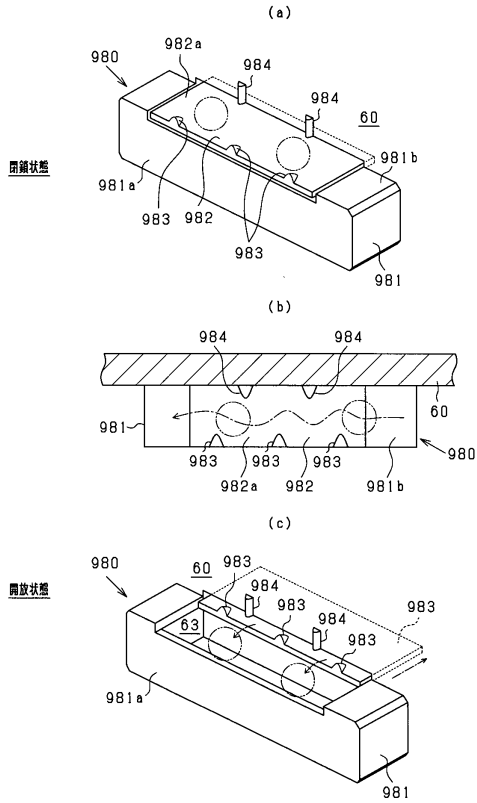


30

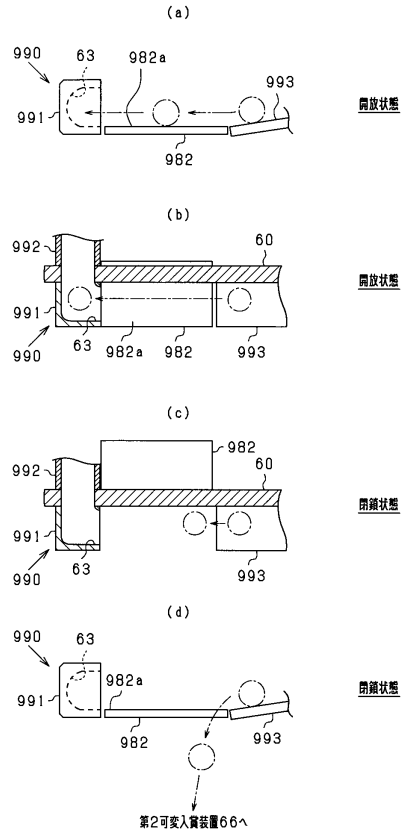
40

50

【 図 3 2 5 】



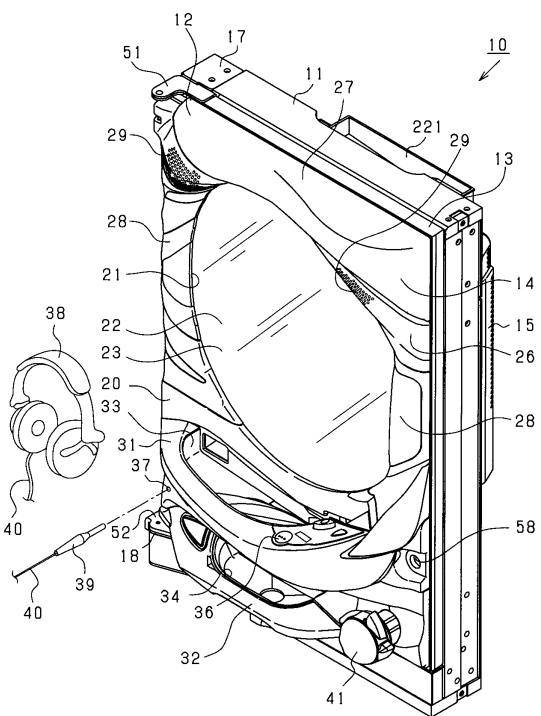
【 図 3 2 6 】



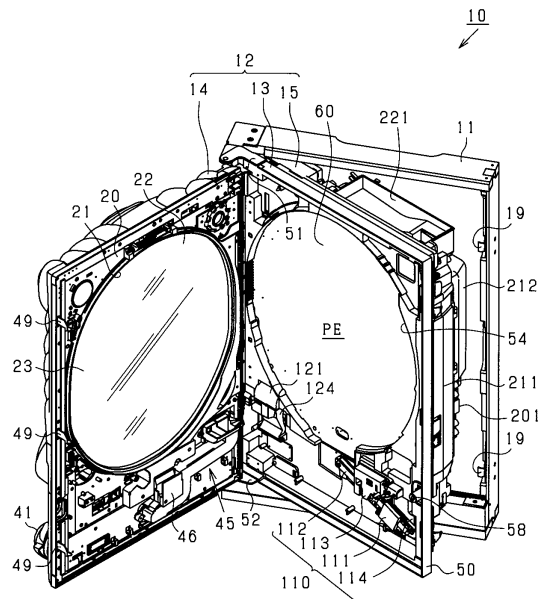
10

20

【 図 3 2 7 】



【 図 3 2 8 】

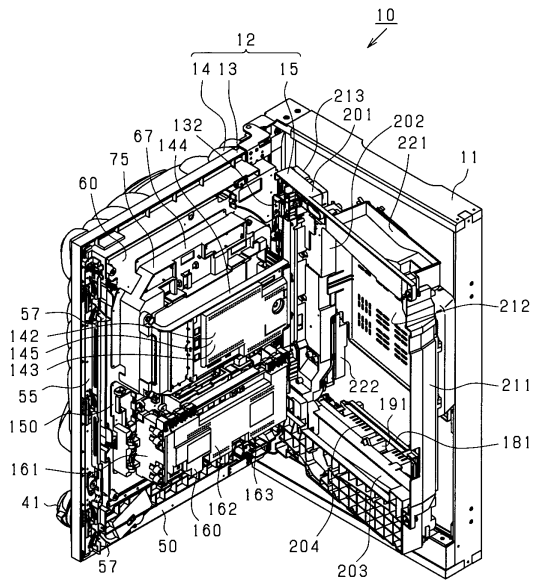


30

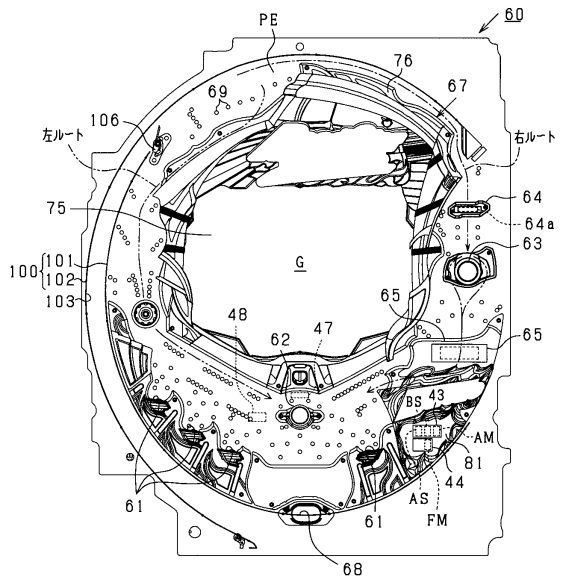
40

50

【図 3 2 9】



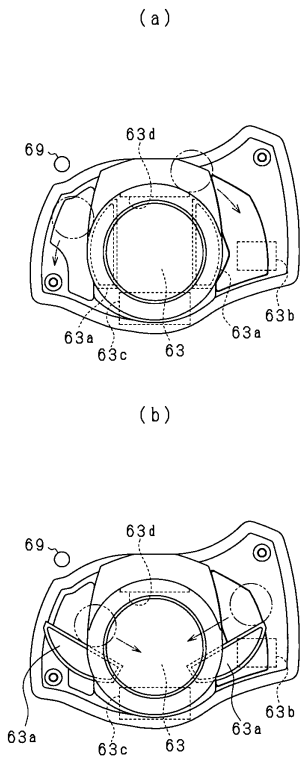
【図 3 3 0】



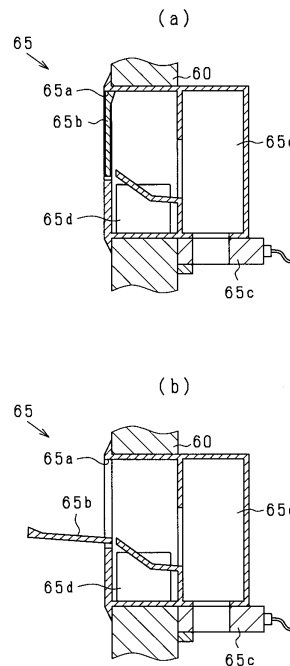
10

20

【図 3 3 1】



【図 3 3 2】

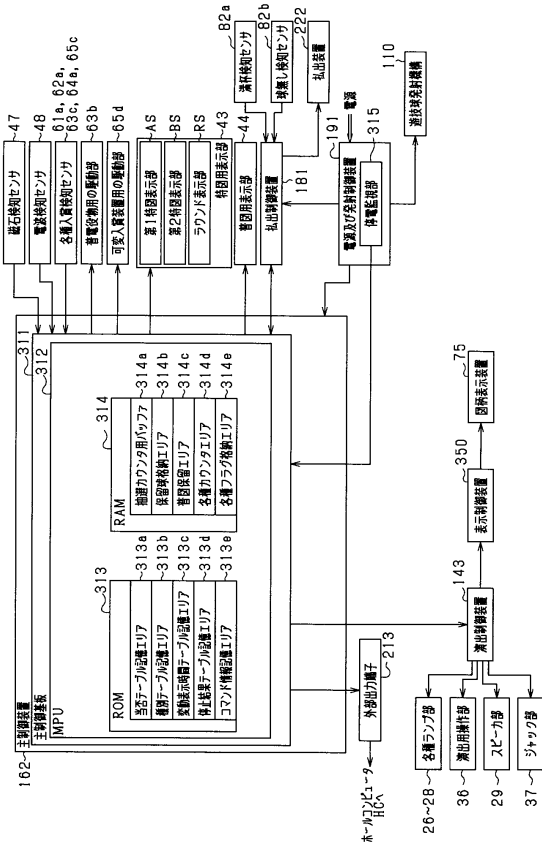


30

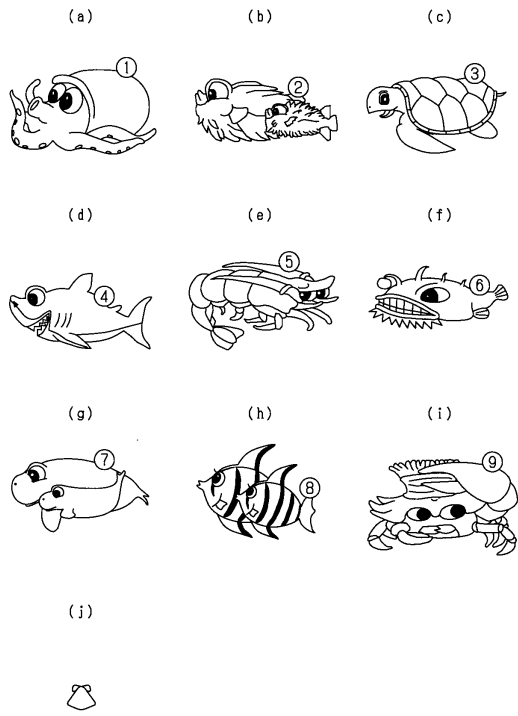
40

50

【 図 3 3 3 】



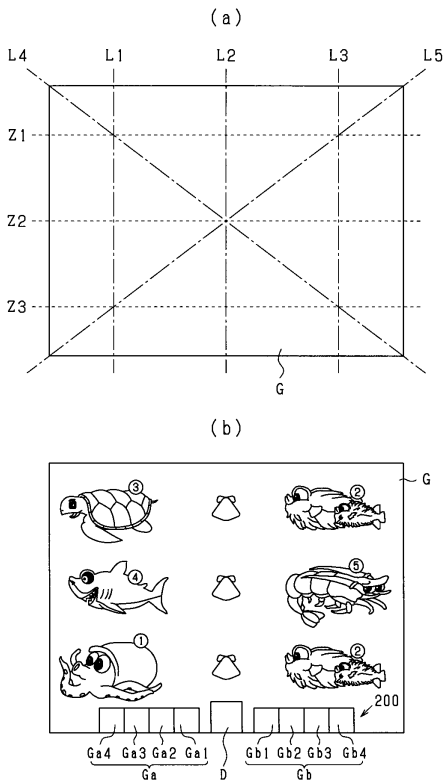
【 図 3 3 4 】



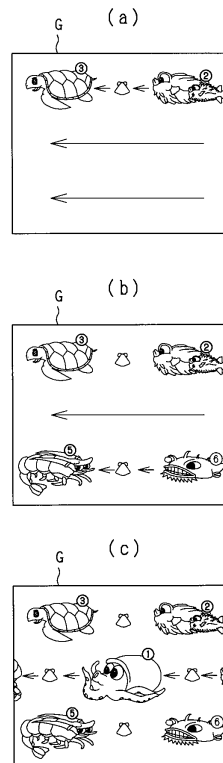
10

20

【 図 3 3 5 】



【 図 3 3 6 】

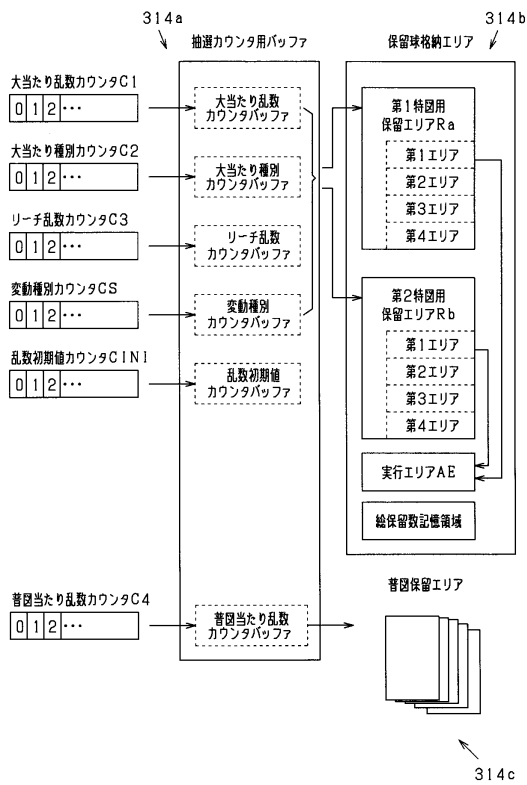


30

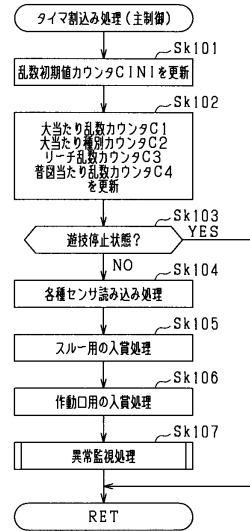
40

50

【 図 3 3 7 】



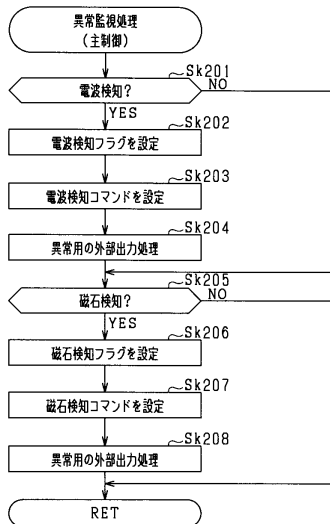
【 図 3 3 8 】



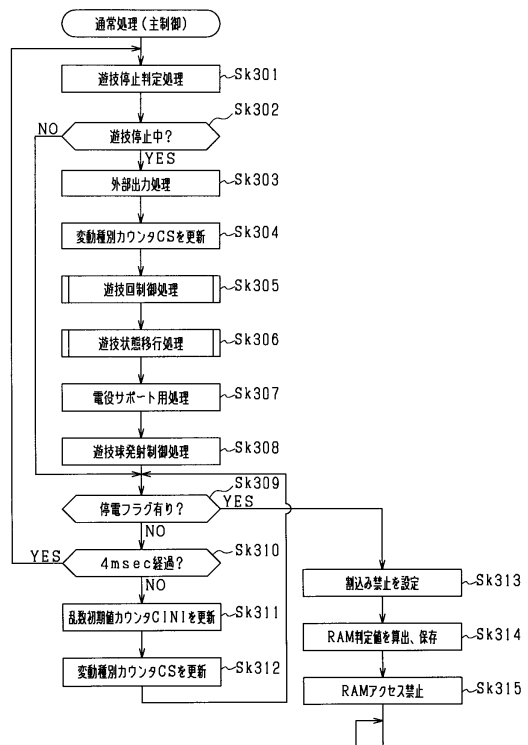
10

20

【 図 3 3 9 】



【 図 3 4 0 】

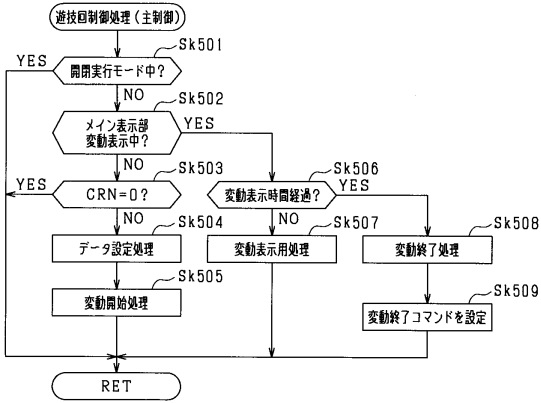


30

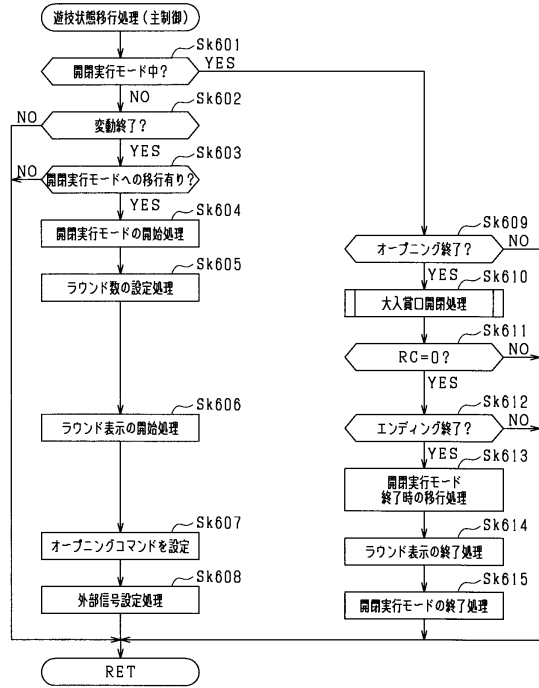
40

50

【 図 3 4 1 】



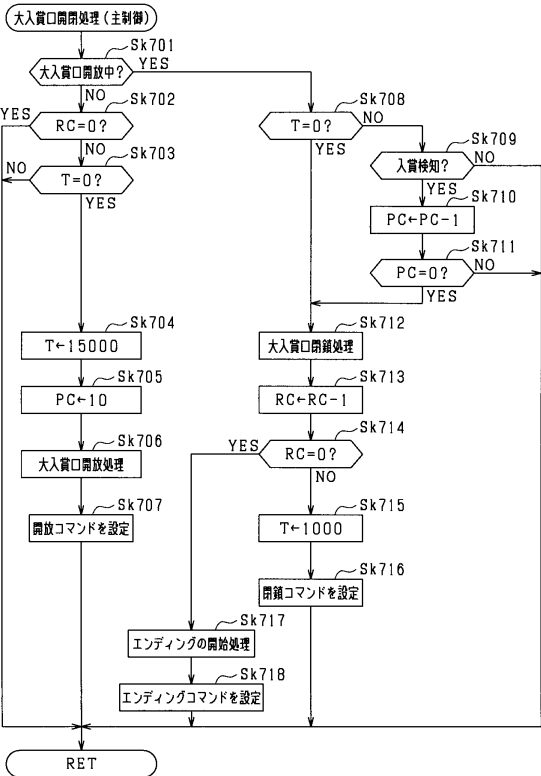
【 図 3 4 2 】



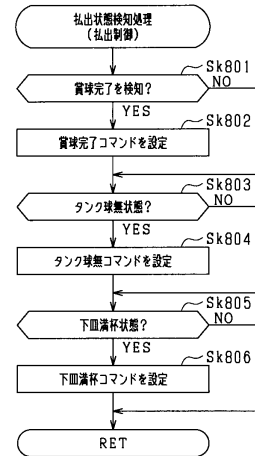
10

20

【 図 3 4 3 】



【 図 3 4 4 】

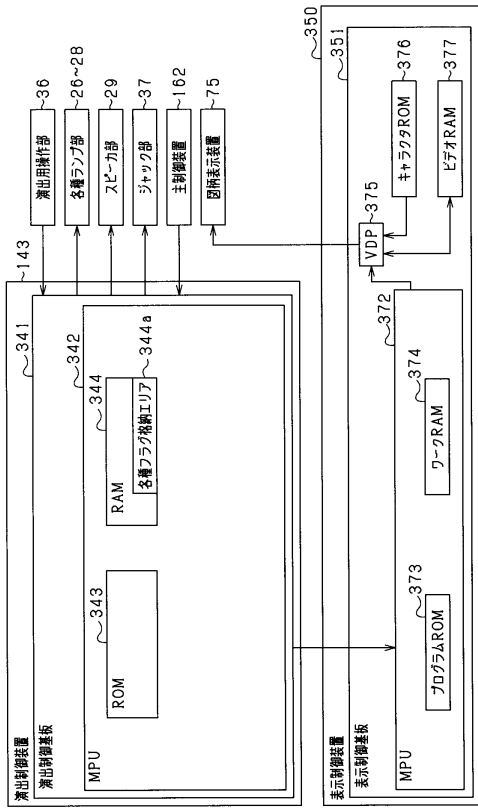


30

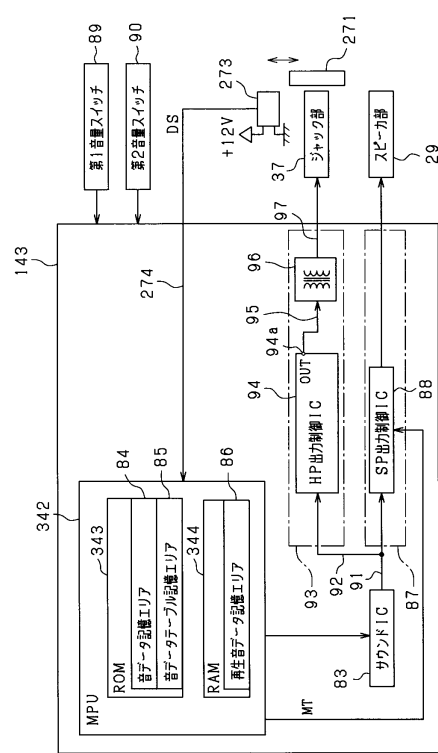
40

50

【図 3 4 5】



【図 3 4 6】



10

20

【図 3 4 7】

(a)

音データ				音種別(備考)
識別情報	音源データ	音量	チャンネル	
001	音源データA	99	1, 2	不正検知音(エラー音)
002	音源データB	80	1, 2	球無しエラー音(エラー音)
003	音源データC	80	1, 2	満杯エラー音(エラー音)
...	...	...	...	...
00x	音源データX	50	1~4	演出音A
00y	音源データY	50	1~4	演出音B
...	...	...	...	...

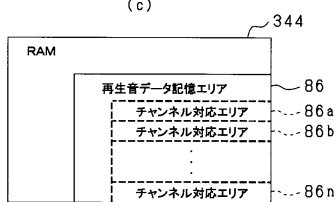
30

(b)

識別情報	音データアドレス	音種別(備考)
001	A(a)	不正検知音(エラー音)
002	A(b)	球無しエラー音(エラー音)
003	A(c)	満杯エラー音(エラー音)
...	...	...
00x	A(x)	演出音A
00y	A(y)	演出音B
...	...	...

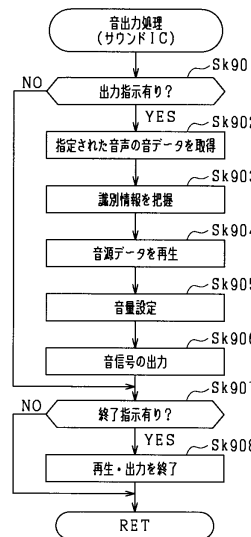
40

(c)



50

【図 3 4 8】

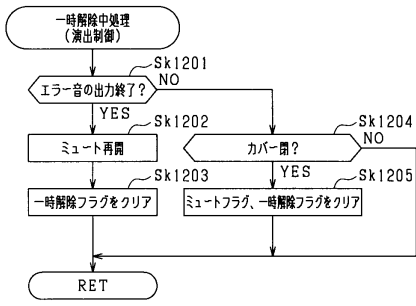


30

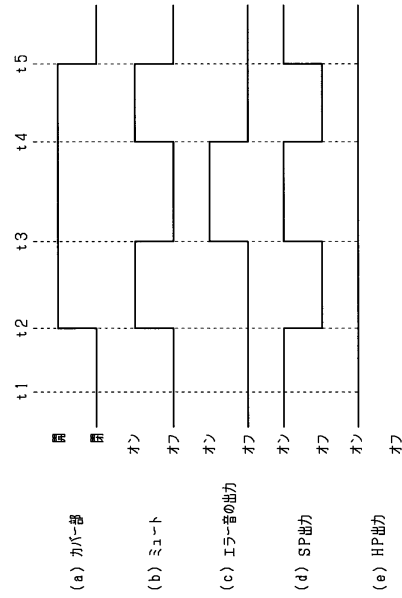
40



【 図 3 5 3 】



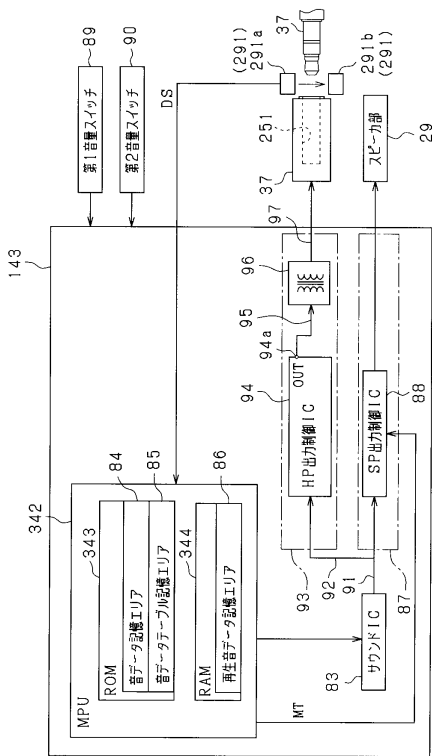
【 図 3 5 4 】



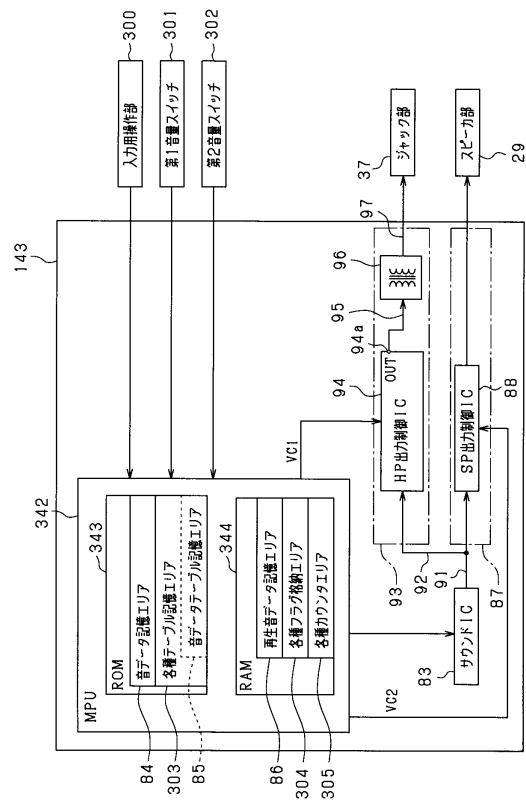
10

20

【 図 3 5 5 】



【 図 3 5 6 】

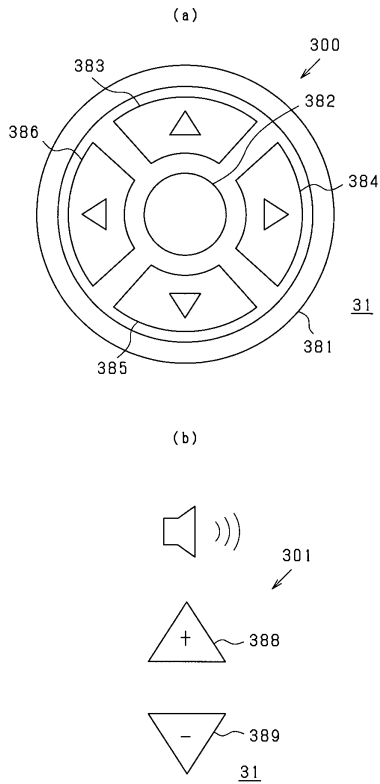


30

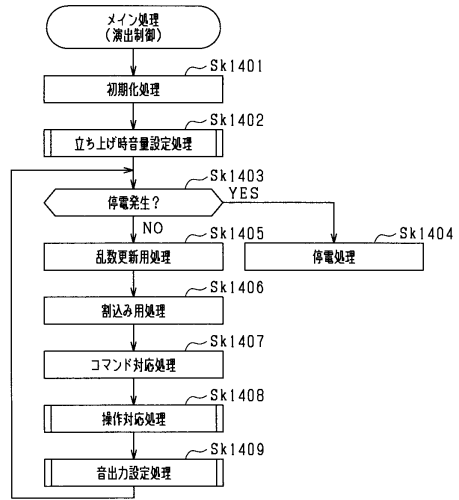
40

50

【 図 3 5 7 】



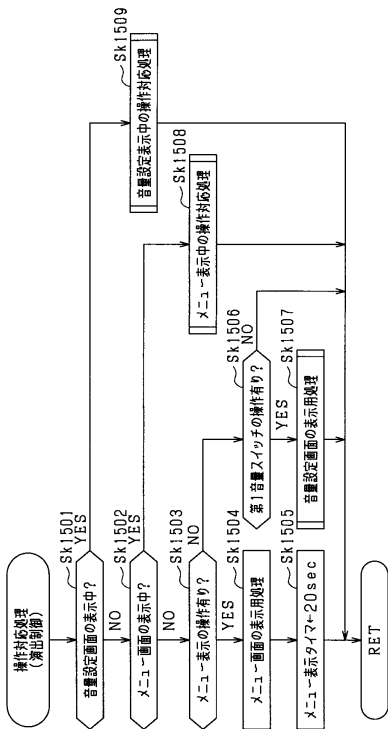
【 図 3 5 8 】



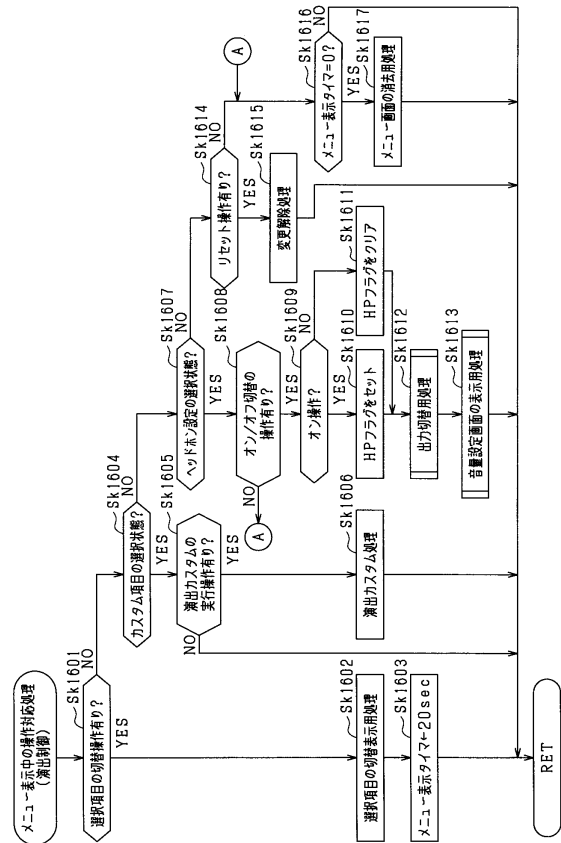
10

20

【 図 3 5 9 】



【 図 3 6 0 】

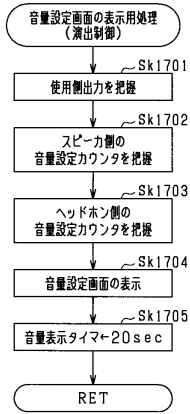


30

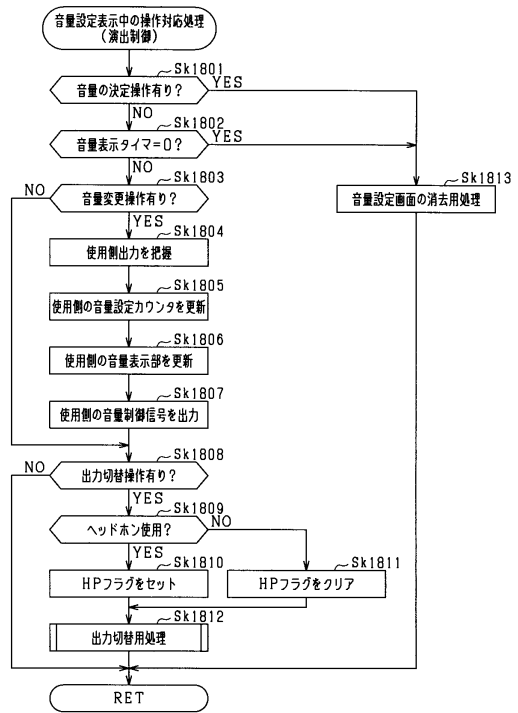
40

50

【 図 3 6 1 】



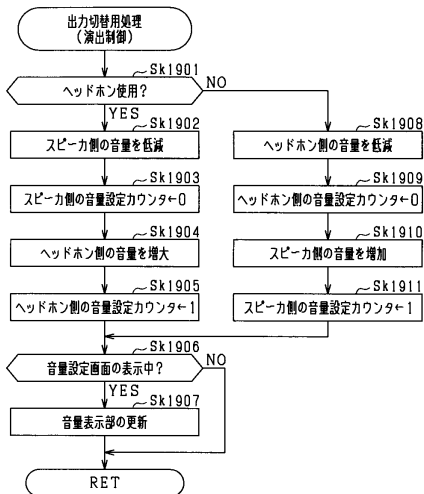
【 図 3 6 2 】



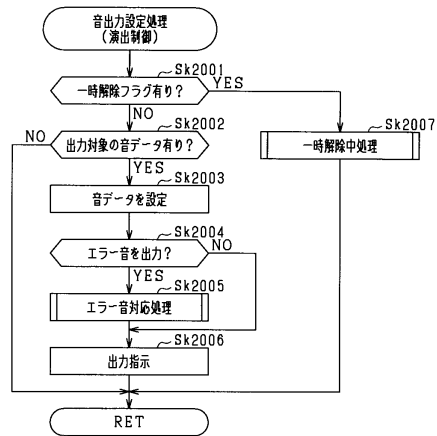
10

20

【 図 3 6 3 】



【 図 3 6 4 】

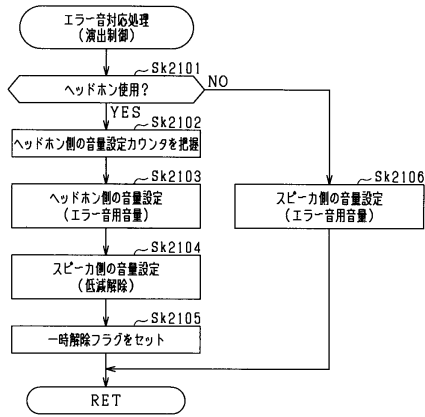


30

40

50

【 図 3 6 5 】



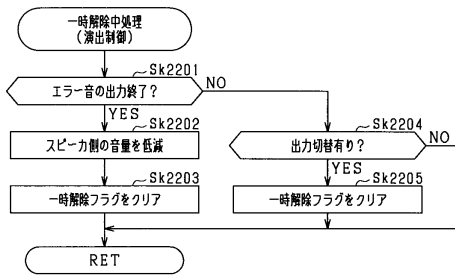
【 図 3 6 6 】

音量設定 カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル3	小 ↑ ↓ 大
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル4	
5	音量レベル5	音量レベル5	

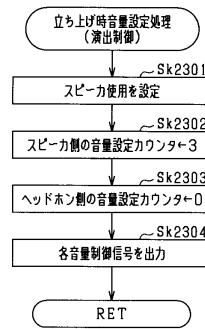
10

20

【 図 3 6 7 】



【 図 3 6 8 】

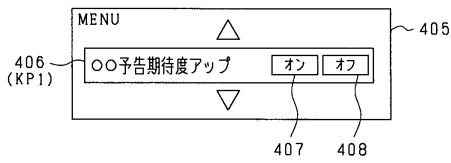
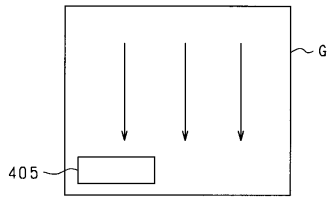


30

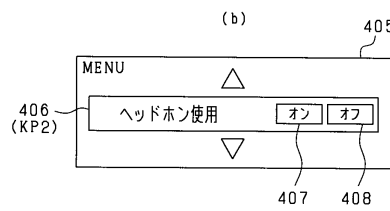
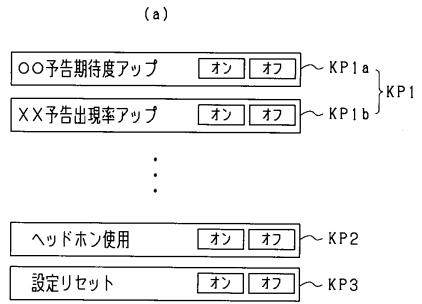
40

50

【図 369】



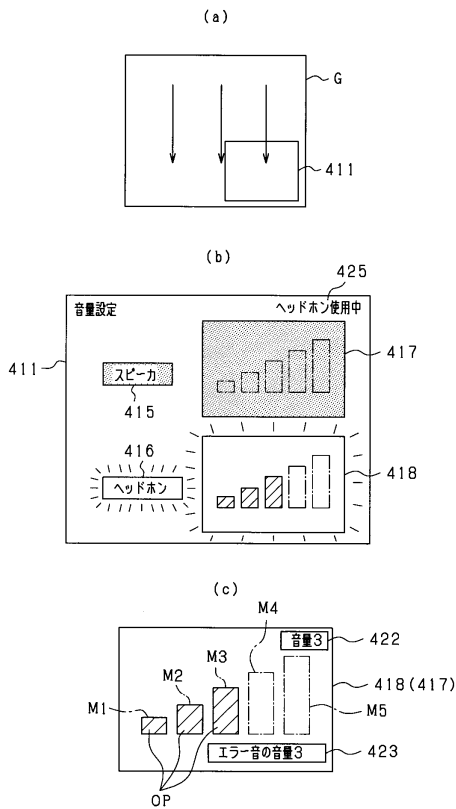
【図 370】



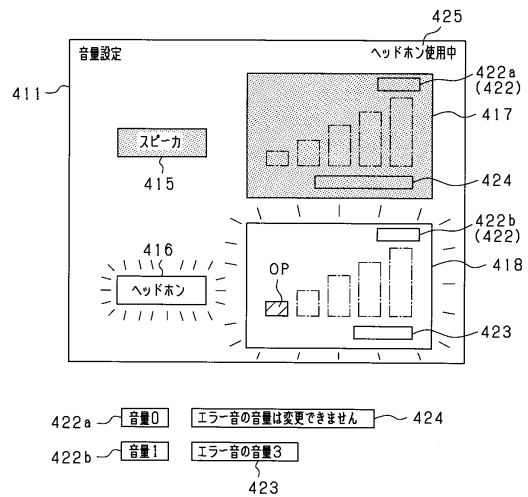
10

20

【図 371】



【図 372】

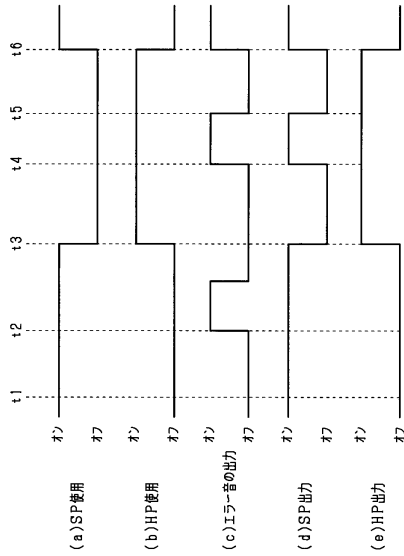


30

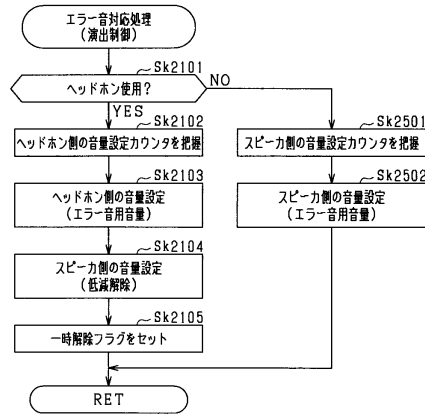
40

50

【 図 3 7 3 】



【 図 3 7 4 】



10

20

【 図 3 7 5 】

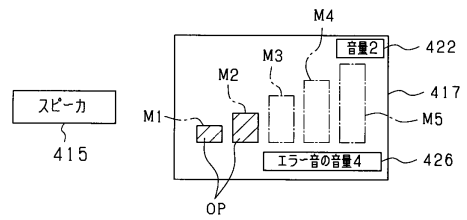
(a)ヘッドホン用のエラー音量設定テーブル

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル3	小 ↑ ↓ 大
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル4	大
5	音量レベル5	音量レベル5	

(b)スピーカ用のエラー音量設定テーブル

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル4	小 ↑ ↓ 大
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル5	大
5	音量レベル5		

【 図 3 7 6 】

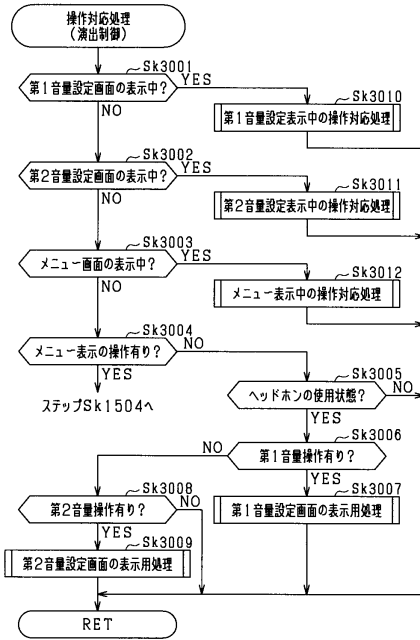


30

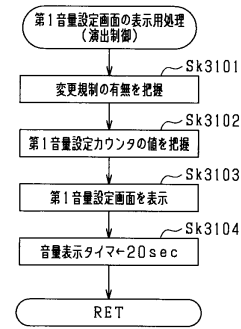
40

50

【 図 3 7 7 】



【 図 3 7 8 】



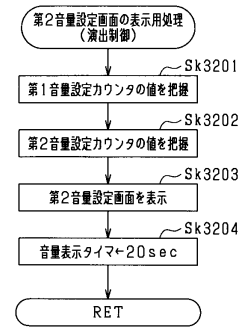
10

20

【 図 3 7 9 】

第1音量	第1音量設定カウンタ	第2音量	第2音量設定カウンタ
小	1	音量レベル1	1
		音量レベル2	2
		音量レベル3	3
中	2	音量レベル1	1
		音量レベル2	2
		音量レベル3	3
		音量レベル4	4
大	3	音量レベル1	1
		音量レベル2	2
		音量レベル3	3
		音量レベル4	4
		音量レベル5	5

【 図 3 8 0 】

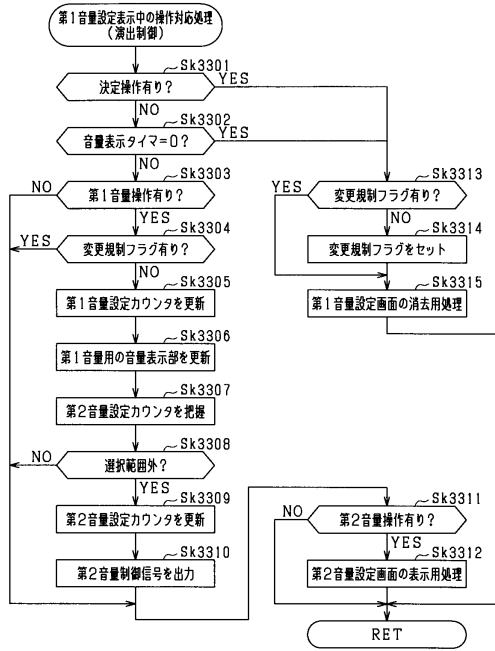


30

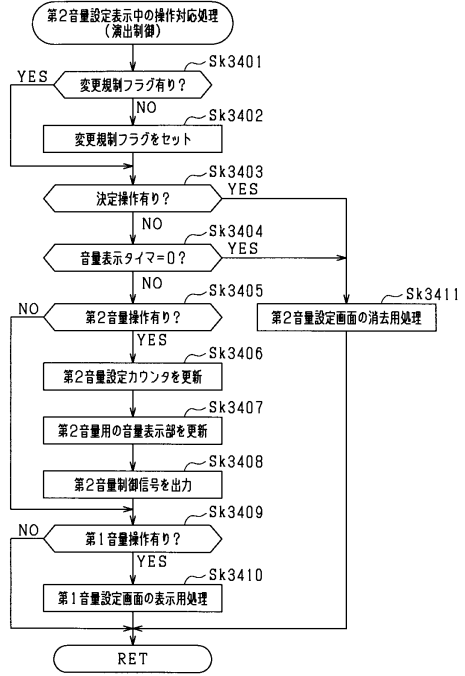
40

50

【 図 3 8 1 】



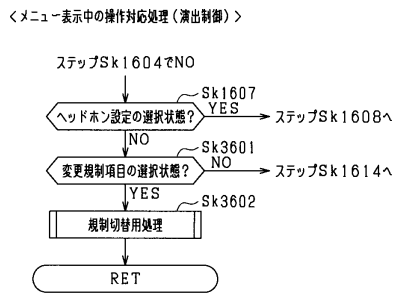
【 図 3 8 2 】



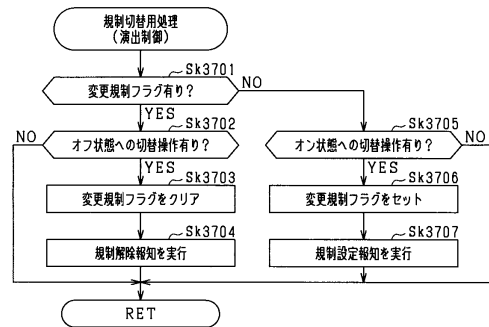
10

20

【 図 3 8 3 】



【 図 3 8 4 】

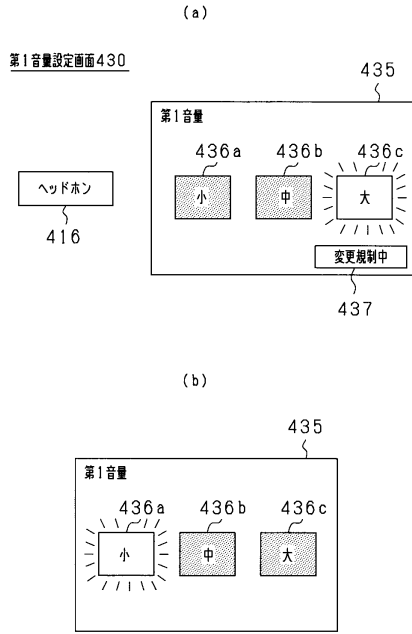


30

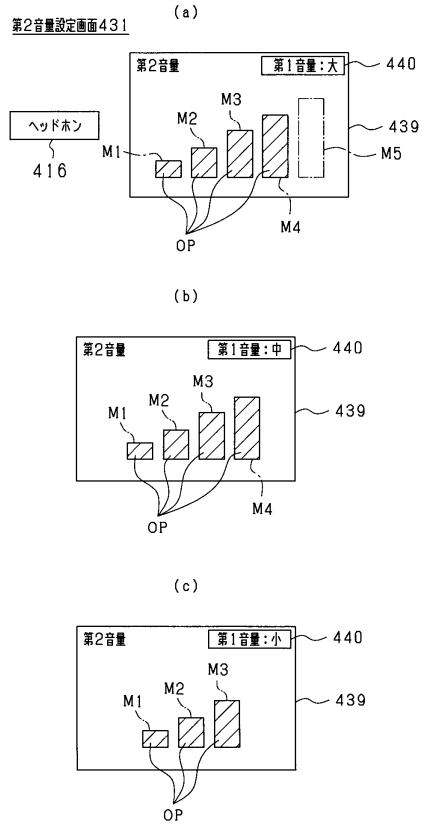
40

50

【図 385】



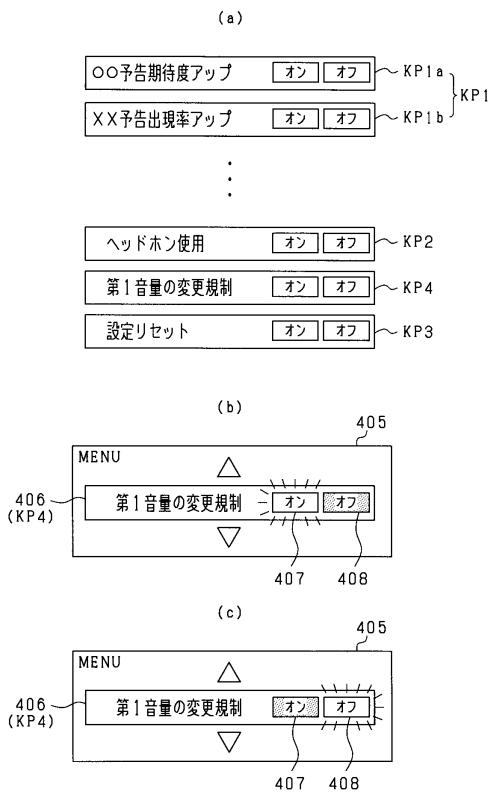
【図 386】



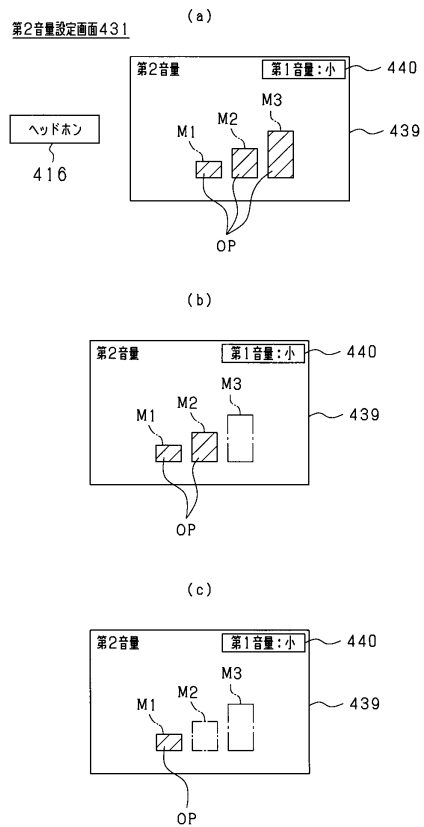
10

20

【図 387】



【図 388】

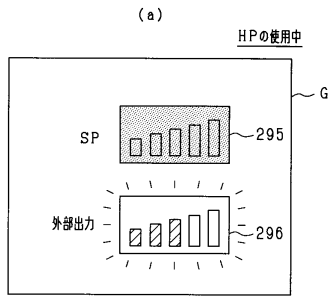


30

40

50

【 図 3 8 9 】

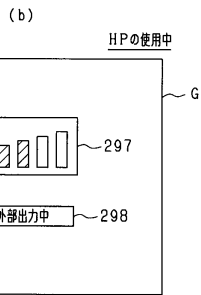


【 図 3 9 0 】

外部出力用の音量調整

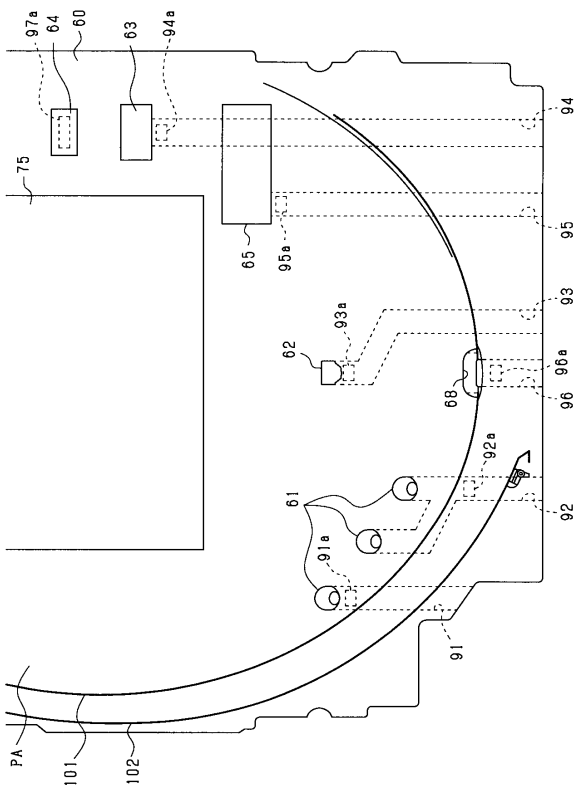
演出音	エラー音	音量
1	1	小
2		↑
3		↓
4	2	大
5	3	

10

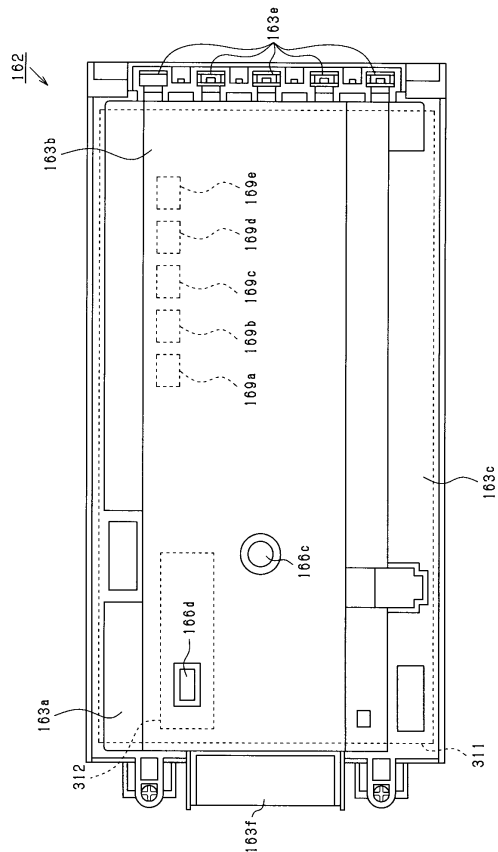


20

【 図 3 9 1 】



【 図 3 9 2 】

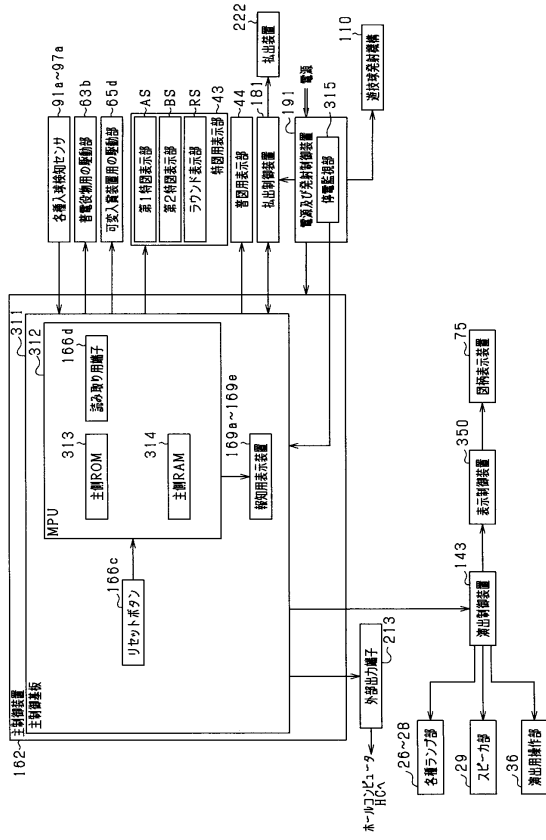


30

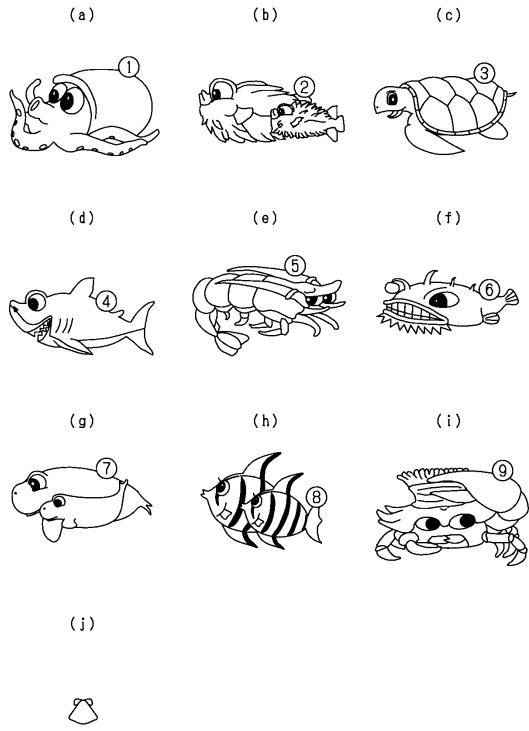
40

50

【 図 3 9 3 】



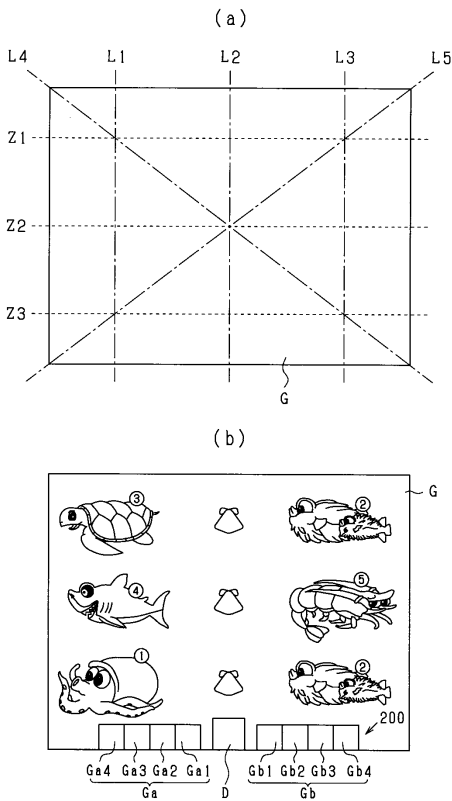
【 図 3 9 4 】



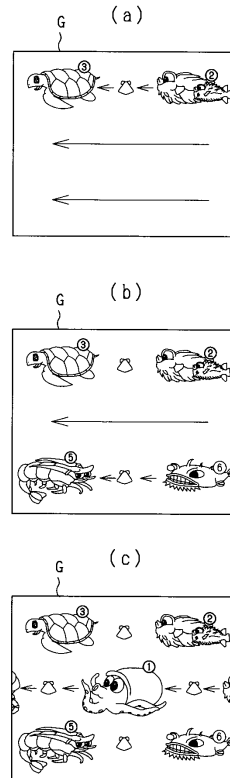
10

20

【 図 3 9 5 】



【 図 3 9 6 】

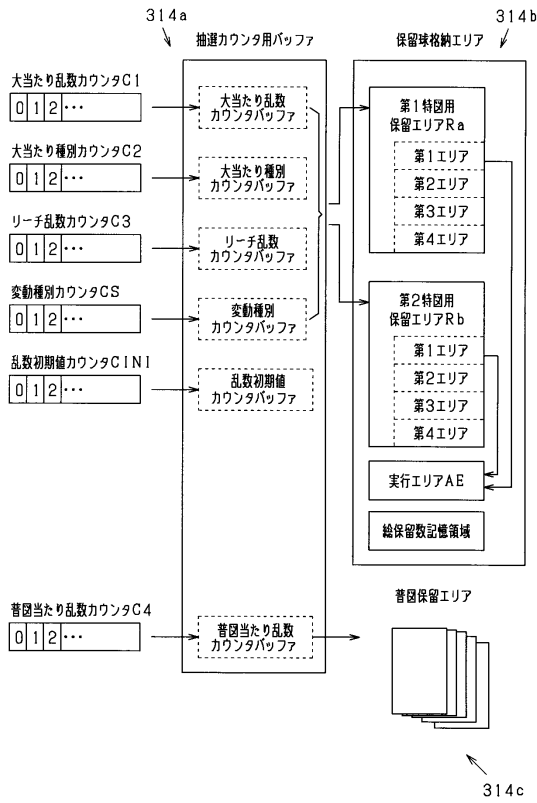


30

40

50

【 図 3 9 7 】



【 図 3 9 8 】

当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報
1	7
2	17
3	27
4	37
5	47

低確率モード (Addresses 1-3)  
高確率モード (Addresses 4-5)

10

20

【 図 3 9 9 】

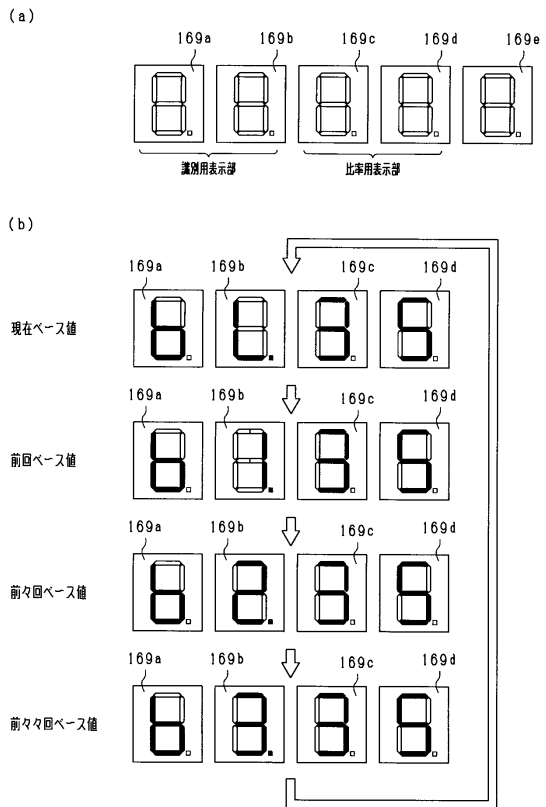
(a) 第1特用の大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別	閉閉実行モード後のサブポートモード
0~84	4R種大当たり結果	高確率サブポートモード(35回)
85~99	4F通常大当たり結果	高確率サブポートモード(50回)

(b) 第2特用の大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別	閉閉実行モード後のサブポートモード
0~84	10R種大当たり結果	高確率サブポートモード(35回)
85~99	4F通常大当たり結果	高確率サブポートモード(50回)

【 図 4 0 0 】



30

40

50

【図 4 0 1】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

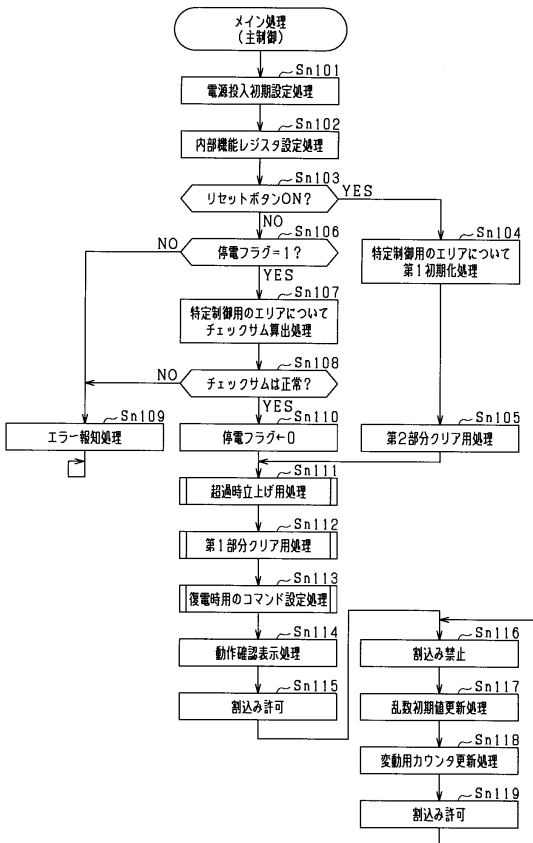
【図 4 0 2】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

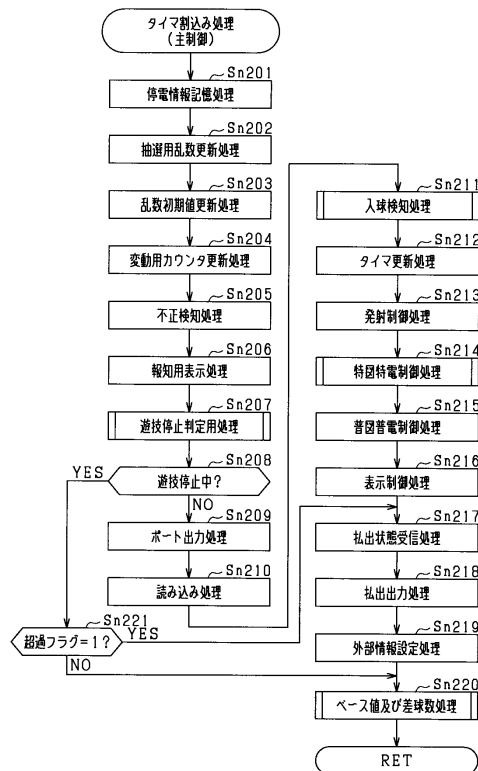
10

20

【図 4 0 3】



【図 4 0 4】

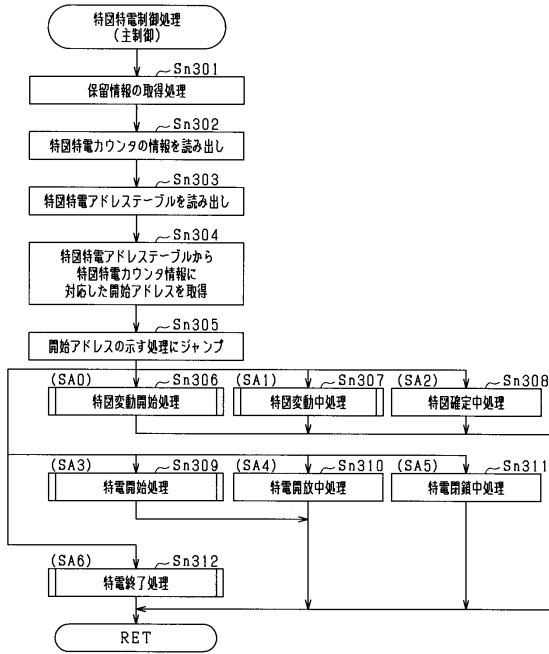


30

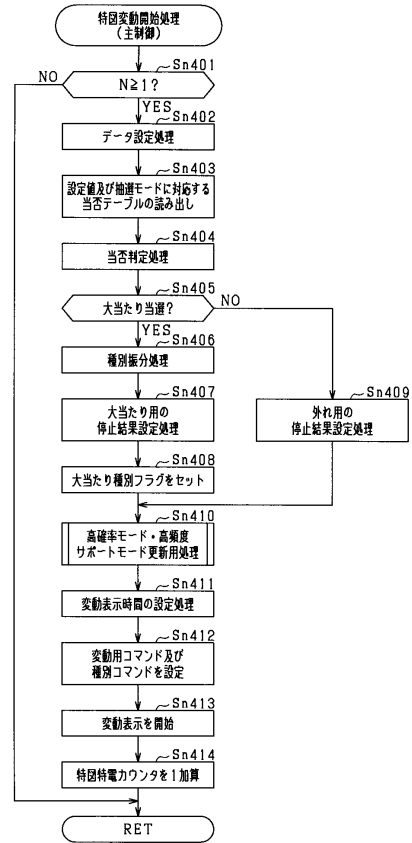
40

50

【 図 4 0 5 】



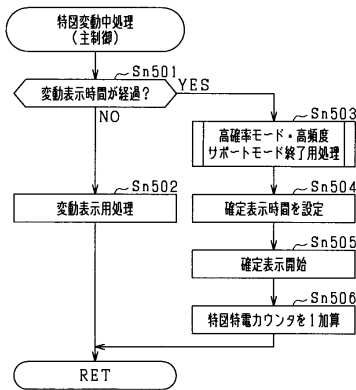
【 図 4 0 6 】



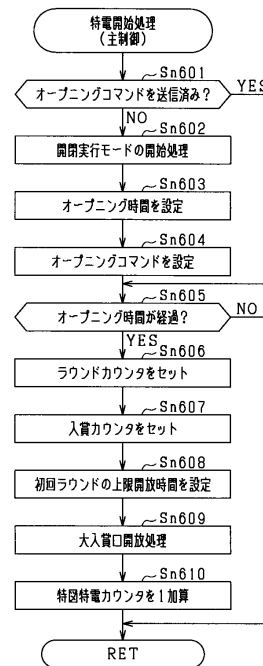
10

20

【 図 4 0 7 】



【 図 4 0 8 】

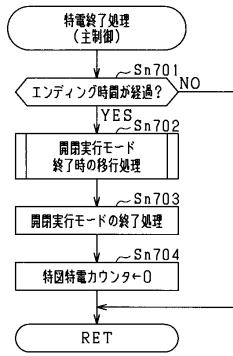


30

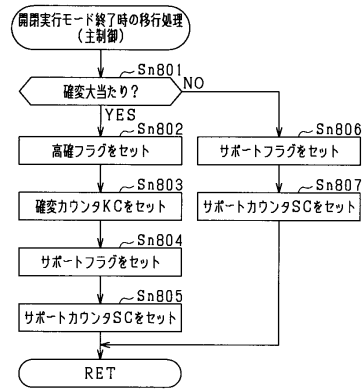
40

50

【 図 4 0 9 】



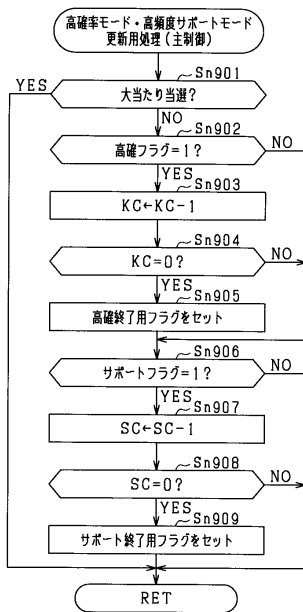
【 図 4 1 0 】



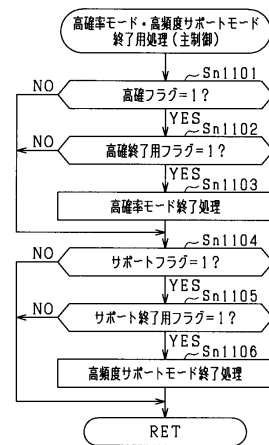
10

20

【 図 4 1 1 】



【 図 4 1 2 】

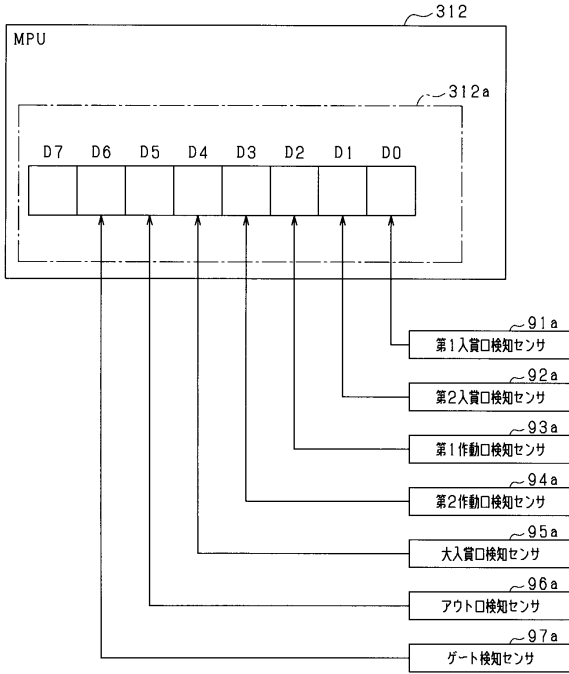


30

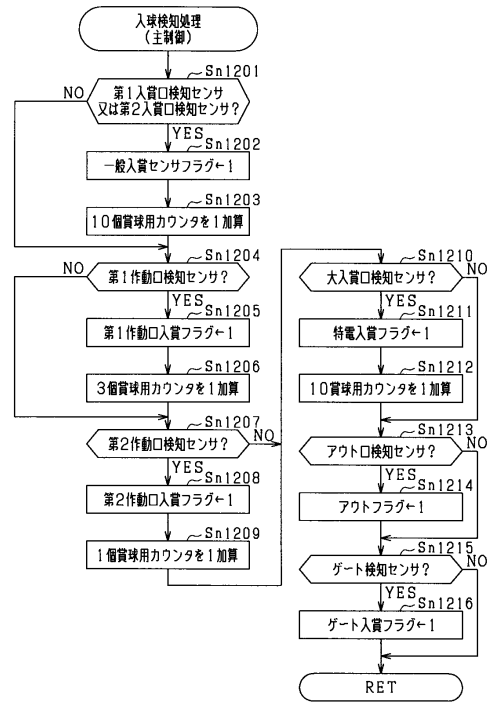
40

50

【 図 4 1 3 】



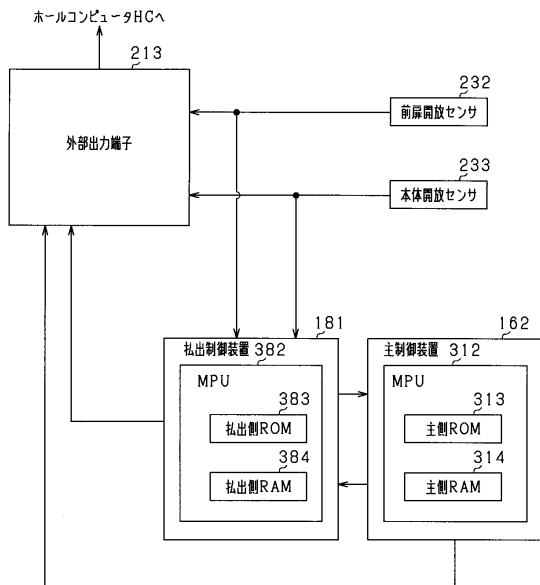
【 図 4 1 4 】



10

20

【 図 4 1 5 】



【 図 4 1 6 】

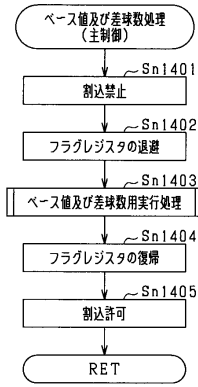


30

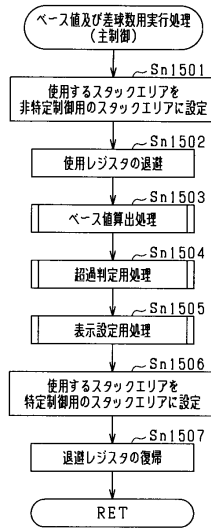
40

50

【 図 4 1 7 】



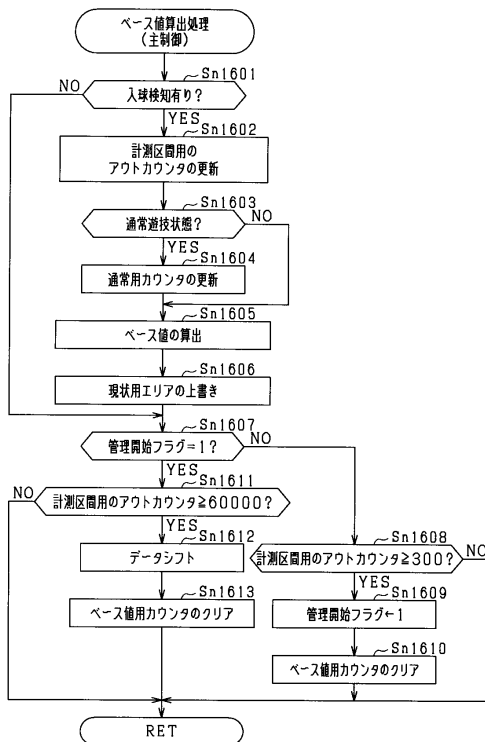
【 図 4 1 8 】



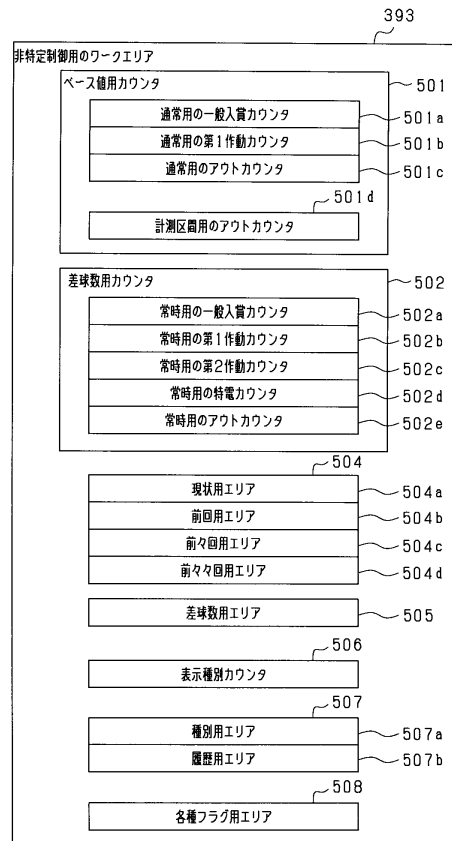
10

20

【 図 4 1 9 】



【 図 4 2 0 】

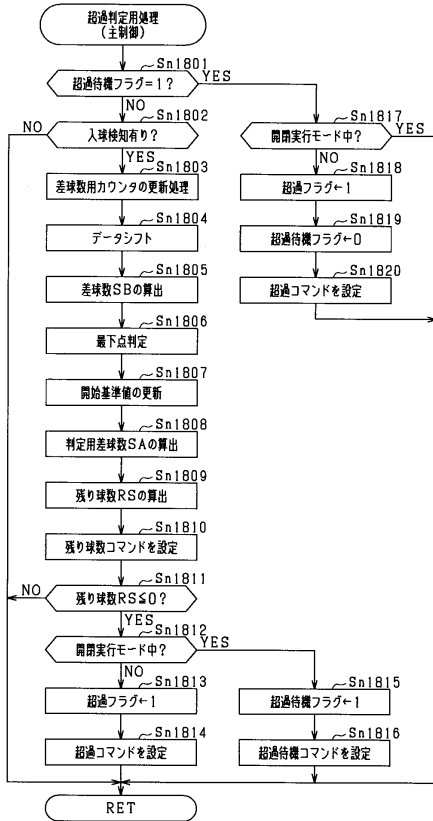


30

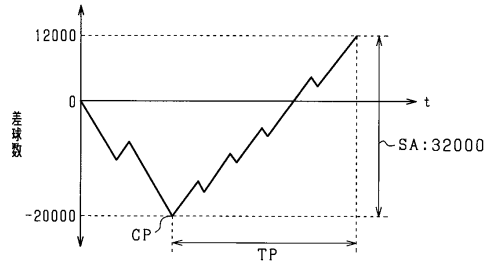
40

50

【 図 4 2 1 】



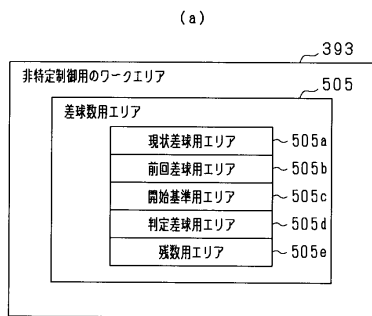
【 図 4 2 2 】



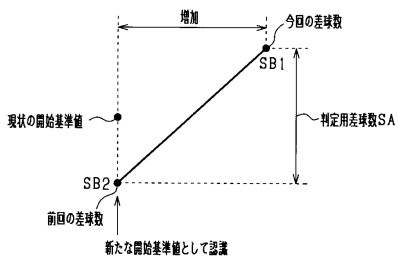
10

20

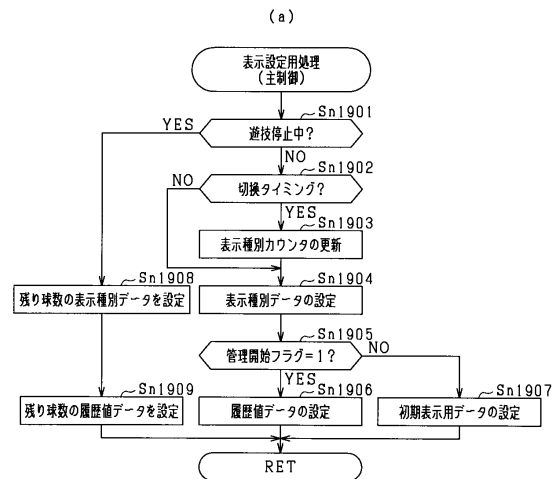
【 図 4 2 3 】



(b)



【 図 4 2 4 】



(b)

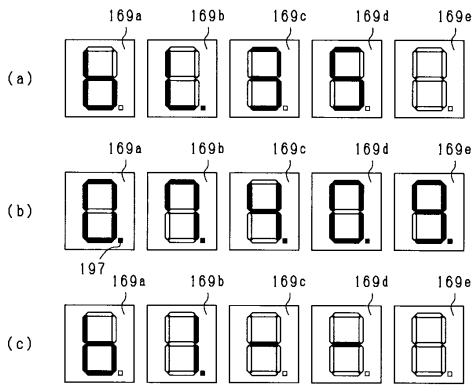
表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	残り球数

30

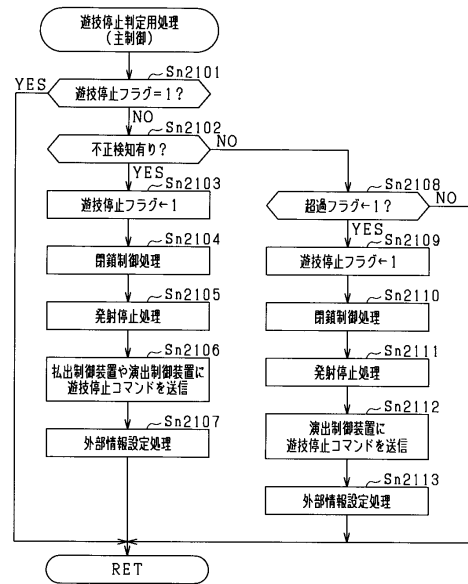
40

50

【 図 4 2 5 】



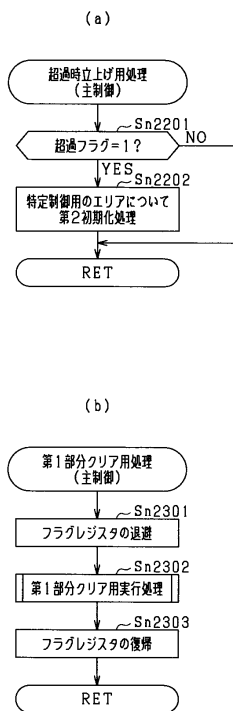
【 図 4 2 6 】



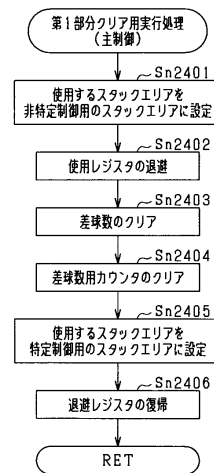
10

20

【 図 4 2 7 】



【 図 4 2 8 】

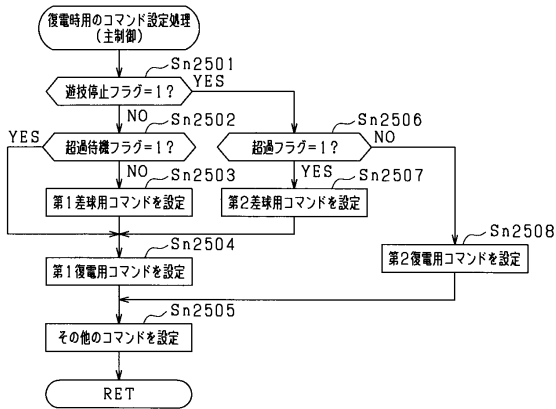


30

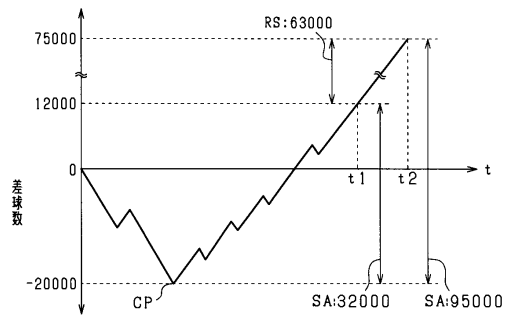
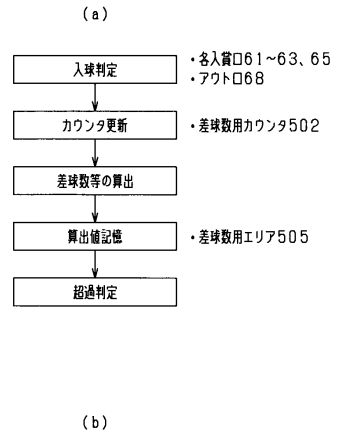
40

50

【 図 4 2 9 】



【 図 4 3 0 】



10

20

【 図 4 3 1 】

(a)

遊技停止の態様

移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

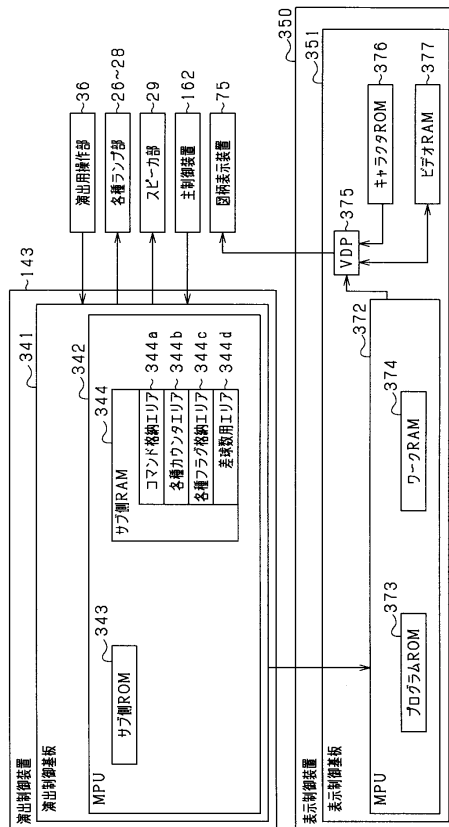
復電時

復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り (リセット無し)	遊技停止、賞球情報以外を初期化	有り
超過有り (リセット有り)	初期化(遊技停止、超過状態を解除)	有り
超過無し (リセット無し)	初期化無し	有り
超過無し (リセット有り)	初期化	有り

30

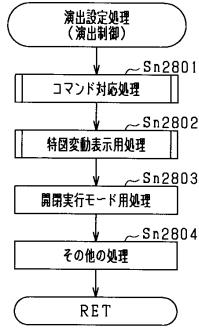
40

【 図 4 3 2 】

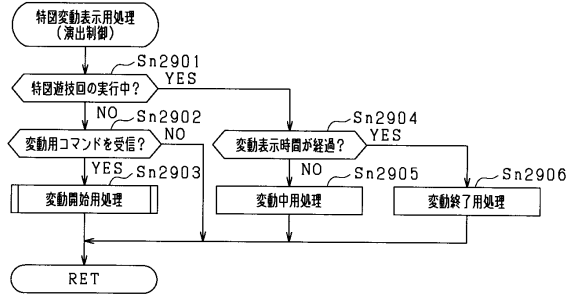


50

【 図 4 3 3 】



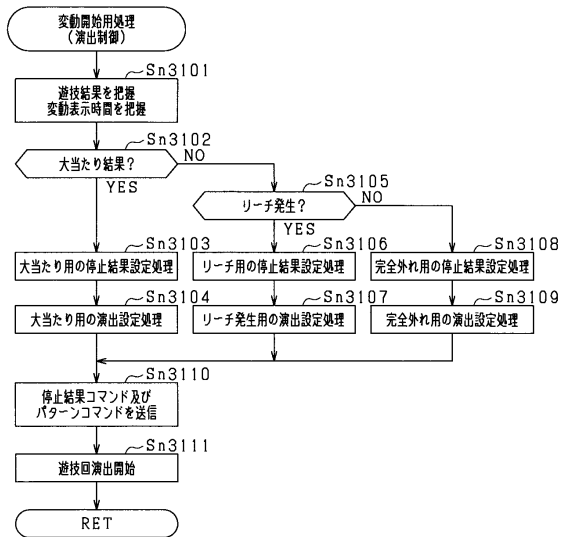
【 図 4 3 4 】



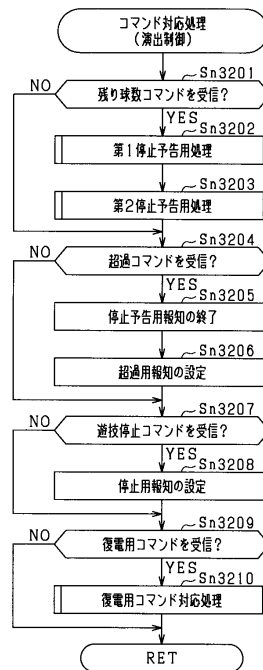
10

20

【 図 4 3 5 】



【 図 4 3 6 】

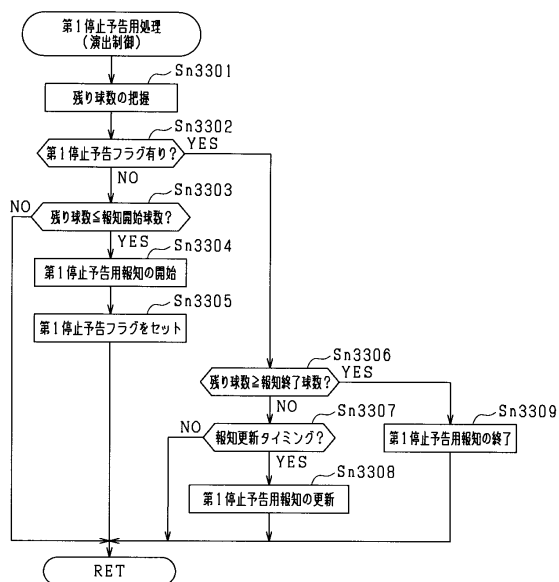


30

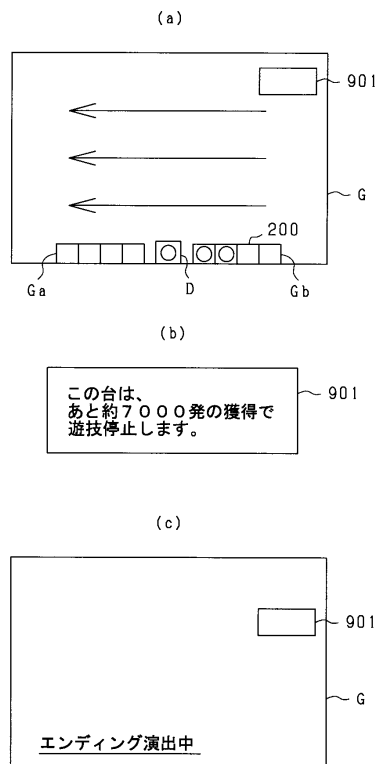
40

50

【 図 4 3 7 】



【 図 4 3 8 】



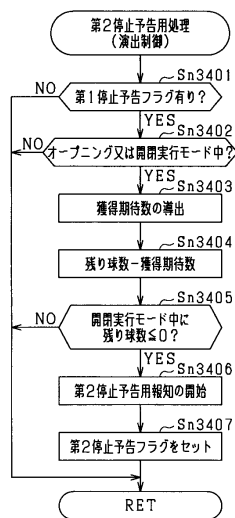
10

20

【 図 4 3 9 】

更新タイミング	第1停止予告用報知	更新単位 (更新間隔)
残り球数が7000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が6000個	この台は、あと約6000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が5000個	この台は、あと約5000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	⋮
残り球数が2000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約900発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	⋮
残り球数が400個	この台は、あと約400発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が350個	この台は、あと約350発の獲得で遊技停止します。	1個

【 図 4 4 0 】

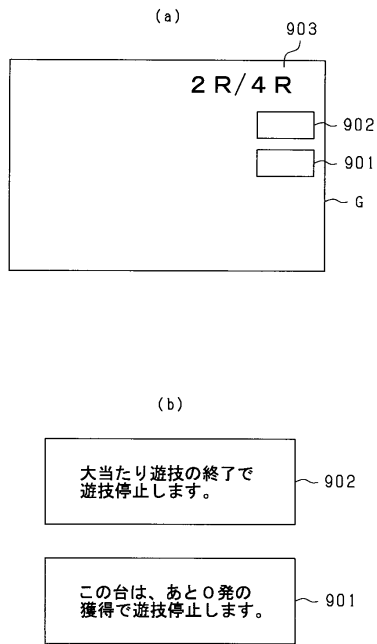


30

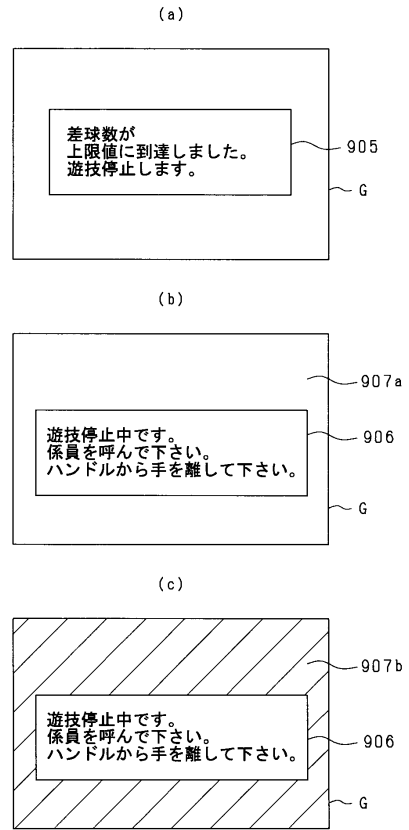
40

50

【図 4 4 1】



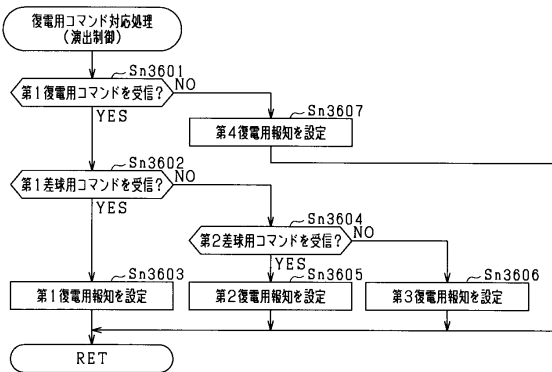
【図 4 4 2】



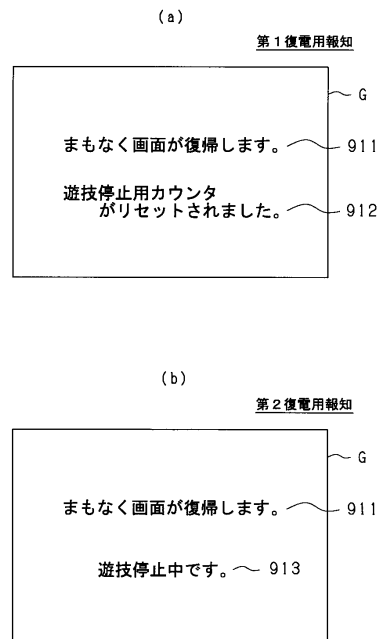
10

20

【図 4 4 3】



【図 4 4 4】

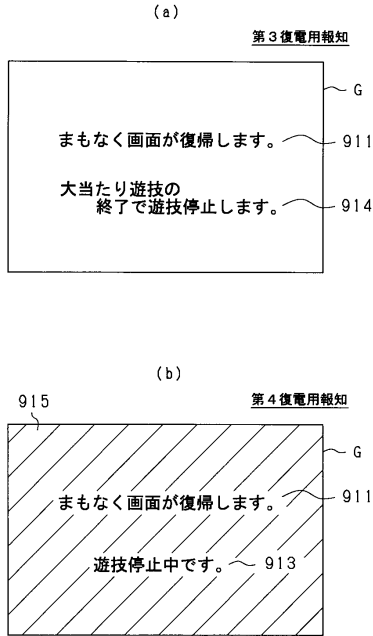


30

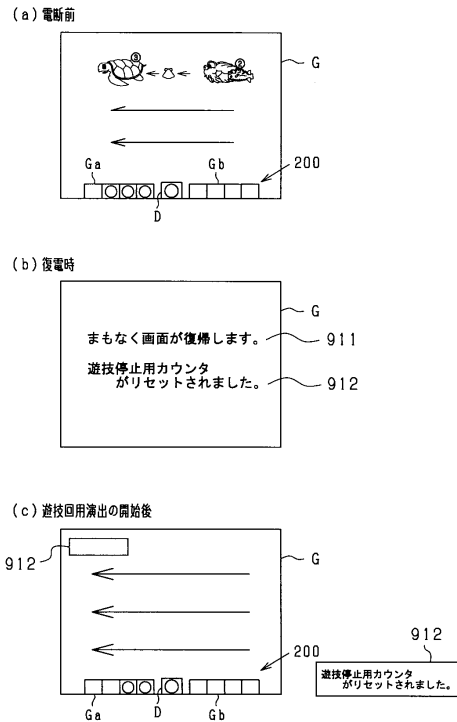
40

50

【 図 4 4 5 】



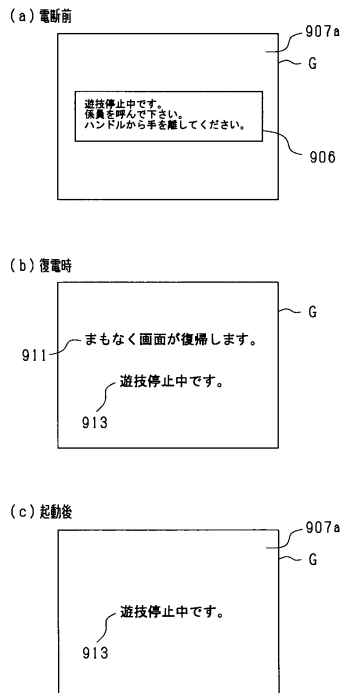
【 図 4 4 6 】



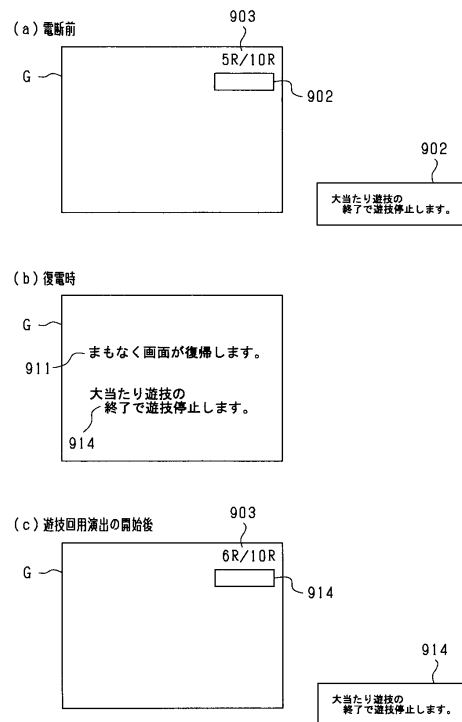
10

20

【 図 4 4 7 】



【 図 4 4 8 】

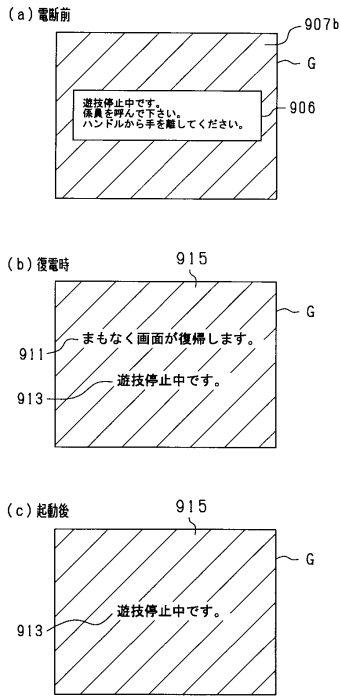


30

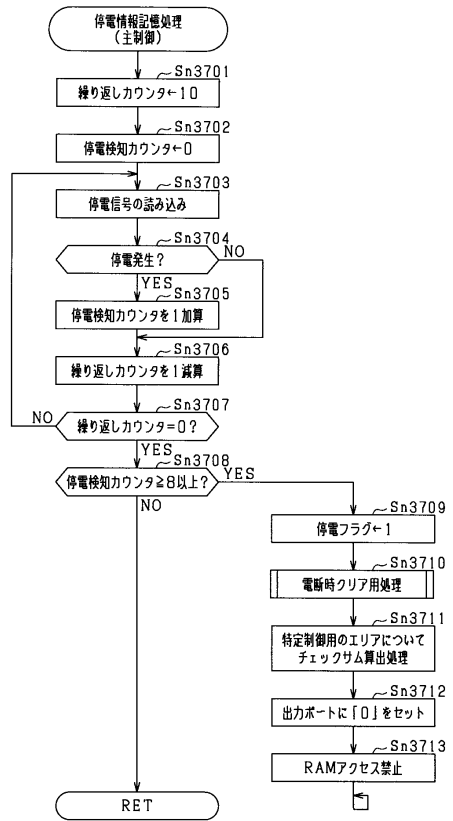
40

50

【 図 4 4 9 】



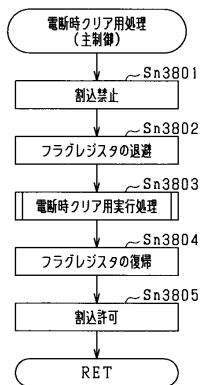
【 図 4 5 0 】



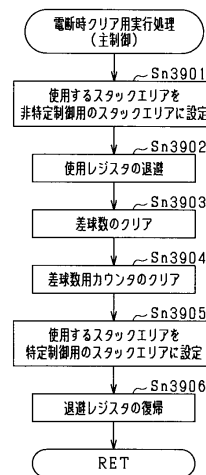
10

20

【 図 4 5 1 】



【 図 4 5 2 】

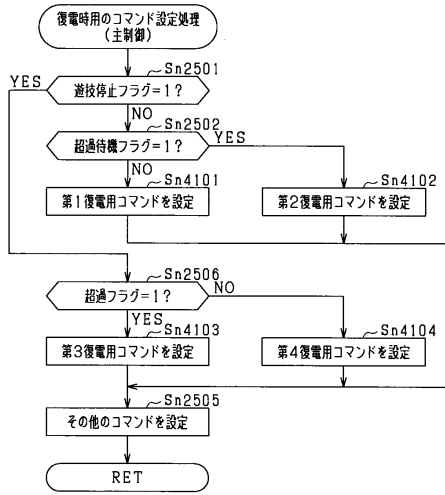


30

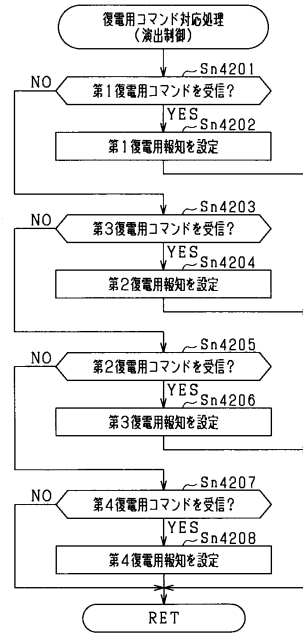
40

50

【 図 4 5 3 】



【 図 4 5 4 】



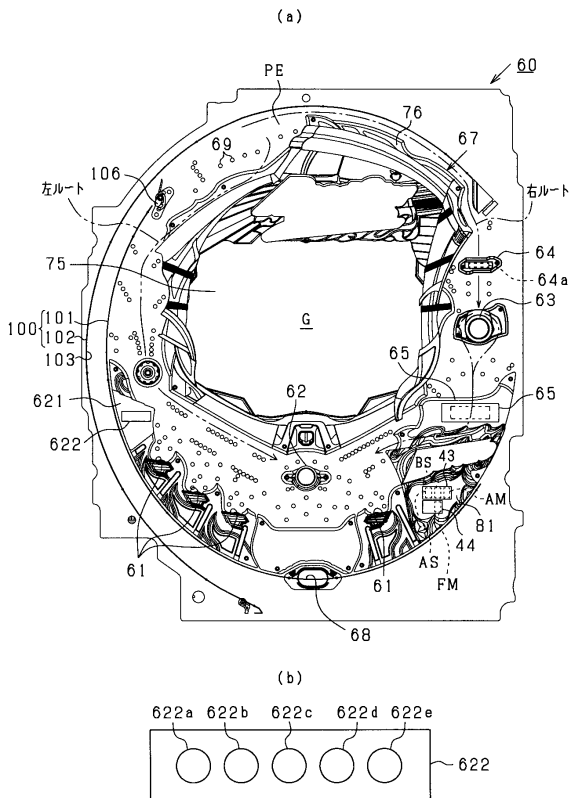
10

20

【 図 4 5 5 】

電断時の状態	出力される復電用コマンド	実行される復電用報知	報知内容
残り球数RSが1個以上の状態	第1復電用コマンド	第1復電用報知	- 画面復帰の報知 - 遊技停止解除フラグのリセット報知
残り球数RSに基づき遊技停止状態	第3復電用コマンド	第2復電用報知	- 画面復帰の報知 - 遊技停止の報知
遊技停止待ち状態	第2復電用コマンド	第3復電用報知	- 画面復帰の報知 - 即時実行モード家の遊技停止の報知
不正検知に基づき遊技停止状態	第4復電用コマンド	第4復電用報知	- 画面復帰の報知 - 遊技停止の報知

【 図 4 5 6 】



30

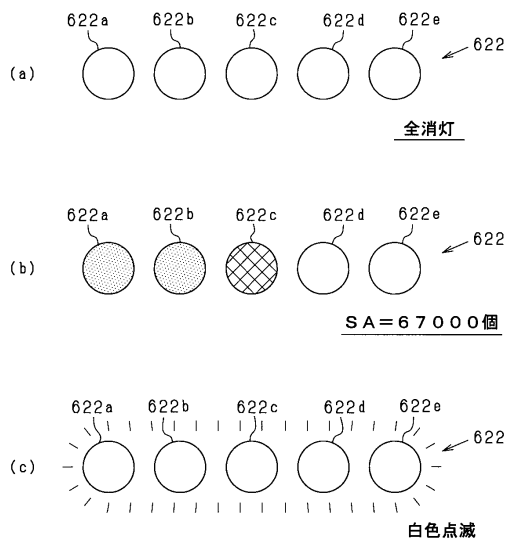
40

50

【 図 4 5 7 】

判定用差球数SA	差球数RS	発光部622a	発光部622b	発光部622c	発光部622d	発光部622e
0~44999	95000~50001	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯
45000~49999	50000~45001	青色発光	消灯	消灯	消灯	消灯
50000~54999	45000~40001	緑色発光	消灯	消灯	消灯	消灯
55000~59999	40000~35001	緑色発光	青色発光	消灯	消灯	消灯
60000~64999	35000~30001	緑色発光	緑色発光	消灯	消灯	消灯
65000~69999	30000~25001	緑色発光	緑色発光	青色発光	消灯	消灯
70000~74999	25000~20001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	消灯	消灯
75000~79999	20000~15001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	青色発光	消灯
80000~84999	15000~10001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光	消灯
85000~89999	10000~5001	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光	青色発光
90000~95000	5000~0	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光	緑色発光
初期化時(カウンタクリア)						
		白色点滅	白色点滅	白色点滅	白色点滅	白色点滅

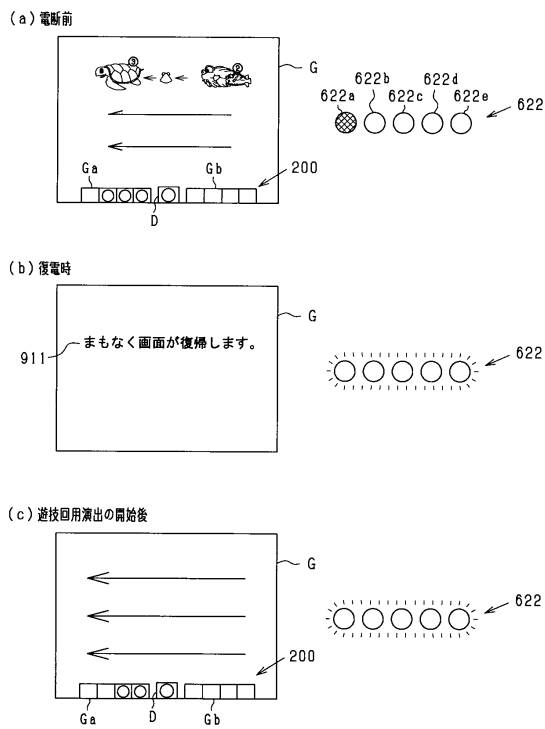
【 図 4 5 8 】



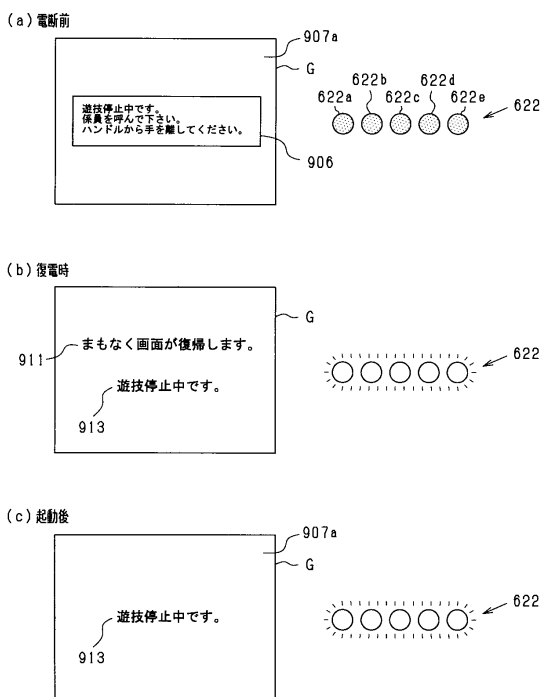
10

20

【 図 4 5 9 】



【 図 4 6 0 】

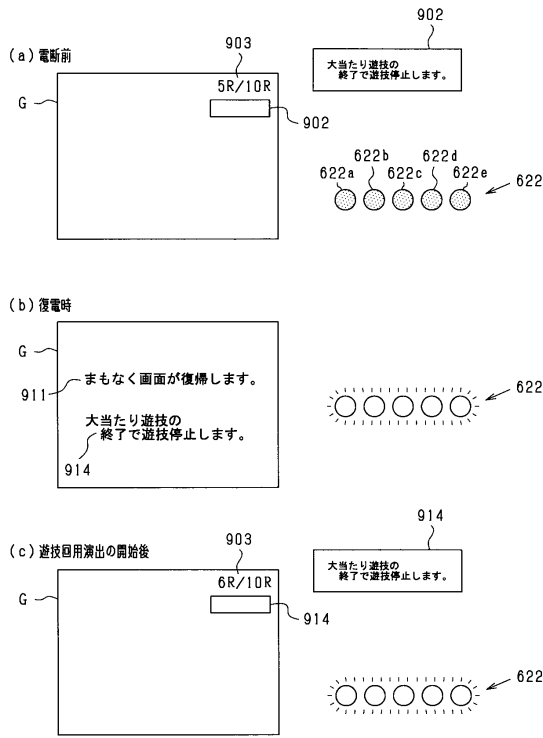


30

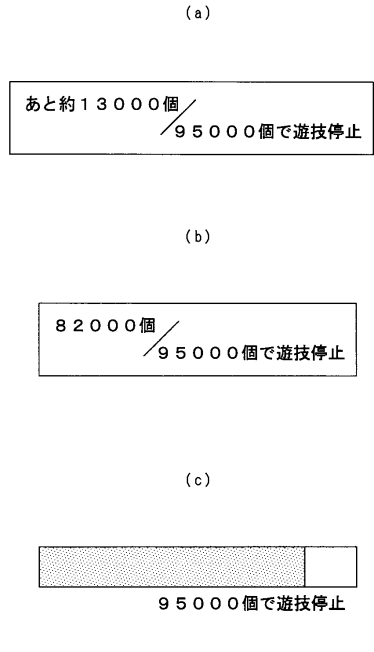
40

50

【図 4 6 1】



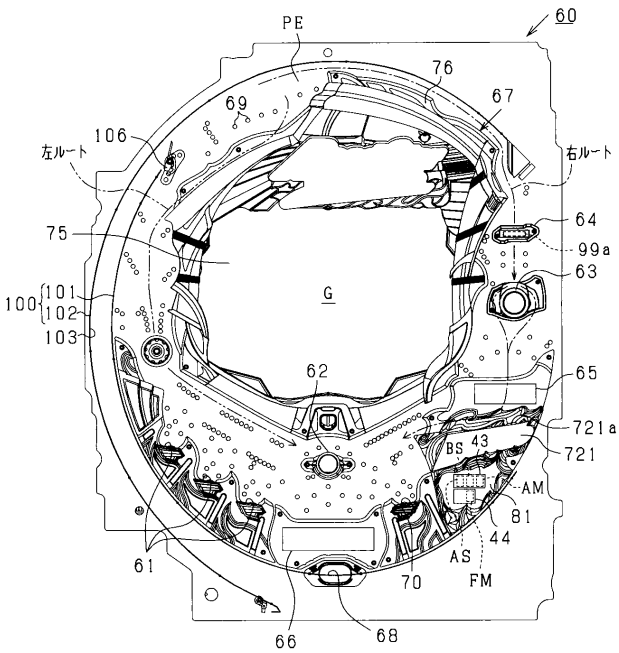
【図 4 6 2】



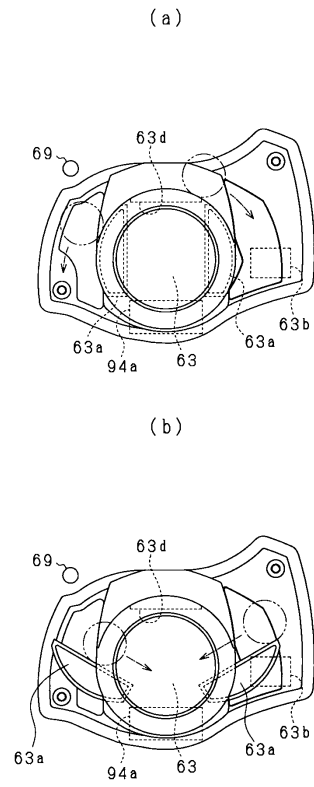
10

20

【図 4 6 3】



【図 4 6 4】

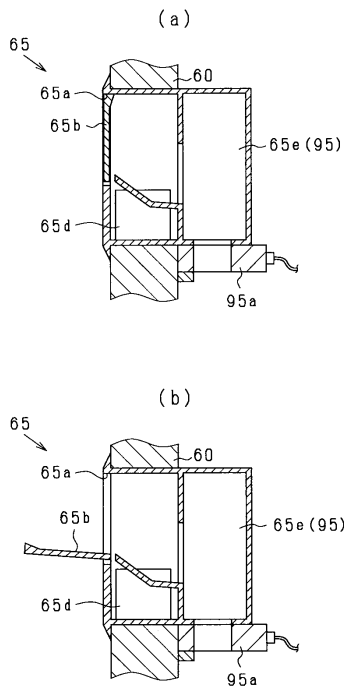


30

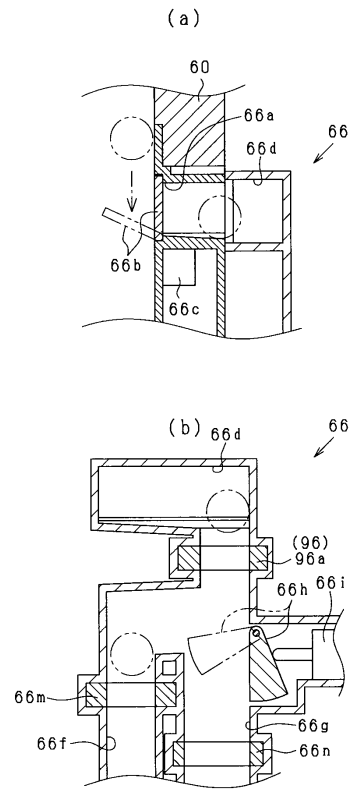
40

50

【 図 4 6 5 】



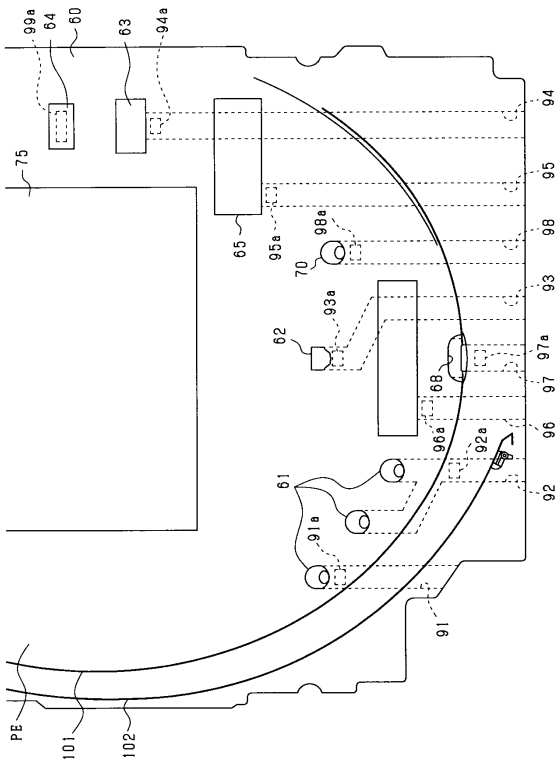
【 図 4 6 6 】



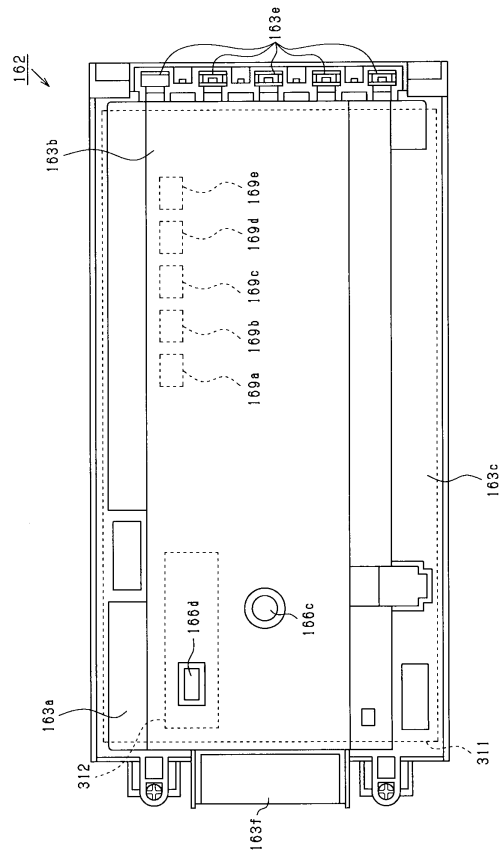
10

20

【 図 4 6 7 】



【 図 4 6 8 】

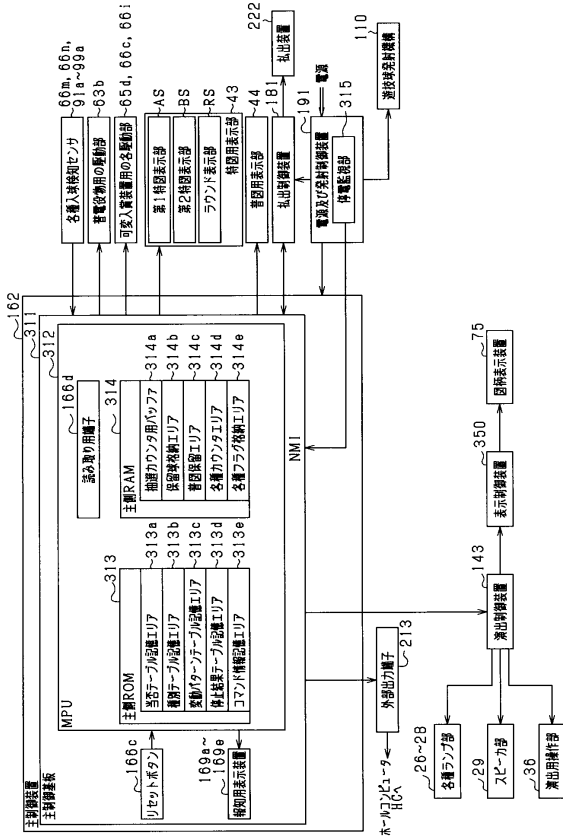


30

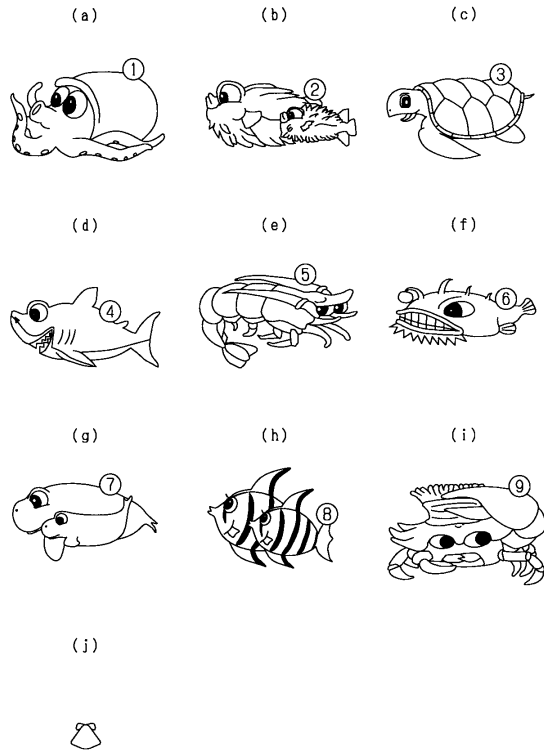
40

50

【 図 4 6 9 】



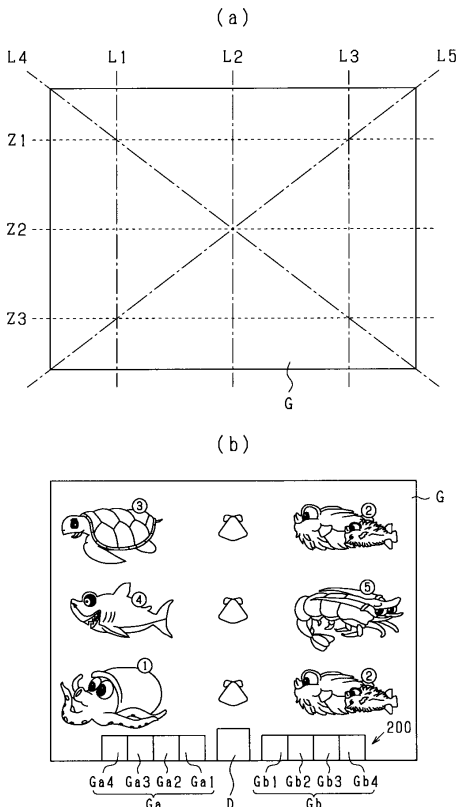
【 図 4 7 0 】



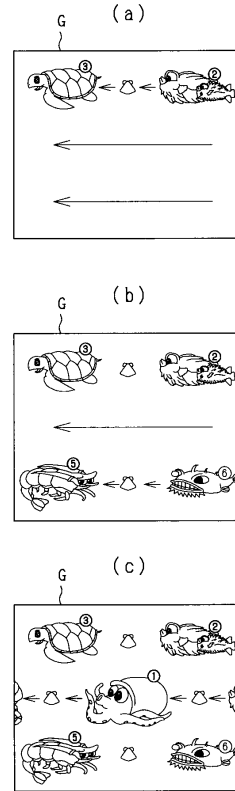
10

20

【 図 4 7 1 】



【 図 4 7 2 】

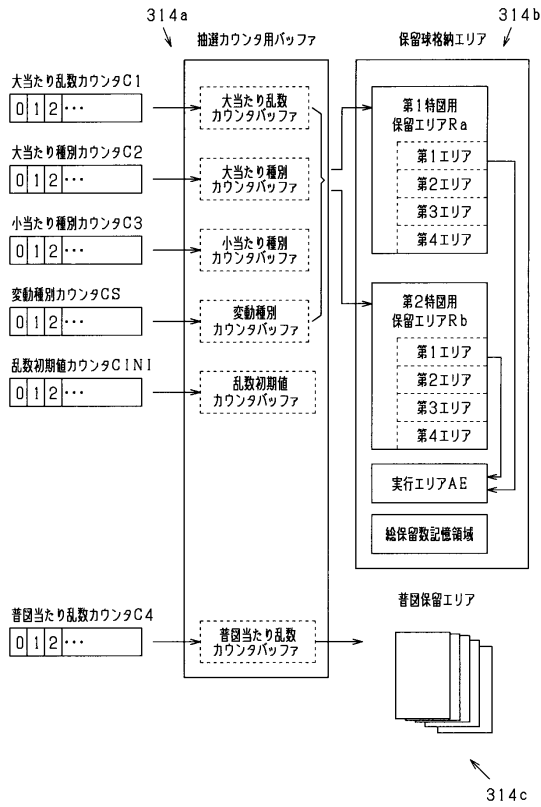


30

40

50

【図 4 7 3】



【図 4 7 4】

(a) 第1特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~2	大当たり結果	1/200
3~14	小当たり結果	1/50
15~599	外れ結果	195/200

(b) 第2特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~2	大当たり結果	1/200
3~77	小当たり結果	1/8
78~599	外れ結果	522/600

10

20

【図 4 7 5】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル		
大当たり種別	サブモード	確率
3R大当たりA	高頻度サブモード (遊抜回6回)	40/100
3R大当たりB	低頻度サブモード	60/100

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル		
大当たり種別	サブモード	確率
10R大当たり	高頻度サブモード (遊抜回6回)	100/100

【図 4 7 6】

(a) 第1特図用の小当たり種別テーブル		
小当たり種別	確率	
大当たり種別	確率	
0~99	不利小当たり結果	100/100

(b) 第2特図用の小当たり種別テーブル		
小当たり種別	確率	
大当たり種別	確率	
0~99	有利小当たり結果A	100/100

(c) V大当たり種別テーブル		
小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サブモード
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	10RV大当たり	高頻度サブモード (遊抜回6回)

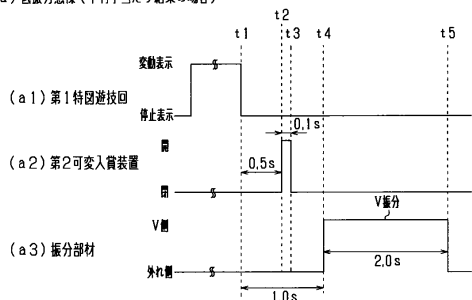
30

40

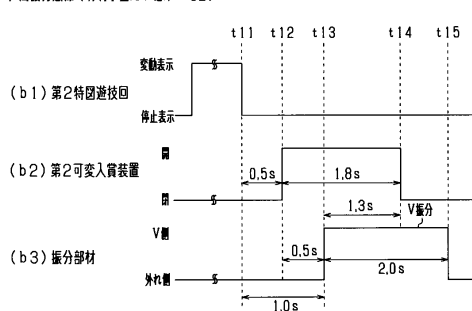
50

【 図 4 7 7 】

(a) 低振分態様 (不利小当たり結果の場合)



(b) 高振分態様 (有利小当たり結果の場合)



【 図 4 7 8 】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

313

10

20

【 図 4 7 9 】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

314

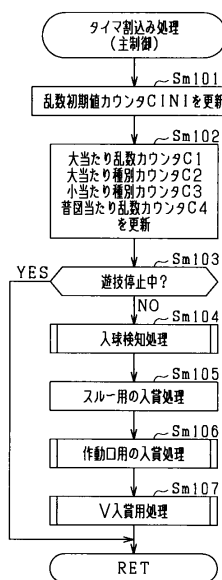
391

392

393

394

【 図 4 8 0 】

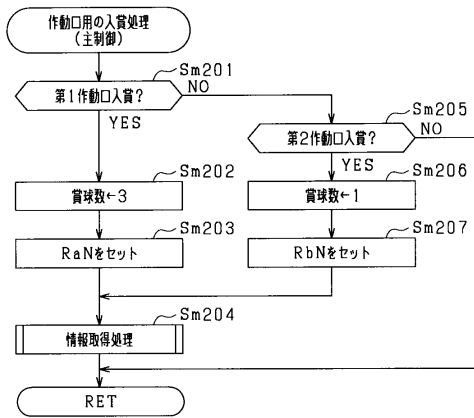


30

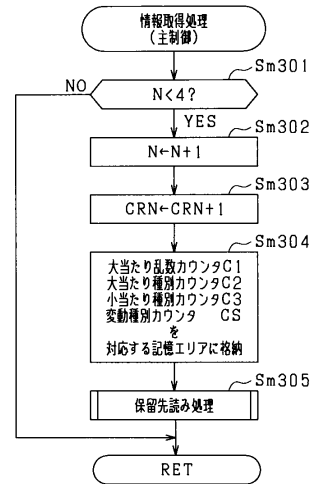
40

50

【 図 4 8 1 】



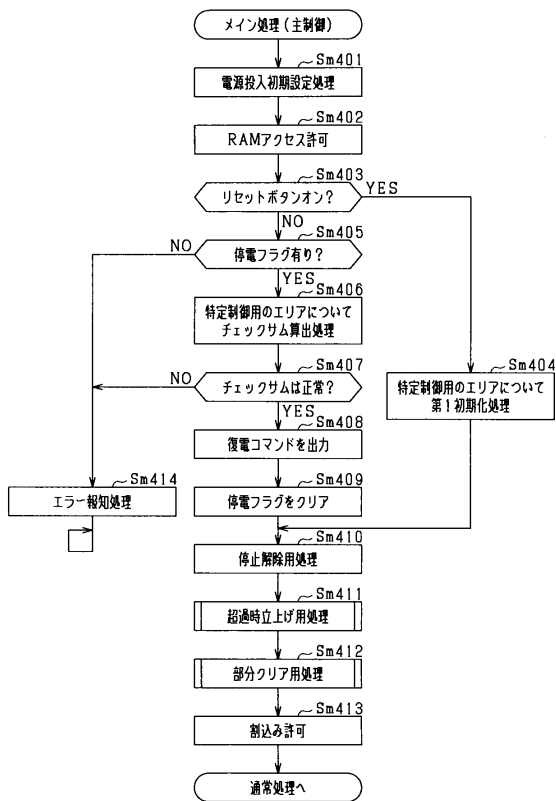
【 図 4 8 2 】



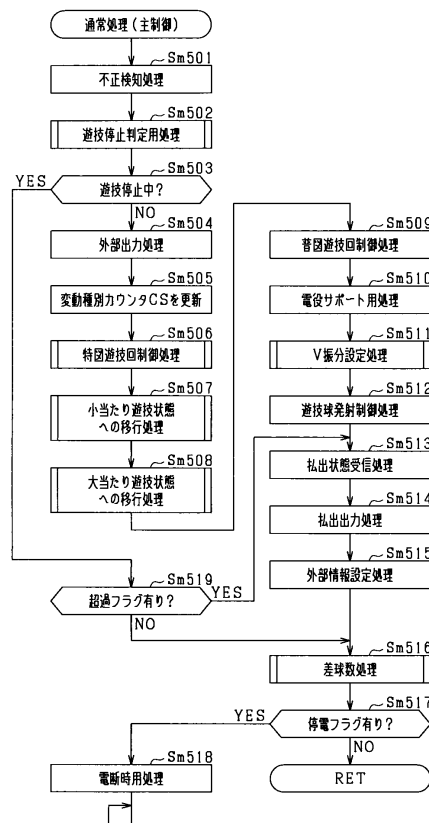
10

20

【 図 4 8 3 】



【 図 4 8 4 】

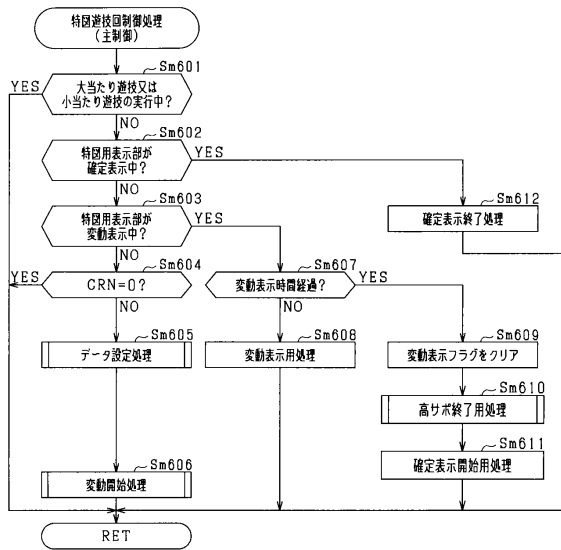


30

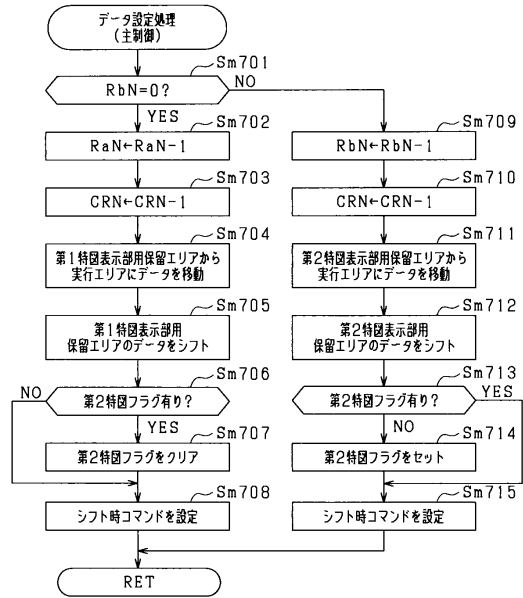
40

50

【 図 4 8 5 】



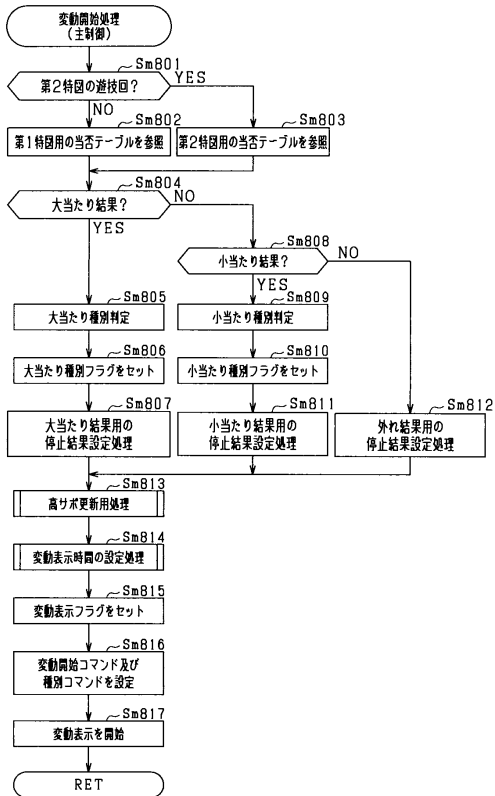
【 図 4 8 6 】



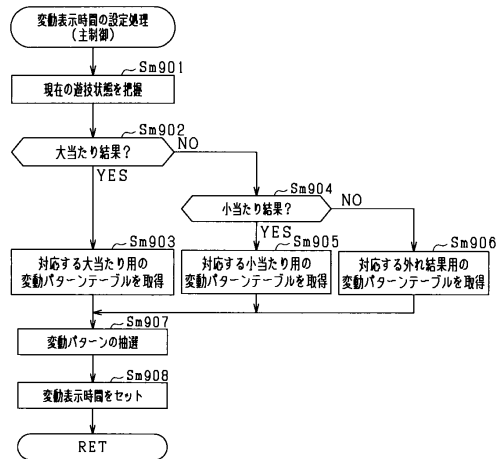
10

20

【 図 4 8 7 】



【 図 4 8 8 】



30

40

50

【 図 4 8 9 】

(a) 大当たり用の第2特図の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~4	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
5~29	変動パターン2A	30sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	60sec	SPSPリーチ当たり

(b) 有利小当たりA用の第2特図の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~4	変動パターン11A	15sec	ノーマルリーチ当たり
5~29	変動パターン12A	30sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン13A	60sec	SPSPリーチ当たり

(c) 外れ用の第2特図の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~59	変動パターン1H	1sec	完全外れ
60~79	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
80~94	変動パターン3H	30sec	SPリーチ外れ
94~99	変動パターン4H	60sec	SPSPリーチ外れ

【 図 4 9 0 】

(a) 大当たり用の第2特図の変動パターンテーブル(残り保留用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン21A	60sec	SPSPリーチ当たり

(b) 有利小当たりA用の第2特図の変動パターンテーブル(残り保留用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン31A	60sec	SPSPリーチ当たり

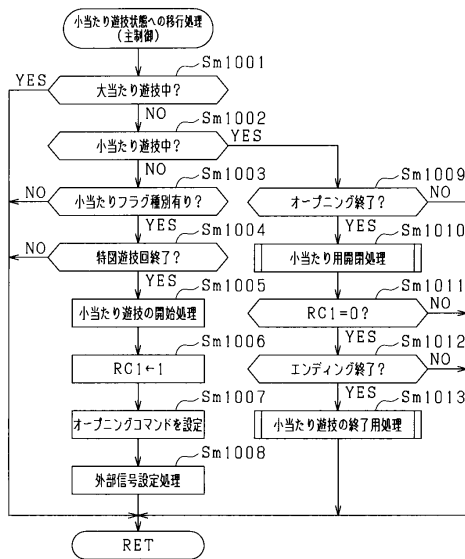
(c) 外れ用の第2特図の変動パターンテーブル(残り保留用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン21H	4sec	完全外れ

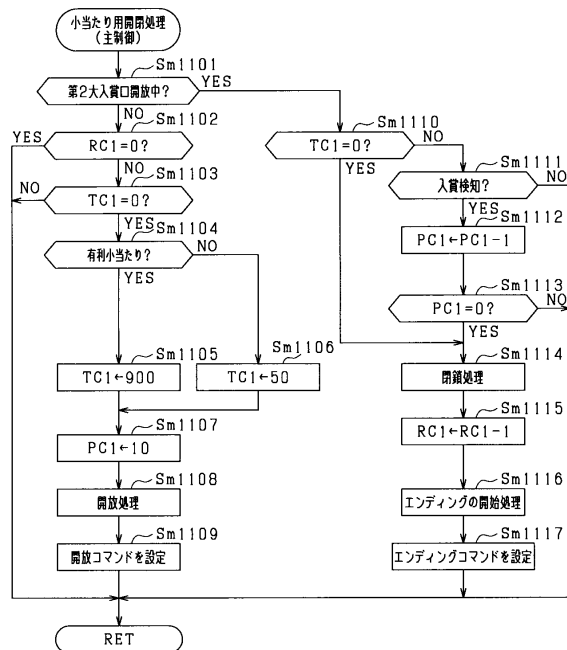
10

20

【 図 4 9 1 】



【 図 4 9 2 】

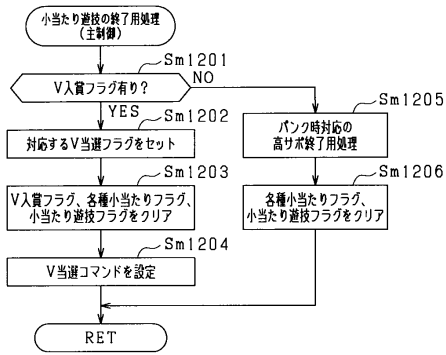


30

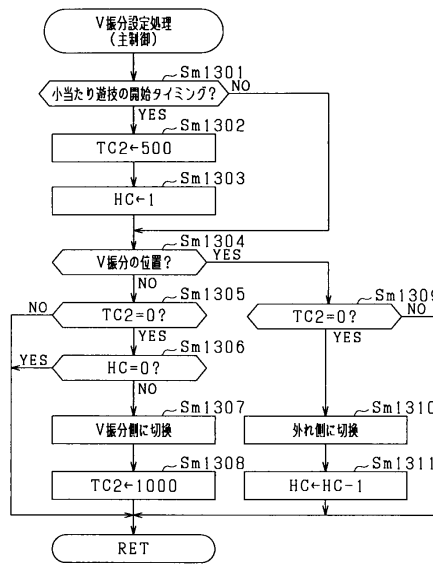
40

50

【 図 4 9 3 】



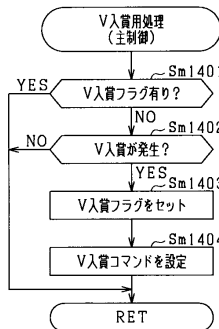
【 図 4 9 4 】



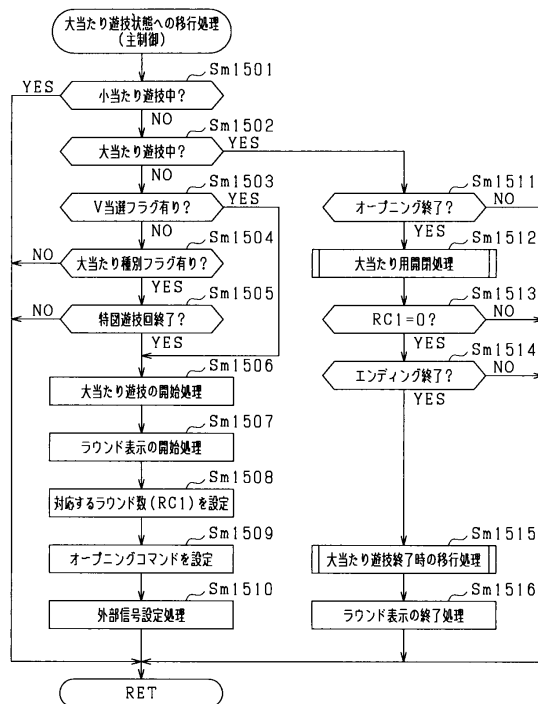
10

20

【 図 4 9 5 】



【 図 4 9 6 】

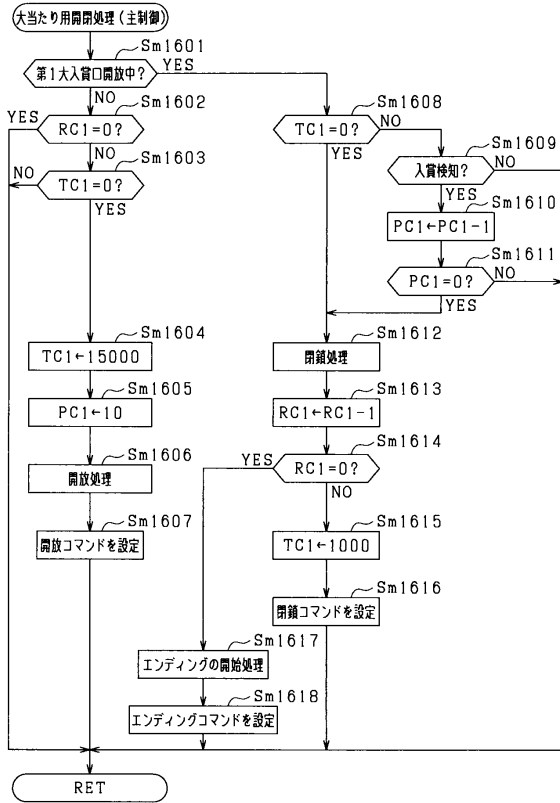


30

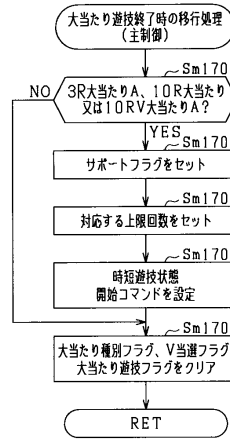
40

50

【 図 4 9 7 】



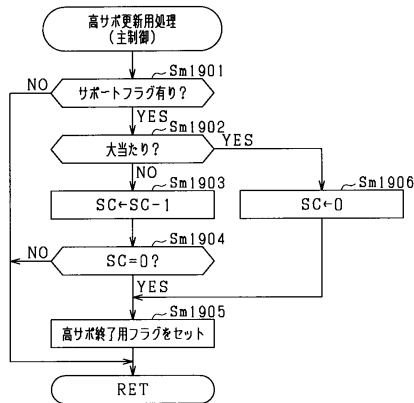
【 図 4 9 8 】



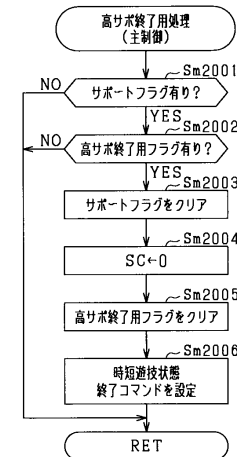
10

20

【 図 4 9 9 】



【 図 5 0 0 】

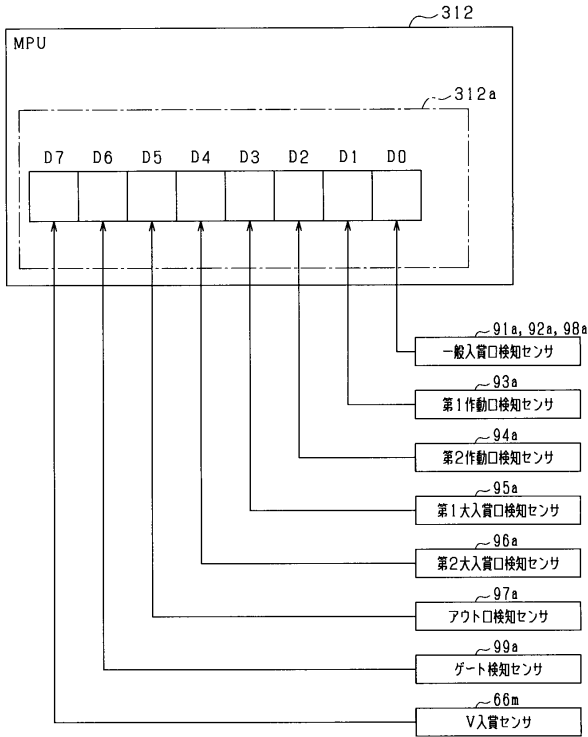


30

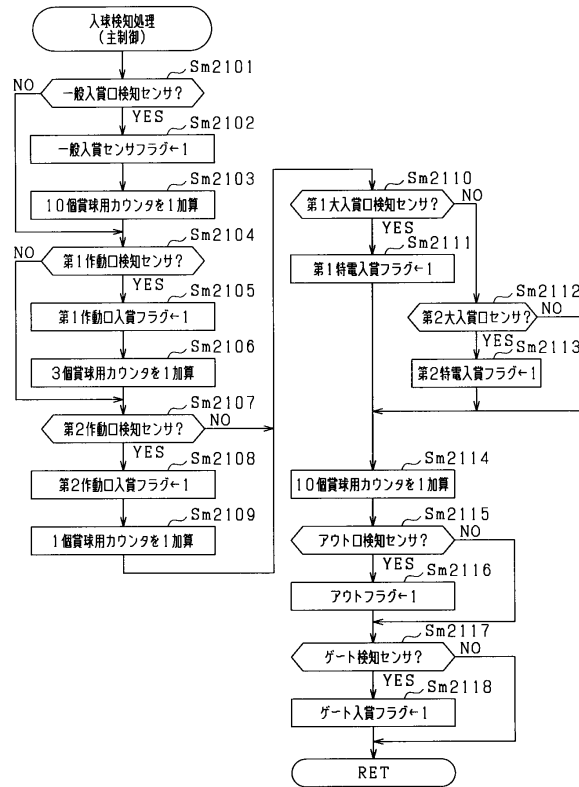
40

50

【図501】



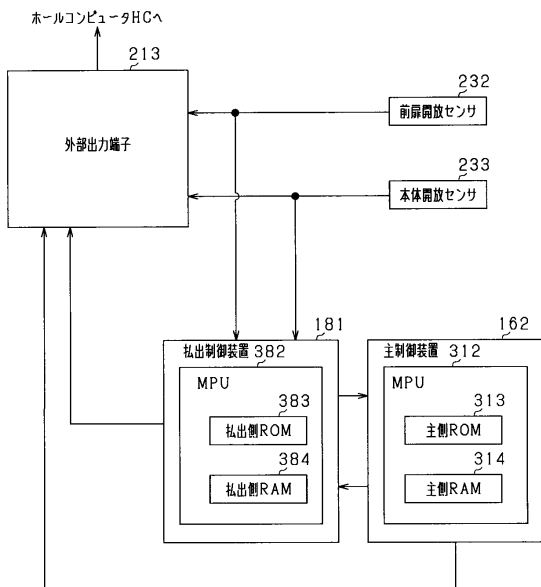
【図502】



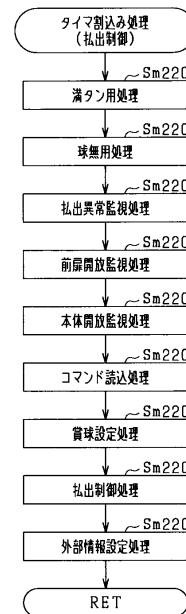
10

20

【図503】



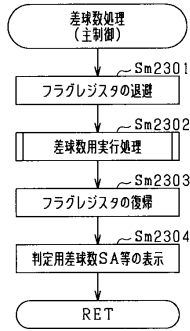
【図504】



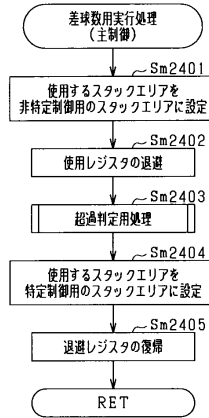
30

40

【 図 5 0 5 】



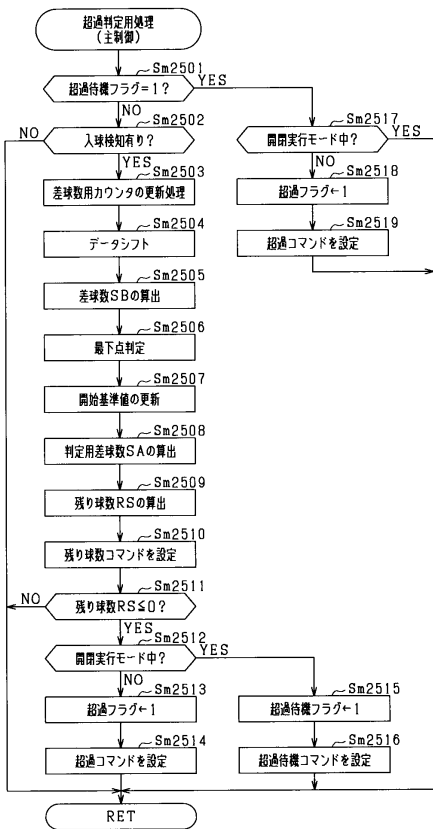
【 図 5 0 6 】



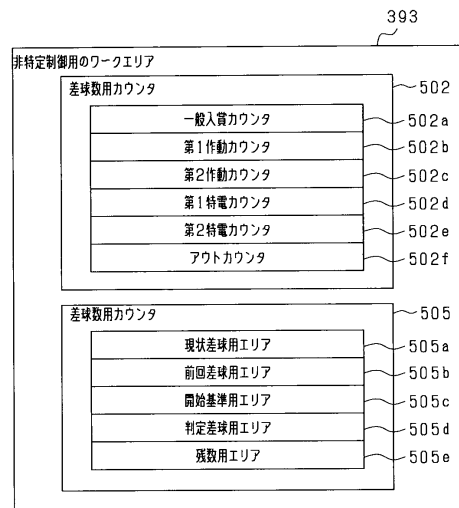
10

20

【 図 5 0 7 】



【 図 5 0 8 】

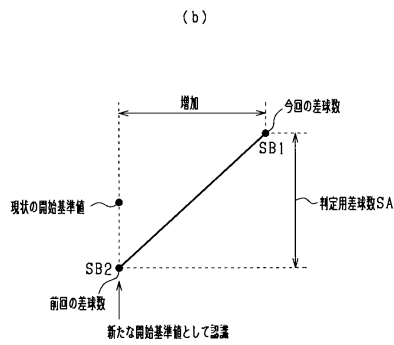
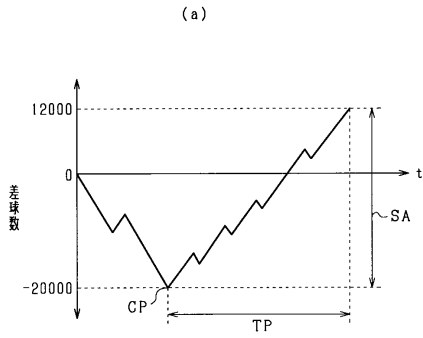


30

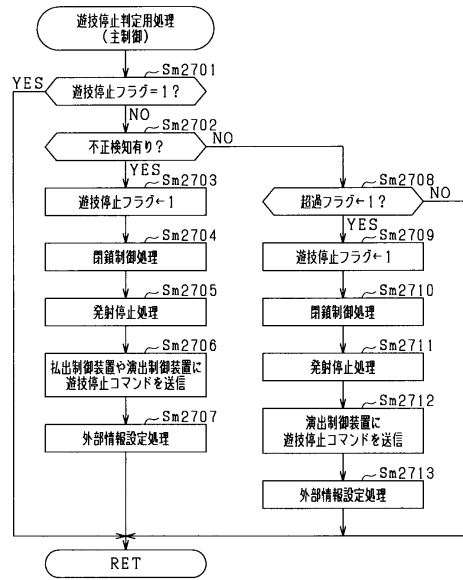
40

50

【 図 5 0 9 】



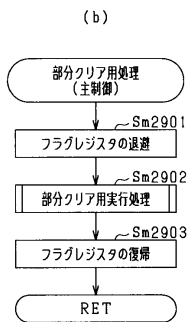
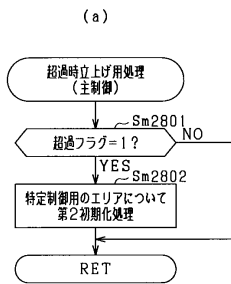
【 図 5 1 0 】



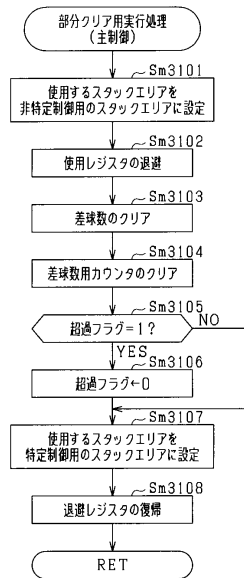
10

20

【 図 5 1 1 】



【 図 5 1 2 】

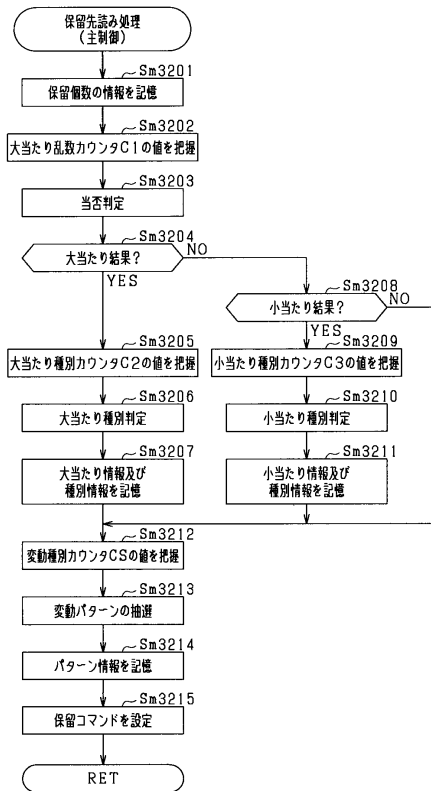


30

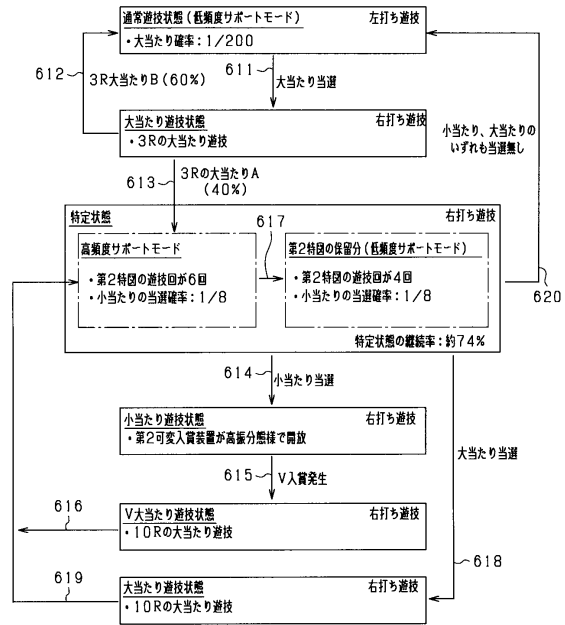
40

50

【 図 5 1 3 】



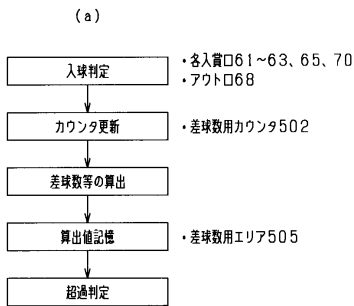
【 図 5 1 4 】



10

20

【 図 5 1 5 】



【 図 5 1 6 】

(a)

遊技停止の態様

移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

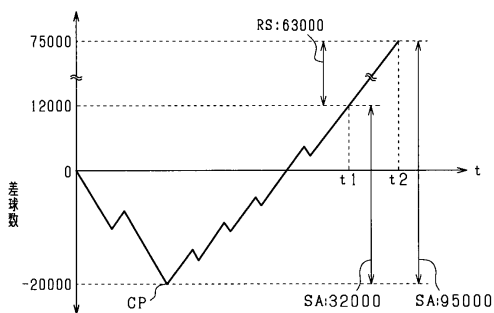
30

(b)

復電時

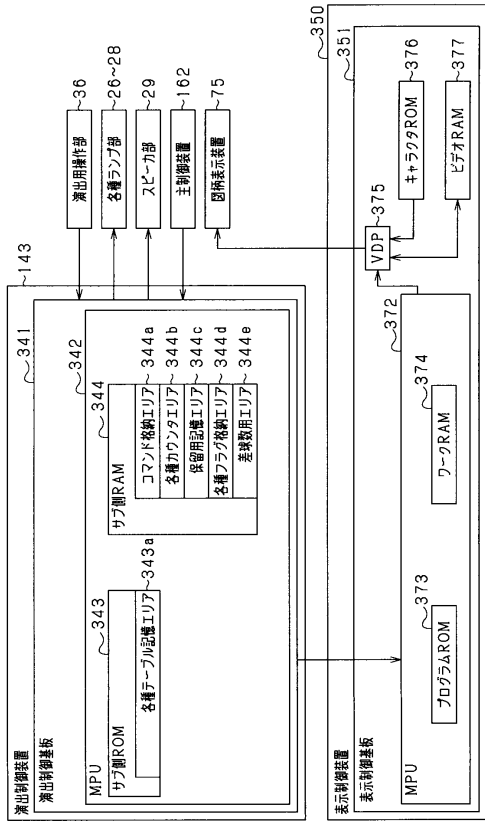
復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	賞球情報以外を初期化	有り
超過無し (リセット無し)	初期化無し	有り
超過無し (リセット有り)	初期化	有り

40

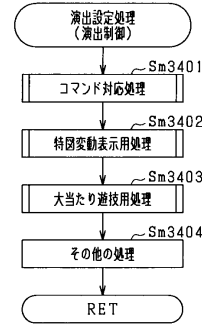


50

【 図 5 1 7 】



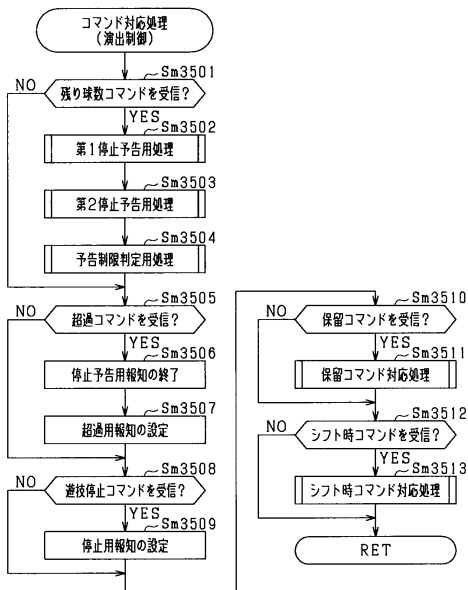
【 図 5 1 8 】



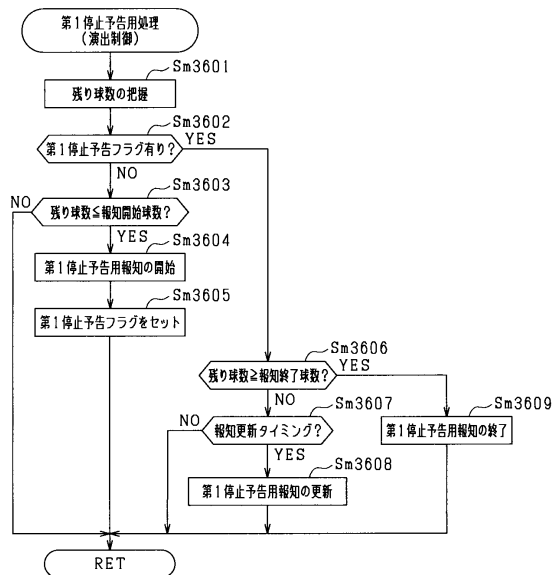
10

20

【 図 5 1 9 】



【 図 5 2 0 】

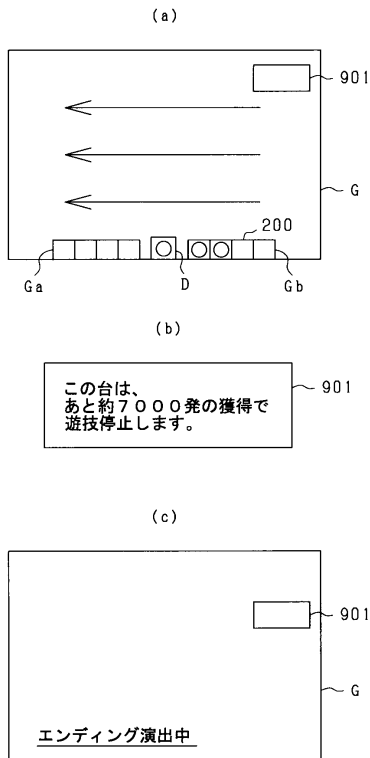


30

40

50

【 図 5 2 1 】



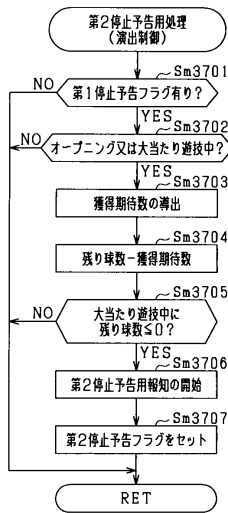
【 図 5 2 2 】

更新タイミング	第1停止予告用報知	更新単位 (更新間隔)
残り球数が7000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が6000個	この台は、あと約6000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が5000個	この台は、あと約5000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	⋮
残り球数が2000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約900発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	⋮
残り球数が400個	この台は、あと約400発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が350個	この台は、あと約350発の獲得で遊技停止します。	1個

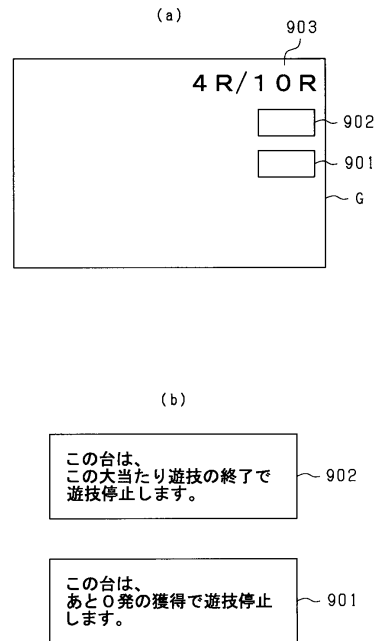
10

20

【 図 5 2 3 】



【 図 5 2 4 】

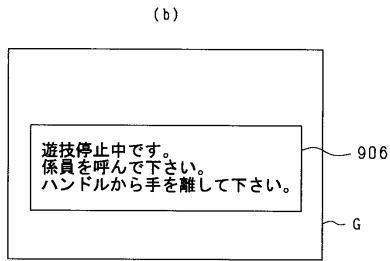
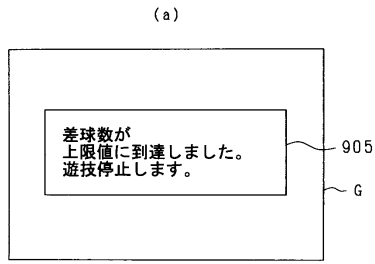


30

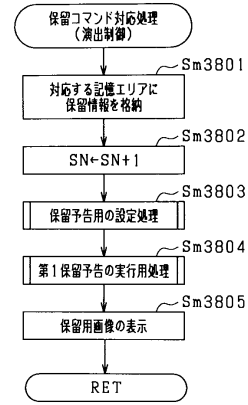
40

50

【 図 5 2 5 】



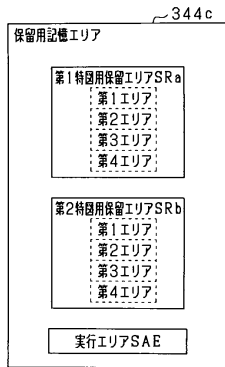
【 図 5 2 6 】



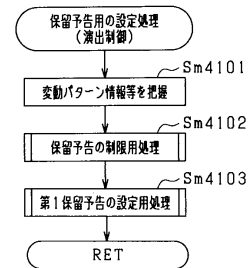
10

20

【 図 5 2 7 】



【 図 5 2 8 】

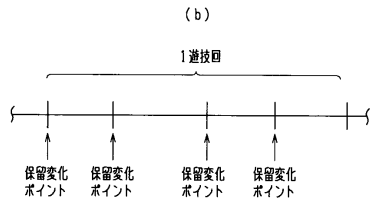
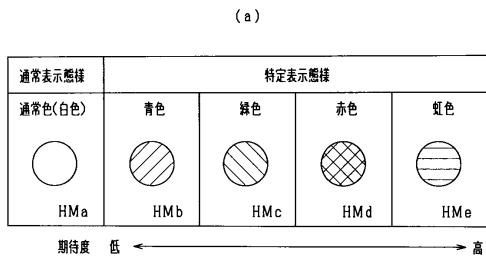


30

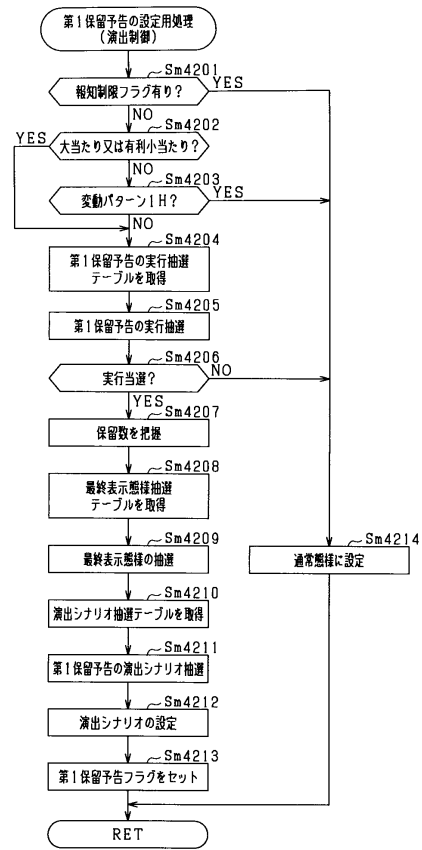
40

50

【図 5 2 9】



【図 5 3 0】



10

20

【図 5 3 1】

(a) 当たり及び有利小当たり用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン1A 変動パターン11A	ノーマルリーチ当たり	青	95%
		虹	5%
変動パターン2A 変動パターン12A	SPリーチ当たり	青	10%
		緑	85%
		虹	5%
変動パターン3A 変動パターン13A	SPSPリーチ当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%

(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	青	100%
変動パターン3H	SPリーチ外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン4H	SPSPリーチ外れ	青	15%
		緑	75%
		赤	15%

【図 5 3 2】

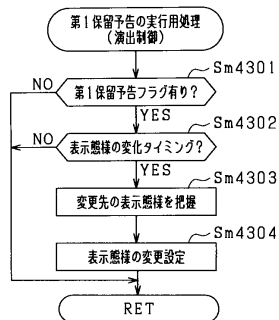
保留数	最終表示	演出シナリオ	抽選用乱数 (カウンタ値)	備考(演出態様)				
				G4(保4)	G3(保3)	G2(保2)	G1(保1)	D(遊技回中)
0	青	演出シナリオ0青(1)	0~49	—	—	—	—	青
		演出シナリオ0青(2)	50~99	—	—	—	—	通一青
		演出シナリオ0緑(1)	0~29	—	—	—	—	緑
	緑	演出シナリオ0緑(2)	30~59	—	—	—	—	青一緑
		演出シナリオ0緑(3)	60~99	—	—	—	—	通一青一緑
		演出シナリオ0赤(1)	—	—	—	—	—	赤
1	青	演出シナリオ1青(1)	0~29	—	—	—	—	通
		演出シナリオ1青(2)	30~59	—	—	—	—	青
		演出シナリオ1青(3)	60~99	—	—	—	—	通
	緑	演出シナリオ1緑(1)	—	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ1緑(2)	—	—	—	—	—	通
		演出シナリオ1赤(1)	—	—	—	—	—	赤
赤	演出シナリオ1赤(1)	—	—	—	—	—	赤	
	演出シナリオ1虹(1)	—	—	—	—	—	虹	
	演出シナリオ1虹(1)	—	—	—	—	—	虹	
2	青	演出シナリオ2A	—	—	青	青	青	
	—	—	—	—	—	—	—	
3	青	演出シナリオ3A	—	青	青	青	青	
	—	—	—	—	—	—	—	
4	青	演出シナリオ4A	—	青	青	青	青	
		—	—	—	—	—	—	
		—	—	—	—	—	—	
	緑	演出シナリオ4緑(1)	—	青	緑	緑	緑	緑
		演出シナリオ4緑(2)	—	青	青	緑	緑	緑
		演出シナリオ4緑(3)	—	通	青	青	緑	緑
	赤	演出シナリオ4赤(1)	—	青	青	緑	赤	赤
		演出シナリオ4赤(2)	—	通	青	緑	赤	赤
		演出シナリオ4赤(3)	—	通	通	青	緑	赤
		—	—	—	—	—	—	—
虹	演出シナリオ4虹(1)	—	青	青	緑	緑	赤一虹	
	—	—	—	—	—	—	—	

30

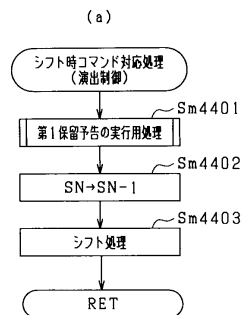
40

50

【 図 5 3 3 】



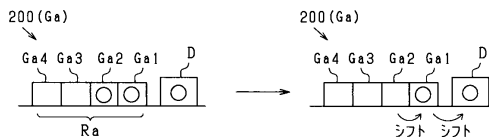
【 図 5 3 4 】



10

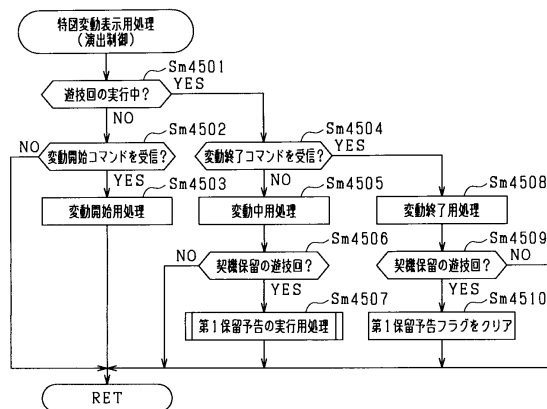
(b)

(b1) (b2)

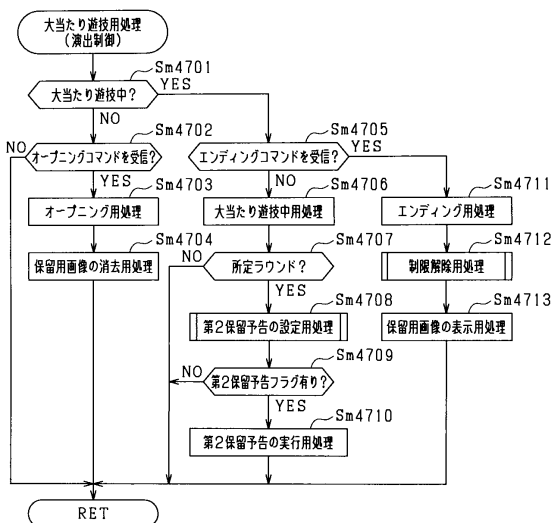


20

【 図 5 3 5 】



【 図 5 3 6 】

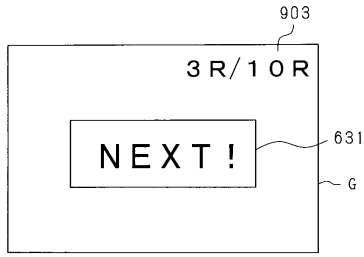


30

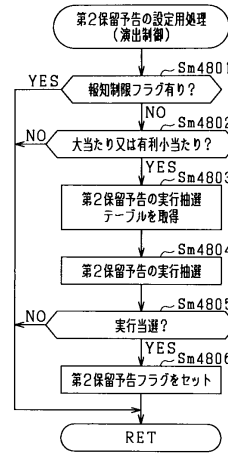
40

50

【 図 5 3 7 】



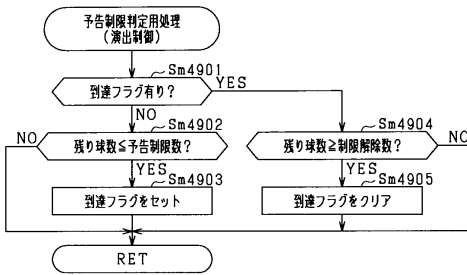
【 図 5 3 8 】



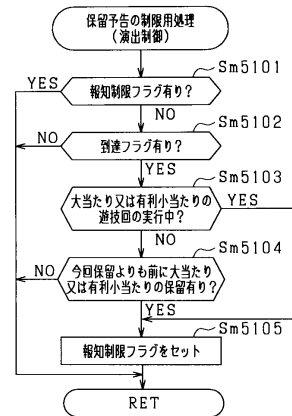
10

20

【 図 5 3 9 】



【 図 5 4 0 】

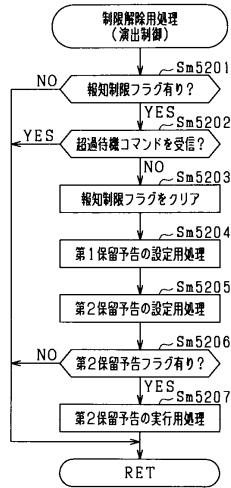


30

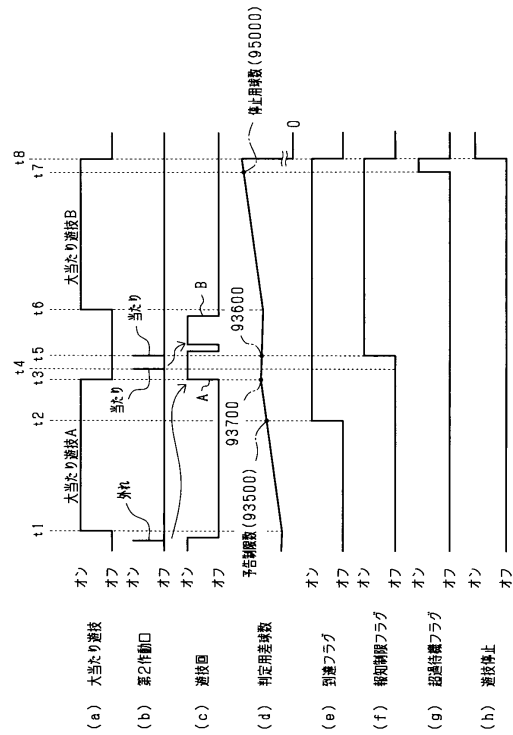
40

50

【 図 5 4 1 】



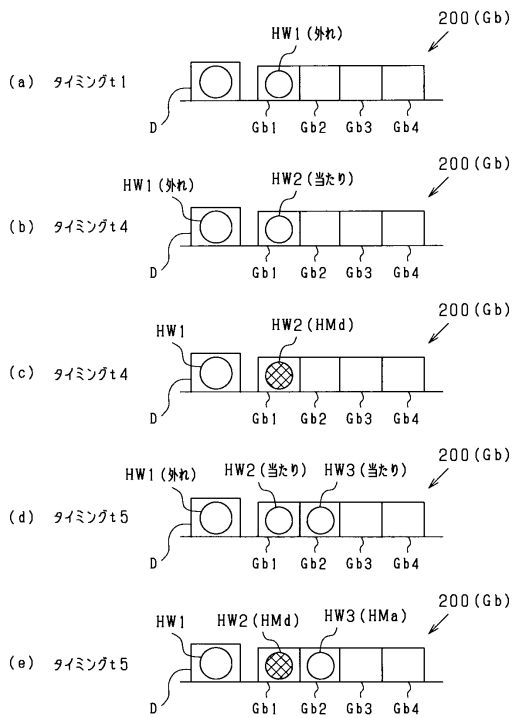
【 図 5 4 2 】



10

20

【 図 5 4 3 】



【 図 5 4 5 】

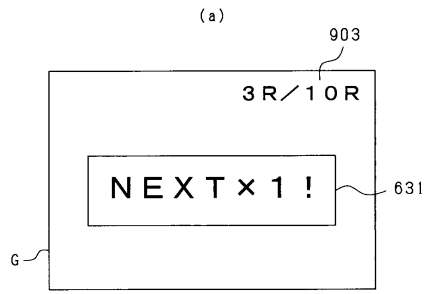
(a) 第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~69	有利小当たり結果A	70/100
70~99	有利小当たり結果B	30/100

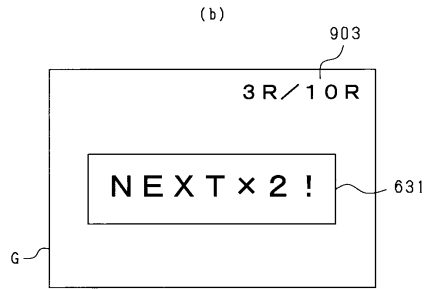
(b) V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	10RV大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回6回)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)	5RV大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回6回)

【 図 5 4 6 】

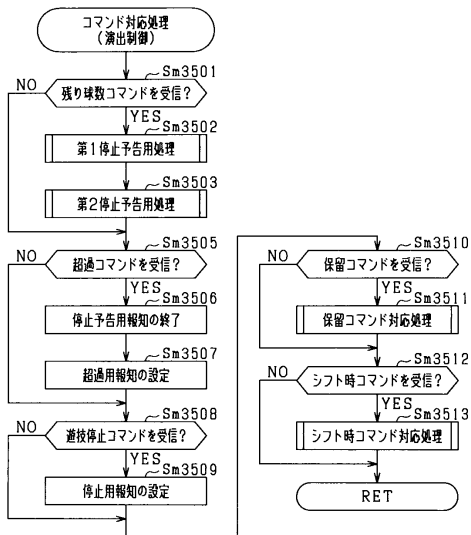


10

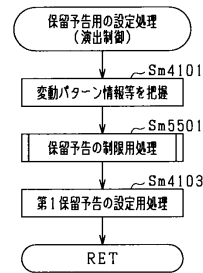


20

【 図 5 4 7 】



【 図 5 4 8 】

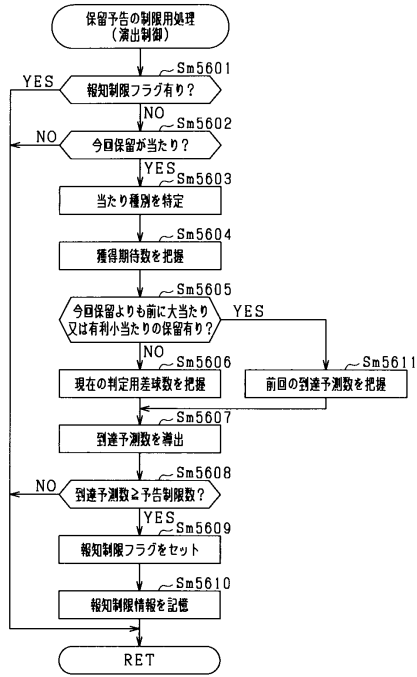


30

40

50

【 図 5 4 9 】



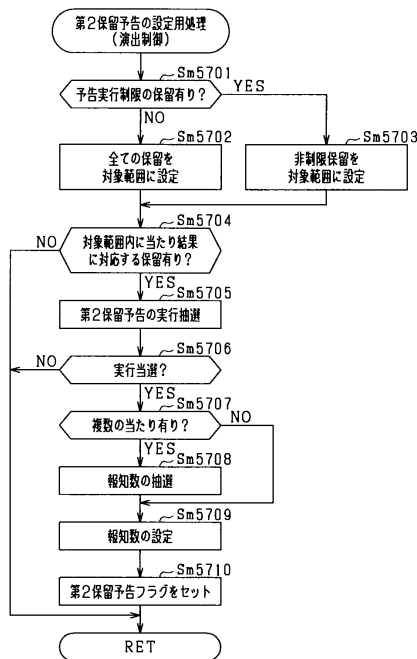
【 図 5 5 0 】

当たり種別	獲得期待数
10R大当たり	1000
10RV大当たり	1000
5RV大当たり	500
3R大当たり	300

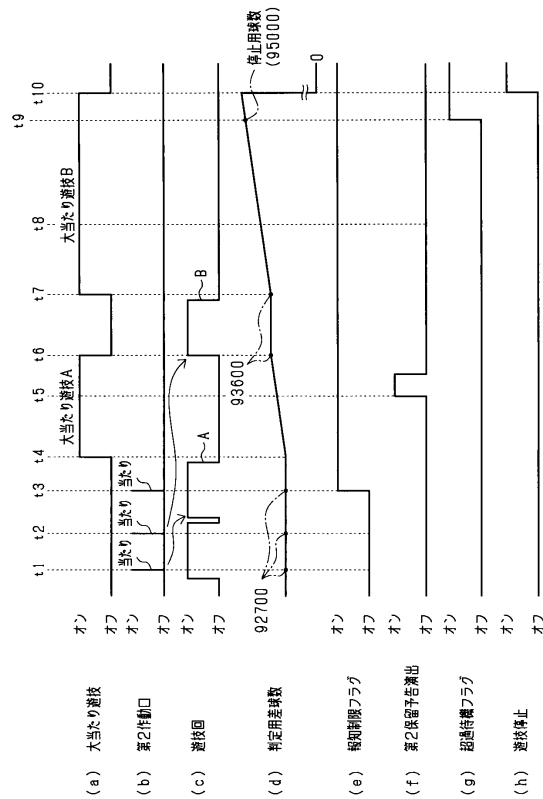
10

20

【 図 5 5 1 】



【 図 5 5 2 】

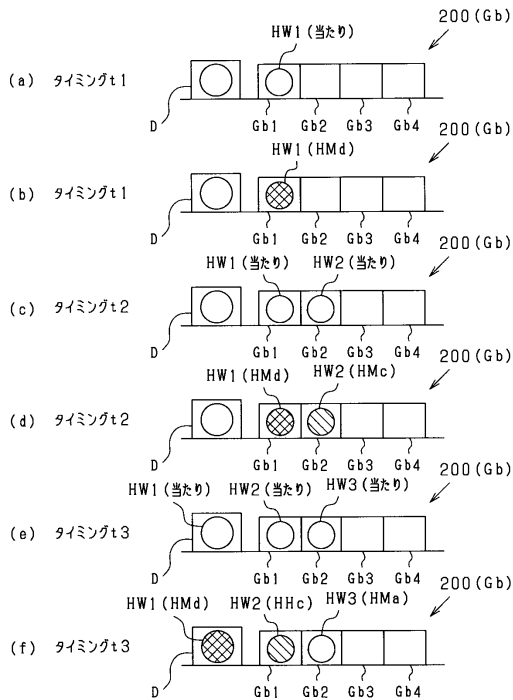


30

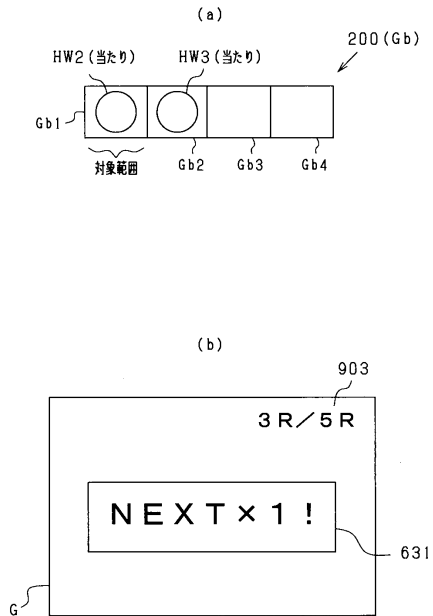
40

50

【 図 5 5 3 】



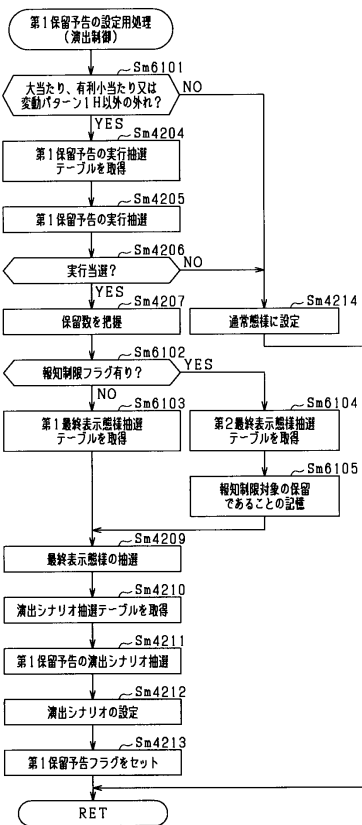
【 図 5 5 4 】



10

20

【 図 5 5 5 】



【 図 5 5 6 】

第2最終表示態様抽選テーブル(通知制限フラグ有り)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン1A 変動パターン11A 変動パターン2H	ノーマルリーチ当たり ノーマルリーチ外れ	青	0%
		緑	0%
変動パターン2A 変動パターン12A 変動パターン3H	SPリーチ当たり SPリーチ外れ	青	50%
		緑	50%
変動パターン3A 変動パターン13A 変動パターン4H	SPSPリーチ当たり SPSPリーチ外れ	青	30%
		緑	70%

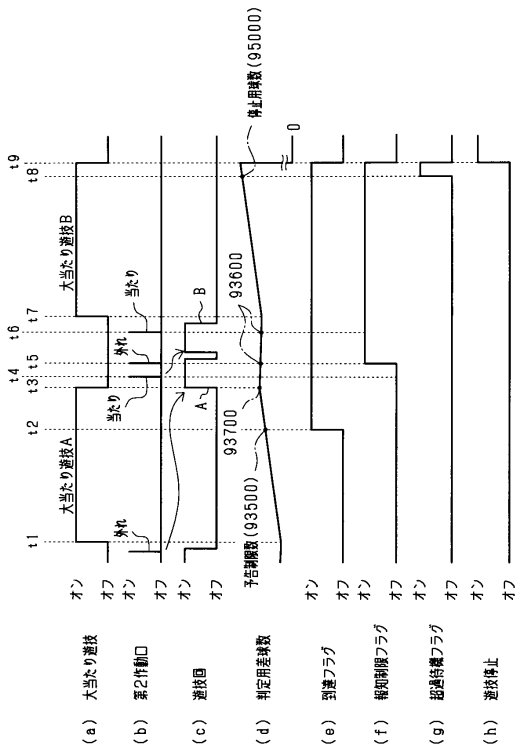
30

40

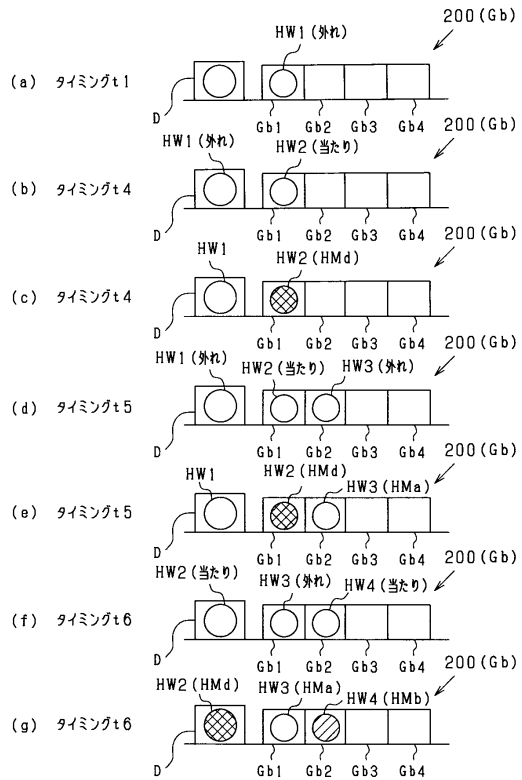
50



【 図 5 6 1 】



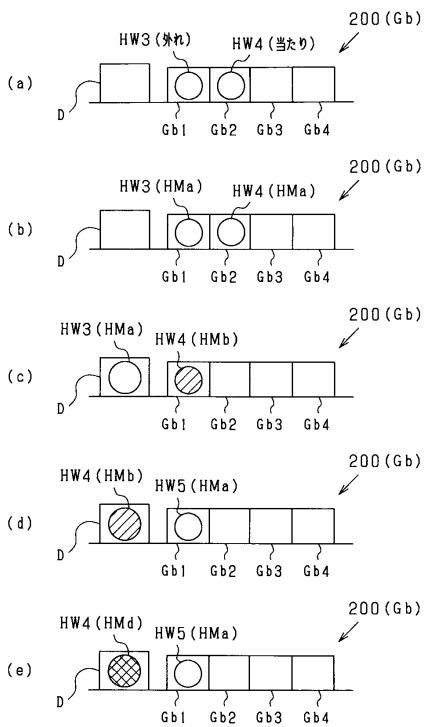
【 図 5 6 2 】



10

20

【 図 5 6 3 】



【 図 5 6 4 】

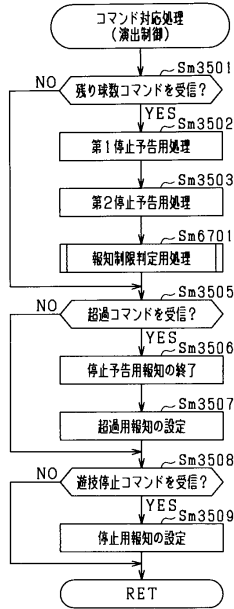
(a) 第2特図用の大当たり種別テーブル	大当たり種別	10R大当たり	サブポートモード 高頻度サブポートモード (遊技回10000回)	確率 100/100
(b) 第2特図用の小当たり種別テーブル	小当たり種別カウンタC3	大当たり種別 有利小当たり結果A 有利小当たり結果B	サブポートモード 高頻度サブポートモード (遊技回10000回)	確率 5/100 95/100
(c) V大当たり種別テーブル	小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果 10RV大当たりA 10RV大当たりB	サブポートモード 高頻度サブポートモード (遊技回10000回)	高頻度サブポートモード (遊技回6回)

30

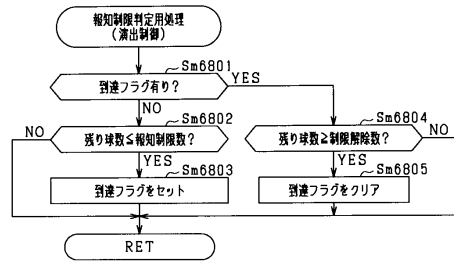
40

50

【 図 5 6 5 】



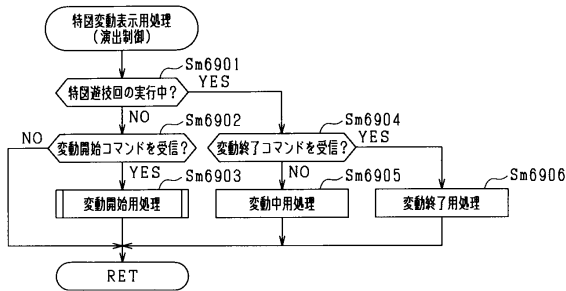
【 図 5 6 6 】



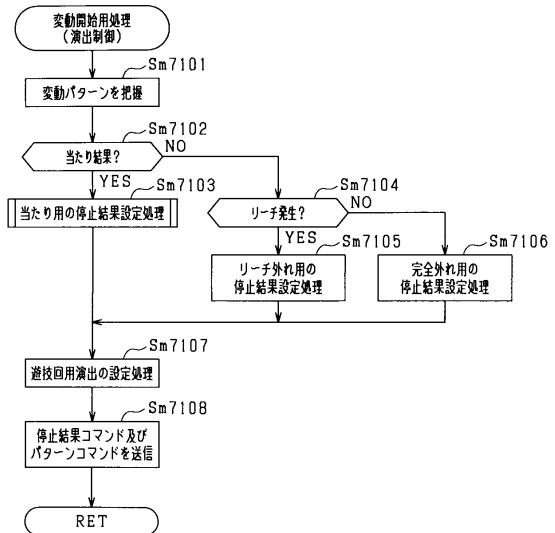
10

20

【 図 5 6 7 】



【 図 5 6 8 】

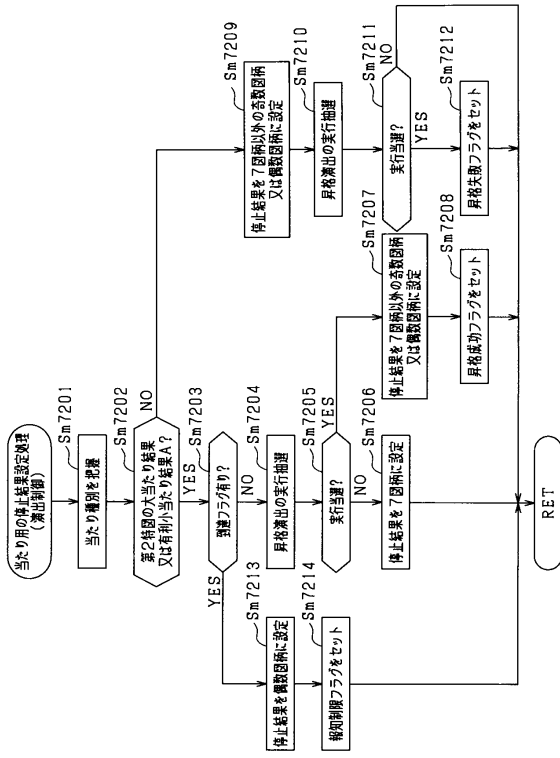


30

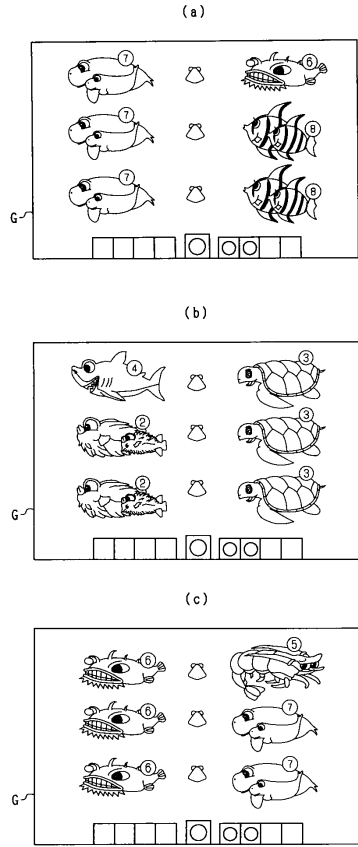
40

50

【 図 5 6 9 】



【 図 5 7 0 】



10

20

【 図 5 7 1 】

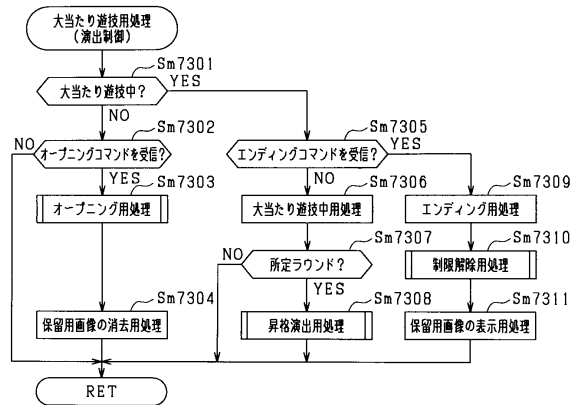
(a) 昇格有り用の停止結果テーブル

停止図柄組合せ	確率
同一奇数図柄(7以外)の組合せ	70%
同一偶数図柄の組合せ	30%

(b) 昇格無し用の停止結果テーブル

停止図柄組合せ	確率
同一奇数図柄(7以外)の組合せ	30%
同一偶数図柄の組合せ	70%

【 図 5 7 2 】

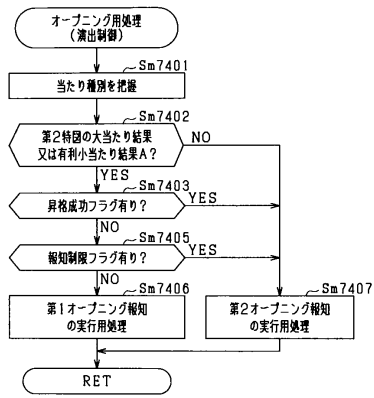


30

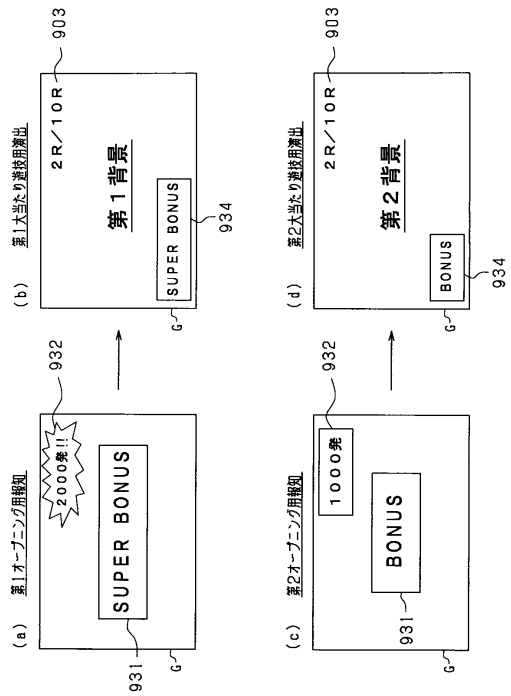
40

50

【 図 5 7 3 】



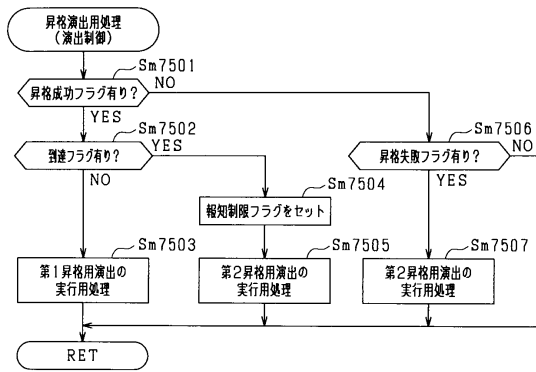
【 図 5 7 4 】



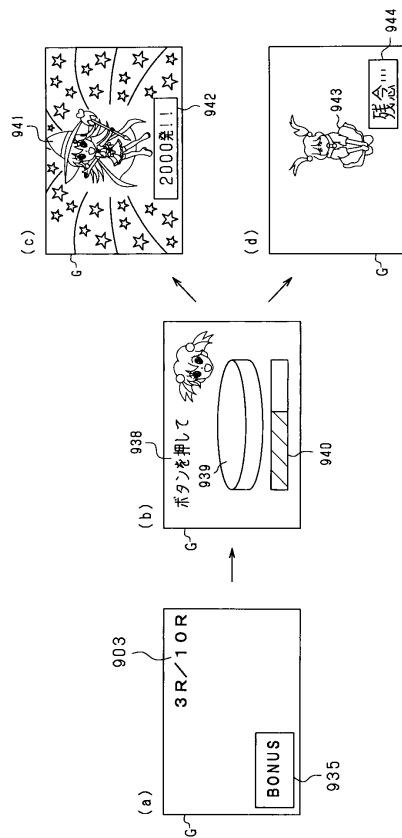
10

20

【 図 5 7 5 】



【 図 5 7 6 】

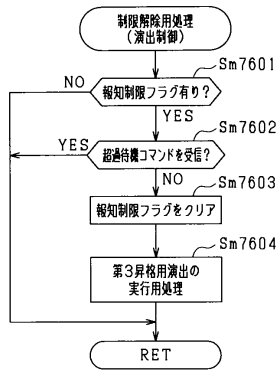


30

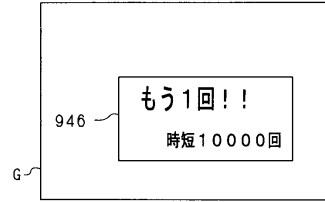
40

50

【 図 5 7 7 】



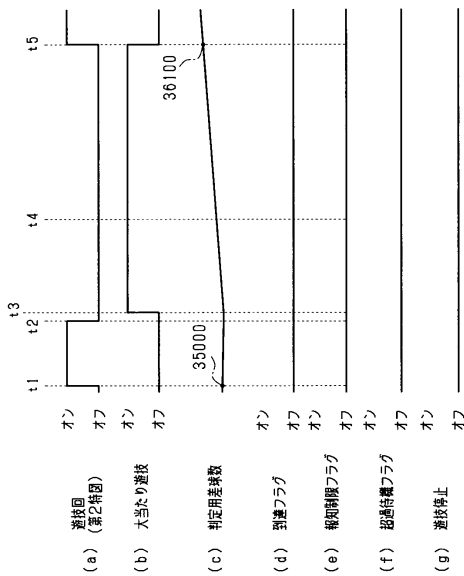
【 図 5 7 8 】



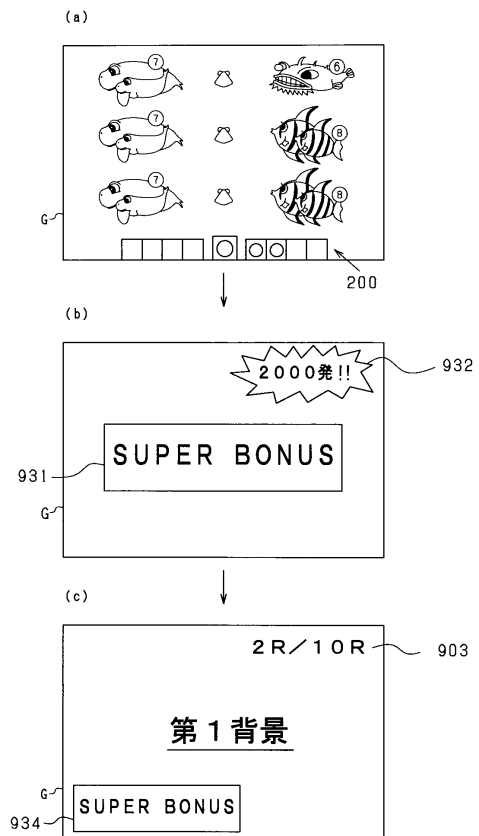
10

20

【 図 5 7 9 】



【 図 5 8 0 】

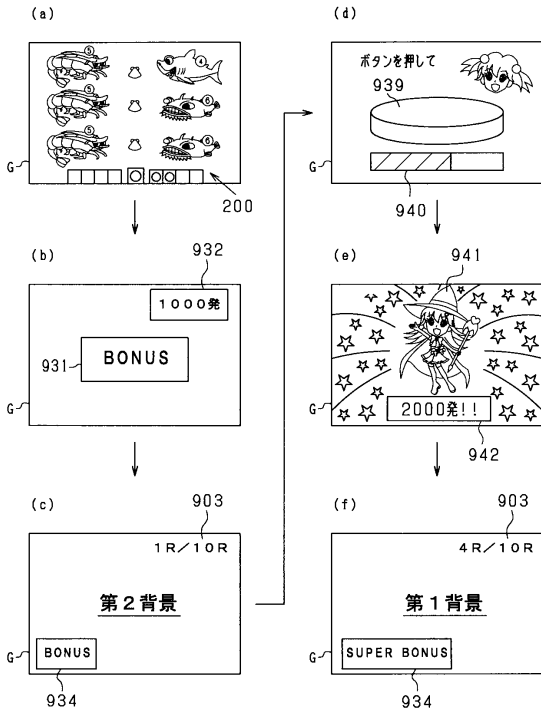


30

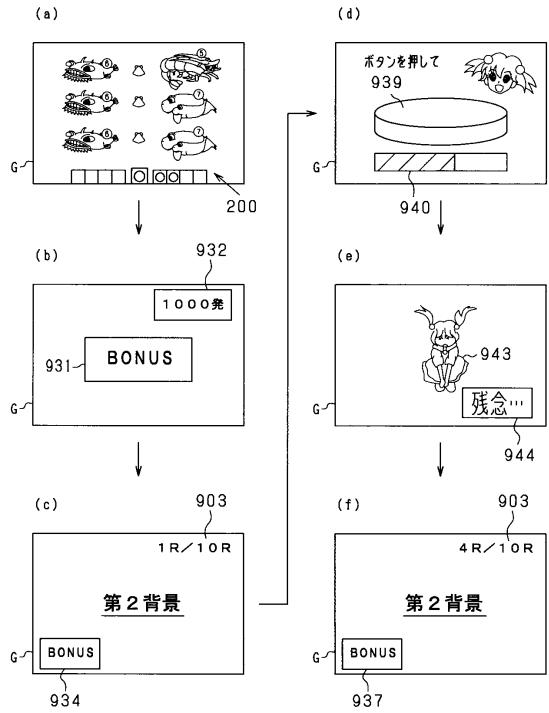
40

50

【図 5 8 1】



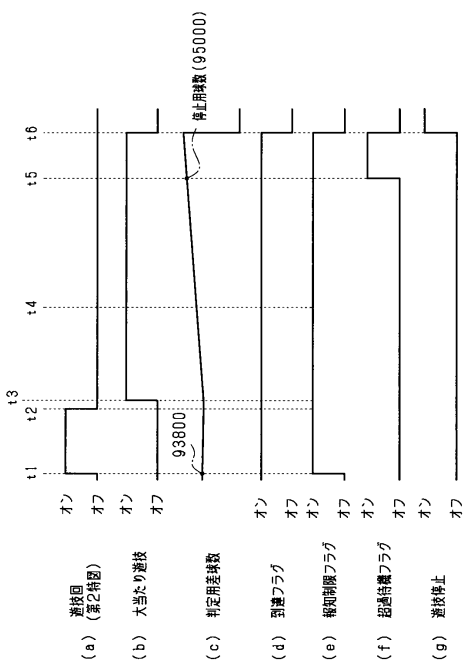
【図 5 8 2】



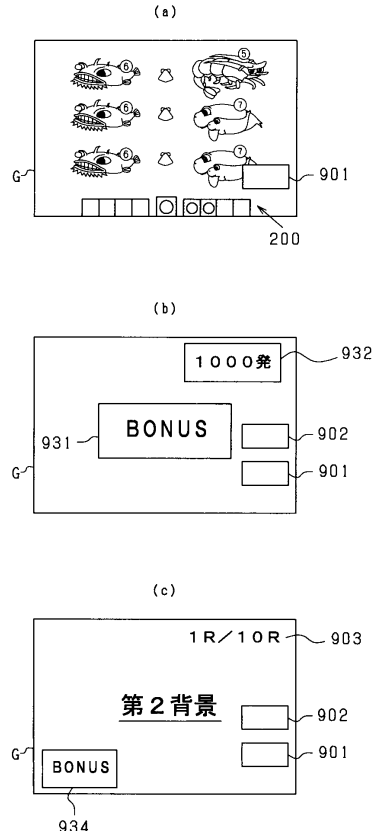
10

20

【図 5 8 3】



【図 5 8 4】

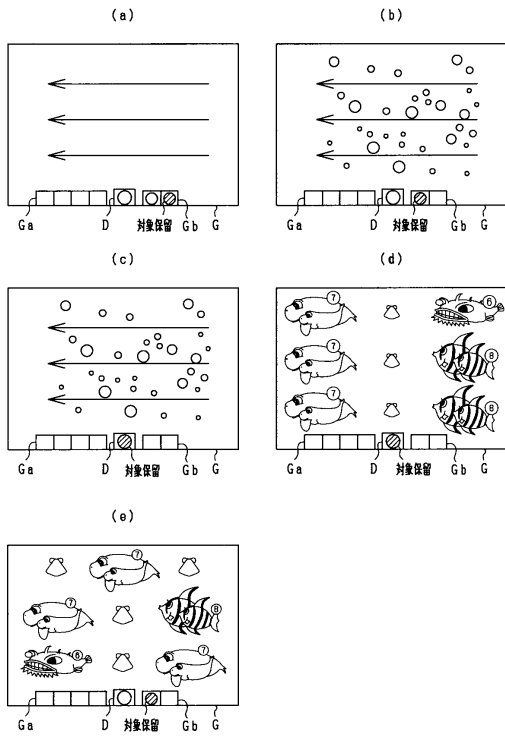


30

40

50

【 5 8 5 】



10

20

30

40

50