

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7643014号
(P7643014)

(45)発行日 令和7年3月11日(2025.3.11)

(24)登録日 令和7年3月3日(2025.3.3)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全753頁)

(21)出願番号	特願2020-196473(P2020-196473)	(73)特許権者	000144522 株式会社三洋物産
(22)出願日	令和2年11月27日(2020.11.27)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(65)公開番号	特開2022-84999(P2022-84999A)	(74)代理人	100143063 弁理士 安藤 悟
(43)公開日	令和4年6月8日(2022.6.8)	(72)発明者	倉田 豪 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
審査請求日	令和5年7月27日(2023.7.27)	(72)発明者	加藤 善大 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		審査官	福田 知喜

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定契機が発生したことに基づいて、所定事象の期待度が第1状態とは異なる第2状態に設定する設定手段と、

前記第2状態である状況において、新たな前記第2状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に待機情報を待機記憶領域に設定する待機情報設定手段と、

前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第2状態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記第2状態を実行対象に設定する待機後設定手段と、

を備え、

前記待機記憶領域は、

前記待機情報を記憶可能である第1待機記憶領域と、

前記待機情報を記憶可能である第2待機記憶領域と、

を備え、

前記待機後設定手段は、前記第1待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第2待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第2状態が終了した場合、それら待機情報のうち優先度が高い側の待機情報に対応する前記第2状態を実行対象に設定する構成であり、

前記所定契機が発生したことに基づいて前記第2状態となった場合にその第2状態に対する外端出力が所定端子から行われるようにするための外端用処理が実行され、前記第2

状態である状況において前記第 2 状態の実行が待機される場合にその第 2 状態の待機に対する外端出力が前記所定端子から行われるようにするための前記外端用処理が実行されない構成であり、

所定状態である場合、前記所定契機が発生したとしてもその所定契機が発生に対する前記第 2 状態の設定及びその所定契機が発生に対する前記待機記憶領域への前記待機情報の設定の両方が実行されない構成であり、

前記待機情報には、所定の記憶手段から読み出され前記第 2 状態を実行する場合に参照される数値情報が含まれることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定契機が発生したことに基づいて、所定事象の期待度が第 1 状態とは異なる第 2 状態に設定する設定手段と、

10

前記第 2 状態である状況において、新たな前記第 2 状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に待機情報を待機記憶領域に設定する待機情報設定手段と、

前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第 2 状態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記第 2 状態を実行対象に設定する待機後設定手段と、

を備え、

前記待機記憶領域は、

前記待機情報を記憶可能である第 1 待機記憶領域と、

前記待機情報を記憶可能である第 2 待機記憶領域と、

20

を備え、

前記待機後設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第 2 状態が終了した場合、前記第 1 待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記第 2 状態を実行対象に設定する構成であり、

前記所定契機が発生したことに基づいて前記第 2 状態となった場合にその第 2 状態に対する外端出力が所定端子から行われるようにするための外端用処理が実行され、前記第 2 状態である状況において前記第 2 状態の実行が待機される場合にその第 2 状態の待機に対する外端出力が前記所定端子から行われるようにするための前記外端用処理が実行されない構成であり、

30

所定状態である場合、前記所定契機が発生したとしてもその所定契機が発生に対する前記第 2 状態の設定及びその所定契機が発生に対する前記待機記憶領域への前記待機情報の設定の両方が実行されない構成であり、

前記待機情報には、所定の記憶手段から読み出され前記第 2 状態を実行する場合に参照される数値情報が含まれることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

40

【0002】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【0003】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている（例えば特

50

許文献 1 参照)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2019 - 005447 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては好適に遊技の興趣向上を図る必要がある
この点について未だ改良の余地がある。

10

【0006】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、好適に遊技の興趣向上を
図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項 1 記載の発明は、所定契機が発生したことに基づいて、所
定事象の期待度が第 1 状態とは異なる第 2 状態に設定する設定手段と、

前記第 2 状態である状況において、新たな前記第 2 状態の実行を待機させることを可能
とする契機が発生した場合に待機情報を待機記憶領域に設定する待機情報設定手段と、

前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第 2 状
態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記第 2 状態を実行対象に設定する待機後設
定手段と、

20

を備え、

前記待機記憶領域は、

前記待機情報を記憶可能である第 1 待機記憶領域と、

前記待機情報を記憶可能である第 2 待機記憶領域と、

を備え、

前記待機後設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況で
あって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前
記第 2 状態が終了した場合、それら待機情報のうち優先度が高い側の待機情報に対応する
前記第 2 状態を実行対象に設定する構成であり、

30

前記所定契機が発生したことに基づいて前記第 2 状態となった場合にその第 2 状態に対
する外端出力が所定端子から行われるようにするための外端用処理が実行され、前記第 2
状態である状況において前記第 2 状態の実行が待機される場合にその第 2 状態の待機に対
する外端出力が前記所定端子から行われるようにするための前記外端用処理が実行されな
い構成であり、

所定状態である場合、前記所定契機が発生したとしてもその所定契機の発生に対する前
記第 2 状態の設定及びその所定契機の発生に対する前記待機記憶領域への前記待機情報の
設定の両方が実行されない構成であり、

前記待機情報には、所定の記憶手段から読み出され前記第 2 状態を実行する場合に参照
される数値情報が含まれることを特徴とする。

40

また、請求項 2 記載の発明は、所定契機が発生したことに基づいて、所定事象の期待度
が第 1 状態とは異なる第 2 状態に設定する設定手段と、

前記第 2 状態である状況において、新たな前記第 2 状態の実行を待機させることを可能
とする契機が発生した場合に待機情報を待機記憶領域に設定する待機情報設定手段と、

前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第 2 状
態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記第 2 状態を実行対象に設定する待機後設
定手段と、

を備え、

前記待機記憶領域は、

50

前記待機情報を記憶可能である第 1 待機記憶領域と、
前記待機情報を記憶可能である第 2 待機記憶領域と、
を備え、

前記待機後設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第 2 状態が終了した場合、前記第 1 待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記第 2 状態を実行対象に設定する構成であり、

前記所定契機が発生したことに基づいて前記第 2 状態となった場合にその第 2 状態に対する外端出力が所定端子から行われるようにするための外端用処理が実行され、前記第 2 状態である状況において前記第 2 状態の実行が待機される場合にその第 2 状態の待機に対する外端出力が前記所定端子から行われるようにするための前記外端用処理が実行されない構成であり、

所定状態である場合、前記所定契機が発生したとしてもその所定契機が発生に対する前記第 2 状態の設定及びその所定契機が発生に対する前記待機記憶領域への前記待機情報の設定の両方が実行されない構成であり、

前記待機情報には、所定の記憶手段から読み出され前記第 2 状態を実行する場合に参照される数値情報が含まれることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、好適に遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】第 1 の実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図 2】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図 3】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 4】(a) , (b) 遊技回が実行される場合における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 5】(a) ~ (j) 各図柄列にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。

【図 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 8】サポートモードの内容を説明するための説明図である。

【図 9】(a) 低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 低確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 高確率時の当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 10】(a) 第 1 特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 2 特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(c) 第 1 特図用の時短振分テーブルを説明するための説明図であり、(d) 第 2 特図用の時短振分テーブルを説明するための説明図である。

【図 11】(a) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 各時短結果及び天井時短の内容を説明するための説明図である。

【図 12】(a) ~ (e) 時短結果又は天井時短によって時短状態が設定される様子を示すタイムチャートである。

【図 13】主側 M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 14】主側 M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 15】主側 M P U における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図 16】主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 17】主側 M P U における普図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 18】主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 19】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【図20】主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図21】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図22】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図23】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図24】主側MPUにおける高確率状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図25】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図26】特図表示部の停止結果及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図である。

【図27】(a)通常遊技状態又は時短状態の最終遊技回であって第1保留情報を契機とした遊技回において第1時短結果となった場合における第1特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図であり、(b)高確率状態又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回であって第1保留情報を契機とした遊技回において第1時短結果となった場合における第1特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図であり、(c)第1保留情報を契機とした遊技回において外れ結果となった場合における第1特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図である。

10

【図28】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

【図29】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図30】主側MPUにおける時短状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図31】(a)~(e)特図確定中処理における処理の実行順序を説明するためのタイムチャートである。

20

【図32】主側MPUにおける変動選択状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図33】(a)~(f)リーチ高頻度状態と天井時短を契機とした時短状態との実行タイミングの関係を説明するためのタイムチャートである。

【図34】第2の実施形態において主側MPUにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図35】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図36】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図37】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

30

【図38】第3の実施形態における各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図39】主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図40】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図41】第4の実施形態において主側MPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図42】主側MPUにおける設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図43】第5の実施形態において主側MPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図44】第6の実施形態における遊技盤の正面図である。

40

【図45】(a)非誘導状態における特別入賞装置の縦断面図であり、(b)誘導状態における特別入賞装置の縦断面図である。

【図46】振分入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。

【図47】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図48】(a)第1当否テーブルを説明するための説明図であり、(b)第2当否テーブルを説明するための説明図であり、(c)大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(d)時短振分テーブルを説明するための説明図であり、(e)小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(f)各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図49】主側MPUにおける特図特電制御処理を示すフローチャートである。

50

- 【図50】主側MPUにおける保留情報の取得処理を示すフローチャートである。
- 【図51】主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図52】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図53】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図54】主側MPUにおける停電監視処理を示すフローチャートである。
- 【図55】第7の実施形態において主側MPUにて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図56】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図57】第8の実施形態において主側MPUにて実行される時短状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図58】第9の実施形態において主側MPUにて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図59】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図60】(a)～(g)時短状態において時短結果又は天井時短が発生した場合におけるその後の遊技状態を説明するためのタイムチャートである。
- 【図61】第10の実施形態における遊技盤の正面図である。
- 【図62】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
- 【図63】主側MPUにおける第1特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図64】主側MPUにおける第2特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図65】主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図66】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図67】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図68】主側MPUにおける時短状態の終了判定処理を示すフローチャートである。
- 【図69】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図70】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図71】音光側MPUにおける左打ち報知処理を示すフローチャートである。
- 【図72】(a)～(f)時短状態における終了対応の遊技回が第1保留情報を実行対象として実行される様子を示すタイムチャートである。
- 【図73】第11の実施形態において主側MPUにて実行される変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図74】第12の実施形態において主側MPUにて実行される変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図75】第13の実施形態における主制御装置の正面図である。
- 【図76】主側ROMにおけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図77】主側RAMにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図78】特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。
- 【図79】主側MPUから音光側MPUにコマンドを送信するための電氣的な構成を説明するための説明図である。
- 【図80】(a)～(d)コマンドが送信される様子を示すタイムチャートである。
- 【図81】主側MPUにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図82】主側MPUにおける設定確認用処理を示すフローチャートである。
- 【図83】主側MPUにおける設定値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図84】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
- 【図85】主側MPUにおける第1管理用処理を示すフローチャートである。
- 【図86】主側MPUにおける初期設定処理を示すフローチャートである。
- 【図87】主側MPUにおける断線短絡処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8 8】主側 M P U における第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【図 9 0】主側 M P U に検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【図 9 1】主側 M P U における入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 9 2】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【図 9 3】主側 M P U における不正検知用処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】主側 M P U における情報クリア処理を示すフローチャートである。

【図 9 5】主側 M P U における不正検知実行処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】主側 M P U における普電制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 9 7】(a) 主側 M P U における特電開始処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U における特電開放中処理を示すフローチャートであり、(c) 主側 M P U における特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】主側 M P U における磁気監視処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】主側 M P U における不正対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】(a) ~ (h) 第 2 作動口検知センサを例に挙げて入賞監視が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 0 1】主側 M P U におけるセキュリティ用処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】(a) ~ (h) セキュリティ信号が外部出力される様子を示すタイムチャートである。

20

【図 1 0 3】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図 1 0 4】演算結果記憶エリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図 1 0 5】(a) ~ (d) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 6】(a) ~ (c) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 7】主側 M P U における第 2 管理用処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】主側 M P U におけるチェック処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】主側 M P U における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 0】主側 M P U における結果演算処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】主側 C P U にて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【図 1 1 2】特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図である。

【図 1 1 3】表示 I C の電気的な構成を説明するための説明図である。

【図 1 1 4】主側 M P U における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】主側 M P U における第 8 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】主側 M P U における表示用処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 1 7】(a) ~ (i) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置及び設定表示装置にて各種表示が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 1 1 8】主側 M P U における R A M クリア処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】主側 M P U における情報異常監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】第 1 4 の実施形態において主側 M P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】主側 M P U における入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】主側 M P U における管理用処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

50

【図124】主側MPUにおける賞球用カウンタの設定処理を示すフローチャートである。

【図125】主側MPUにおける通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【図126】(a)第15の実施形態におけるサポートモードの内容を説明するための説明図であり、(b)時短状態の内容を説明するための説明図である。

【図127】(a)遊技状態を制御するために参照される主側ROMのデータ構成を説明するための説明図であり、(b)遊技状態を制御するために利用される主側RAMの記憶エリアを説明するための説明図である。

【図128】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図129】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図130】主側MPUにおける高確進行用処理を示すフローチャートである。

10

【図131】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図132】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図133】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

【図134】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図135】パチンコ機が多数設置された遊技ホールの電氣的な構成の概要を説明するための概略図である。

【図136】(a)パチンコ機の裏パックユニットに設けられた外部端子板及びその周辺を拡大して示すパチンコ機の背面図であり、(b)主側RAMに設けられた外部出力バッファを説明するための説明図であり、(c)外部端子板の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

20

【図137】主側MPUにおける外端用処理を示すフローチャートである。

【図138】(a)～(g)第1大当たり信号、第2大当たり信号及び有利状態信号の出力状態が切り換えられる様子を示すタイムチャートである。

【図139】主側MPUにおける時短用減算処理を示すフローチャートである。

【図140】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図141】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図142】遊技回期間用アドレステーブルを説明するための説明図である。

【図143】主側MPUにおける先読み用処理を示すフローチャートである。

【図144】音光側MPUにおける時短中演出制御処理を示すフローチャートである。

【図145】時短状態における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

30

【図146】(a)～(e)所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合において特別保留表示の実行が規制される様子を示すタイムチャートである。

【図147】(a)第15の実施形態の別形態における時短状態の内容を説明するための説明図であり、(b)第15の実施形態の別形態における時短状態の内容を説明するための説明図である。

【図148】第16の実施形態において主側MPUにて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図149】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

【図150】(a)第17の実施形態における低確率時の第1当否テーブルを説明するための説明図であり、(b)低確率時の第2当否テーブルを説明するための説明図であり、(c)高確率時の当否テーブルを説明するための説明図である。

40

【図151】時短状態の内容を説明するための説明図である。

【図152】遊技状態を制御するために利用される主側RAMの記憶エリアを説明するための説明図である。

【図153】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図154】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図155】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図156】第17の実施形態の別形態において主側MPUにて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図157】第18の実施形態における状態判定用カウンタの値と遊技状態との関係を説

50

明するための説明図である。

【図158】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図159】主側MPUにおける高確進行用処理を示すフローチャートである。

【図160】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図161】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図162】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図163】主側MPUにおける時短用減算処理を示すフローチャートである。

【図164】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図165】第19の実施形態における遊技状態を制御するために利用される主側RAMの記憶エリアを説明するための説明図である。

10

【図166】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図167】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図168】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図169】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

【図170】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図171】(a)～(f)第3時短状態が潜伏する様子を示すタイムチャートである。

【図172】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図173】音光側MPUにおけるパターン決定処理を示すフローチャートである。

【図174】(a)～(f)時短状態における演出の実行態様を説明するためのタイムチャートである。

20

【図175】第20の実施形態における遊技状態を制御するために利用される主側RAMの記憶エリアを説明するための説明図である。

【図176】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図177】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図178】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図179】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図180】(a)第21の実施形態における時短状態の内容を説明するための説明図であり、(b)第1特図用の時短振分テーブルを説明するための説明図であり、(c)第2特図用の時短振分テーブルを説明するための説明図である。

【図181】遊技状態を制御するために利用される主側RAMの記憶エリアを説明するための説明図である。

30

【図182】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図183】主側MPUにおける天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図184】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図185】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

【図186】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図187】(a)～(h)第3時短状態が潜伏する様子を示すタイムチャートである。

【図188】第22の実施形態において主側MPUにて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図189】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

40

【図190】第23の実施形態における遊技状態を制御するために利用される主側RAMの記憶エリアを説明するための説明図である。

【図191】主側MPUにおける時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図192】主側MPUにおける待機用設定処理を示すフローチャートである。

【図193】音光側MPUにおける変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。

【図194】主側MPUにおける時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図195】第24の実施形態において主側MPUにて実行される待機用設定処理を示すフローチャートである。

【図196】(a)第25の実施形態におけるサポートモードの内容を説明するための説明図であり、(b)時短状態の内容を説明するための説明図である。

50

【図 197】主側 MPU における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 198】主側 MPU における時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 199】第 26 の実施形態における遊技状態を制御するために利用される主側 RAM の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 200】主側 MPU における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 201】主側 MPU における時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 202】主側 MPU における第 3 時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 203】(a) ~ (j) 第 3 時短状態が潜伏する様子を示すタイムチャートである。

【図 204】第 27 の実施形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 205】主側 MPU における第 3 時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 206】(a) 第 28 の実施形態における遊技状態を制御するために利用される主側 RAM の記憶エリアを説明するための説明図であり、(b) 発生順記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 207】主側 MPU における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 208】主側 MPU における時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 209】(a) ~ (j) 第 3 時短状態が潜伏する様子を示すタイムチャートである。

【図 210】第 28 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 211】第 28 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 212】第 28 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 213】第 29 の実施形態における遊技状態を制御するために利用される主側 RAM の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 214】主側 MPU における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 215】主側 MPU における時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 216】第 29 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 217】第 29 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 218】第 29 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 219】第 29 の実施形態の別形態において主側 MPU にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 220】(a) 第 30 の実施形態におけるサポートモードの内容を説明するための説明図であり、(b) 時短状態の内容を説明するための説明図である。

【図 221】遊技状態を制御するために利用される主側 RAM の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 222】主側 MPU における天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

40

【図 223】主側 MPU における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【図 224】主側 MPU における時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 225】(a) 第 30 の実施形態の別形態における時短状態の内容を説明するための説明図であり、(b) 第 30 の実施形態の別形態における時短状態の内容を説明するための説明図である。

【図 226】(a) ~ (c) 第 31 の実施形態における時短状態において図柄表示装置にて実行される演出の一例を説明するための説明図である。

【図 227】(a) 第 3 時短状態が潜伏している状況における各時短状態の最後の遊技回において大当たり結果とならない場合に図柄表示装置にて実行される演出の一例を説明するための説明図であり、(b) 第 3 時短状態が本来の継続回数よりも少ない回数で終了す

50

ることを遊技者に認識可能とさせる図柄表示装置における演出を説明するための説明図である。

【図 2 2 8】時短状態において演出の実行制御を行うために音光側 M P U にて利用される音光側 R A M の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 2 2 9】主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 0】音光側 M P U における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】音光側 M P U におけるパターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】(a) ~ (g) 時短状態における演出の実行態様を説明するためのタイムチャートである。

【図 2 3 3】第 3 2 の実施形態における時短状態において演出の実行制御を行うために参照される音光側 R O M のデータ構成を説明するための説明図である。

10

【図 2 3 4】音光側 M P U における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5】音光側 M P U におけるパターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】(a) ~ (f) 時短状態における演出の実行態様を説明するためのタイムチャートである。

【図 2 3 7】(a) 第 3 3 の実施形態における主側 M P U の変動表示期間の特定処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 R O M のデータ構成を説明するための説明図であり、(c) 音光側 R O M のデータ構成を説明するための説明図である。

【図 2 3 8】第 3 4 の実施形態における音光側 M P U の演出制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 3 9】第 3 5 の実施形態における時短状態カウンタにおいて計測されている時短状態の残りの継続回数と主側 M P U にて把握される段階の種類との関係を説明するための説明図である。

【図 2 4 0】主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】音光側 M P U におけるパターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】(a) ~ (f) 時短状態における演出の実行態様を説明するためのタイムチャートである。

【図 2 4 3】第 3 6 の実施形態における主側 M P U の特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4】主側 M P U における天井時短設定用処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 4 5】主側 M P U における第 2 時短進行用処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

< 第 1 の実施形態 >

以下、遊技機の一つであるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の斜視図、図 2 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上、遊技領域内の構成を省略している。

【 0 0 1 1 】

40

パチンコ機 1 0 は、図 1 に示すように、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを有する。外枠 1 1 は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

【 0 0 1 2 】

遊技機本体 1 2 は、図 2 に示すように、内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏パックユニット 1 5 とを備えている。遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して回動可能に支持されている。詳細には、正

50

面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

なお、遊技機本体 1 2 には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機 1 0 前面にて露出させて設けられたシリンダ錠 1 7 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【 0 0 1 5 】

次に、遊技機本体 1 2 の前面側の構成について説明する。

【 0 0 1 6 】

内枠 1 3 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 2 1 を主体に構成されている。樹脂ベース 2 1 の中央部には略楕円形状の窓孔 2 3 が形成されている。樹脂ベース 2 1 には遊技盤 2 4 が着脱可能に取り付けられている。遊技盤 2 4 は合板よりなり、遊技盤 2 4 の前面に形成された遊技領域 P A が樹脂ベース 2 1 の窓孔 2 3 を通じて内枠 1 3 の前面側に露出した状態となっている。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 4 の構成を図 3 に基づいて説明する。図 3 は遊技盤 2 4 の正面図である。

【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 4 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とが取り付けられており、これら内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース 2 1 において窓孔 2 3 の下方に取り付けられた遊技球発射機構 2 7 (図 2 参照) から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 P A の上部に案内されるようになっている。

【 0 0 1 9 】

ちなみに、遊技球発射機構 2 7 は、誘導レールに向けて延びる発射レール 2 7 a と、後述する上皿 6 6 a に貯留されている遊技球を発射レール 2 7 a 上に供給する球送り装置 2 7 b と、発射レール 2 7 a 上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド 2 7 c と、を備えている。前扉枠 1 4 に設けられた発射操作装置 (又は発射ハンドル) 2 8 が回動操作されることによりソレノイド 2 7 c が駆動制御され、遊技球が発射される。

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 4 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変表示ユニット 3 6、特図ユニット 3 7 及び普図ユニット 3 8 等がそれぞれ設けられている。

【 0 0 2 1 】

スルーゲート 3 5 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第 1 作動口 3 3 への入球が発生した場合又は第 2 作動口 3 4 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 3 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 3 2 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しが実行される。

【 0 0 2 2 】

10

20

30

40

50

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第2作動口34の方が第1作動口33よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第2作動口34の方が第1作動口33よりも賞球個数が多い構成としてもよい。また、第1作動口33への入球が発生した場合の賞球個数及び第2作動口34への入球が発生した場合の賞球個数の両方が複数である構成に限定されることはなく、第1作動口33への入球が発生した場合の賞球個数が1個である構成としてもよく、第2作動口34への入球が発生した場合の賞球個数が1個である構成としてもよく、両者の賞球個数がいずれも1個である構成としてもよい。

【0023】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に
10
入らなかった遊技球はアウト口24aを通して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【0024】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域PAから排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域PAから排出されることなく遊技領域PAの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口24aへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【0025】

20
第1作動口33及び第2作動口34は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤24に設置されている。第1作動口33及び第2作動口34は共に上向きに開放されている。また、第1作動口33が上方となるようにして両作動口33, 34は鉛直方向に並んでいる。

【0026】

可変表示ユニット36における図柄表示装置41の下方の部分である下枠部36aには、第1作動口33の上方において横方向に延在するようにしてステージ部36bが設けられており、可変表示ユニット36における図柄表示装置41の左方の部分である左枠部36cには可変表示ユニット36の左方の領域を流下する遊技球をステージ部36bに誘導することを可能とするワープ通路の入口部36dが形成されている。そして、ステージ部36bの横方向の中央部分は第1作動口33の鉛直上方に存在しており、当該中央部分にはステージ部36bの下方へと遊技球を自重により導出するための導出部36eが形成されている。この場合、ステージ部36bに導出された遊技球であって導出部36e以外の領域からステージ部36bの下方へと導出される遊技球は第1作動口33に入球しづらいが、導出部36eからステージ部36bの下方へと導出される遊技球は第1作動口33に
30
高い確率で入球する。

【0027】

第1作動口33には、上向きに開放されており、第1作動口33への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動口33への入賞確率は一定とな
40
っている。換言すれば、第1作動口33は、遊技領域PAを当該第1作動口33に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。

【0028】

第2作動口34には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物34aが設けられている。普電役物34aの閉鎖状態では遊技球が第2作動口34に入賞できず、普電役物34aが開放状態となることで第2作動口34への入賞が可能となる。

【0029】

第2作動口34よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート35が設けられている。スルーゲート35は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート35に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域PAを流下する。これにより、スルーゲート3
50

5に入賞した遊技球が第2作動口34へ入賞することが可能となっている。

【0030】

スルーゲート35への入賞に基づき第2作動口34の普電役物34aが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート35への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物34aが所定の態様で開放状態となる。

【0031】

なお、普図表示部38aは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部38aにて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【0032】

普図ユニット38において、普図表示部38aに隣接した位置には、普図保留表示部38bが設けられている。遊技球がスルーゲート35に入賞した個数は最大4個まで保留され、普図保留表示部38bの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0033】

第1作動口33又は第2作動口34への入賞をトリガとして当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット37及び可変表示ユニット36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。

【0034】

特図ユニット37には第1特図表示部37aと第2特図表示部37bとが設けられている。第1特図表示部37aでは、第1作動口33への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部37bでは、第2作動口34への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第2特図表示部37bの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

【0035】

なお、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【0036】

特図ユニット37において、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bに隣接し

10

20

30

40

50

た位置には、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dが設けられている。遊技球が第1作動口33に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第2作動口34に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2特図保留表示部37dの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0037】

図柄表示装置41について詳細には、図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

10

【0038】

図柄表示装置41では、第1作動口33への入賞に基づき第1特図表示部37aにて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われるとともに、第2作動口34への入賞に基づき第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われる。なお、図柄表示装置41では、第1作動口33又は第2作動口34への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後に移行する後述の開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【0039】

いずれかの作動口33, 34への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部37a, 37b及び図柄表示装置41にて表示が開始され、当否判定処理の結果に対応する停止結果を表示して終了されて後述する主制御装置71における特図確定中処理の実行が完了するまでが遊技回の1回に相当する。

20

【0040】

本パチンコ機10では、作動口33, 34への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置32の開閉制御が実行され、開放状態となっている特電入賞装置32への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。具体的には、開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置32に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。この場合、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される構成において、開放継続期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置32に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。また、ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

30

【0041】

当否判定処理の当否抽選モードとして、開閉実行モードへの移行が発生する大当たり結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとが存在している。また、本パチンコ機10では、第2作動口34の普電役物34aが開放状態となる態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、普電役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモード(後述する第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモード)と低頻度サポートモードとが設定されている。当否抽選モード及びサポートモードの組合せの種類に応じて開閉実行モードではない状況における遊技状態が相違することとなる。当該遊技状態としては、低確率モードであって低頻度サポートモードで

40

50

ある通常遊技状態と、高確率モードであって高頻度サポートモードである高確率状態と、低確率モードであって高頻度サポートモードである時短状態とが設定されている。高確率状態及び時短状態では通常遊技状態よりも1回の遊技回が消化されるのに要する期間の平均期間が短くなる。

【0042】

第1作動口33及び第2作動口34は共に、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の下方の領域である下側領域PAUに設置されている。また、第1作動口33及び第2作動口34は、第1作動口33が上方及び第2作動口34が下方となるようにして縦方向に並設された状態で作動口装置としてユニット化されている。また、第2作動口34の普電役物34aはスルーゲート35への入賞を契機として開放状態に制御され得るが、当該スルーゲート35は遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の左方の領域である左側領域PALに配置されている。そして、左側領域PALを流下する遊技球は下側領域PAUに誘導されるとともに、下側領域PAUに誘導された遊技球は第1作動口33及び第2作動口34が設けられた領域に誘導され得る。したがって、第1作動口33への入賞を狙って発射操作を行った場合、第1作動口33への入賞が発生し得るだけでなく第2作動口34への入賞が発生し得ることとなり、第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行った場合、第2作動口34への入賞が発生し得るだけでなく第1作動口33への入賞が発生し得る。

10

【0043】

遊技状態が通常遊技状態である場合には上記のとおりサポートモードが低頻度サポートモードとなるため、第2作動口34への入賞が発生しづらくなり、第2作動口34よりも第1作動口33への入賞が発生し易くなる。したがって、通常遊技状態では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなり、偶発的に第2作動口34への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bが遊技回の実行対象となる。

20

【0044】

一方、遊技状態が高確率状態又は時短状態である場合には上記のとおりサポートモードが高頻度サポートモードとなるため、第2作動口34への入賞が発生し易くなる。この場合、第1作動口33よりも第2作動口34への入賞が発生し易くなる。但し、既に説明したとおり第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行った場合には第1作動口33への入賞が発生し得るとともに、ステージ部36bの導出部36eに誘導された遊技球は高い確率で第1作動口33に入賞することとなるため、高頻度サポートモードであっても低頻度サポートモードと同様の頻度で第1作動口33への入賞が発生することとなる。

30

【0045】

遊技回の実行対象となっている特図表示部37a, 37bのパターンに対応する態様で、図柄表示装置41にて遊技回用の演出が実行される。遊技回用の演出が実行される場合における図柄表示装置41の表示内容について説明する。

【0046】

図4(a)及び図4(b)は遊技回が実行される場合における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。

【0047】

図4(a)に示すように、図柄表示装置41の表示面には、複数の表示領域として、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が設定されている。各図柄列Z1~Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。つまり、遊技回が実行される場合、図柄表示装置41の表示面の大部分を利用して図柄の変動表示が行われる。

40

【0048】

図5(a)~図5(j)は各図柄列Z1~Z3にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。図5(a)~図5(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

50

【 0 0 4 9 】

図 4 (b) に示すように、上図柄列 Z 1 には、「 1 」 ~ 「 9 」 の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、「 1 」 ~ 「 9 」 の 9 種類的主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「 1 」 ~ 「 9 」 の 9 種類的主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、1 0 個の主図柄が配されて 2 0 個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置 4 1 は、図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置 4 1 には、図 4 (a) に示すように、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右下がりライン L 4 及び右上がりライン L 5 が設定されている。

10

【 0 0 5 0 】

第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞に基づいて図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列 Z 1 下図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。

20

【 0 0 5 1 】

図柄の変動表示が終了する場合、後述する主制御装置 7 1 における当否判定処理の結果が後述する大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 上に同一の図柄の組合せが形成される。また、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機として時短状態の設定が行われる場合には、図柄の変動表示が終了する場合にいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 上に同一図柄の組合せではなく且つリーチ図柄の組合せでもない所定の図柄の組合せ (例えば「 1 ・ 2 ・ 3 」、「 3 ・ 4 ・ 1 」) が形成される。この場合、時短結果の種類は後述するように複数種類存在しているため、所定の図柄の組合せの内容も時短結果の種類に応じて相違している。一方、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には、図柄の変動表示が終了する場合にリーチ図柄の組合せが形成されない非リーチ外れ用の停止図柄が表示される。つまり、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には、図柄列 Z 1 ~ Z 3 における停止結果は当否判定処理の結果が外れ結果であった場合と同じ停止結果となり得る。

30

【 0 0 5 2 】

上記のように各図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄の変動表示が行われる構成において、遊技回が実行される場合における図柄表示装置 4 1 の表示演出として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、大当たり結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や大当たり結果の発生を期待させるための予告表示との 2 種類が設定されている。

40

【 0 0 5 3 】

リーチ表示には、複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうち上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 について同一の種類 of 図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列 Z 2 において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリ

50

ーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類 of 図柄が中図柄列 Z 2 におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果とならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列 Z 2 におけるリーチライン上に停止表示される。

【 0 0 5 4 】

予告表示には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列 Z 1 ~ Z 3 であって複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列 Z 1 ~ Z 3 上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列 Z 1 ~ Z 3 上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われない場合よりもリーチ表示が行われる場合の方が高確率で発生するように設定されている。

10

【 0 0 5 5 】

図柄表示装置 4 1 の表示面には図 4 (b) に示すように図柄列 Z 1 ~ Z 3 以外にも保留表示領域 4 2 と状態表示領域 4 3 とが設定されている。保留表示領域 4 2 は図柄表示装置 4 1 の表示面の下部に設定されている。保留表示領域 4 2 には、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づき後述する主制御装置 7 1 にて取得された保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される第 1 保留表示領域 4 2 a と、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき後述する主制御装置 7 1 にて取得された保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される第 2 保留表示領域 4 2 b とを有する。保留情報とは、主制御装置 7 1 における当否判定処理の実行契機となる情報であって遊技回の実行契機となる情報である。第 1 作動口 3 3 への入賞を契機として取得された保留情報 (以下、第 1 保留情報ともいう) は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行契機となり、第 2 作動口 3 4 への入賞を契機として取得された保留情報 (以下、第 2 保留情報ともいう) は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行契機となる。第 1 保留情報は最大で 4 個保留記憶され、第 2 保留情報も最大で 4 個保留記憶される。

20

30

【 0 0 5 6 】

第 1 保留表示領域 4 2 a には第 1 保留情報の数に対応する数の第 1 保留画像 G 1 が表示される。つまり、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 0 個であれば第 1 保留表示領域 4 2 a には第 1 保留画像 G 1 は表示されない。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 1 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 1 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 2 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 2 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 3 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 3 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 4 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 4 個表示される。第 1 保留画像 G 1 が複数表示される場合、それら複数の第 1 保留画像 G 1 は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が増加する場合には第 1 保留画像 G 1 が右方に向けて増加するように表示され、第 1 保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第 1 保留情報の数が減少する場合には第 1 保留画像 G 1 が左方に向けて減少するように表示される。

40

【 0 0 5 7 】

第 2 保留表示領域 4 2 b には第 2 保留情報の数に対応する数の第 2 保留画像 G 2 が表示される。つまり、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 0 個であれば第 2 保留表示領域 4 2 b には第 2 保留画像 G 2 は表示されない。また、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 1 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 1 個表示され、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 2 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 2 個表示され、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 3 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 3 個表示され、保留記憶されている第 2 保留情報の

50

数が4個であれば第2保留画像G2が4個表示される。第2保留画像G2が複数表示される場合、それら複数の第2保留画像G2は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第2保留情報の数が増加する場合には第2保留画像G2が右方に向けて増加するように表示され、第2保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第2保留情報の数が減少する場合には第2保留画像G2が左方に向けて減少するように表示される。

【0058】

なお、図4(b)においては保留記憶されている第1保留情報の数が4個であるとともに第2保留情報の数が4個であることにより、第1保留表示領域42aに第1保留画像G1が4個表示され、第2保留表示領域42bに第2保留画像G2が4個表示されている。

10

【0059】

状態示唆領域43は図柄表示装置41の表示面の上部に設定されている。状態示唆領域43は図柄列Z1～Z3における図柄の表示領域よりも狭い表示面積となっている。状態示唆領域43では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3において遊技回用の図柄の変動表示が行われており当該遊技回の当否判定処理の結果に対応する停止結果が停止表示されていない状況では色の切り換え表示が行われる。具体的には、赤 青 緑 赤 青 緑 赤・・・というように所定の表示色パターンが繰り返される。そして、図柄列Z1～Z3において当否判定処理の結果に対応する停止結果が表示されて確定表示(静止表示)が開始されるタイミングで、その時点の遊技状況及び当否判定処理の結果に対応する停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果が大当たり結果又は外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。また、当否判定処理の結果が後述する時短結果である場合には、当該時短結果を契機として時短状態の設定が行われる場合にはその時短結果の種類に関係なく赤色が停止表示され、当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合にはその時短結果の種類に応じて青色又は緑色が停止表示される。上記のとおり当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には図柄列Z1～Z3における停止結果が当否判定処理の結果が外れ結果であった場合と同じ停止結果となり得る構成において、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合と、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合とで状態示唆領域43の表示内容を異ならせることにより、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合と、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合とで図柄表示装置41の全体の表示内容としては異なる表示内容とすることが可能となる。

20

30

【0060】

遊技盤24の説明に戻り(図3参照)、当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、既に説明したとおり開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは特電入賞装置32の開閉制御が実行される。特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードに対応した表示演出が図柄表示装置41にて実行される。

40

【0061】

上記構成の遊技盤24が樹脂ベース21に取り付けられてなる内枠13の前面側全体を覆うようにして前扉枠14が設けられている。前扉枠14には、図1に示すように、遊技領域PAのほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部61が形成されている。窓部61は、略楕円形状をなし、窓パネル62が嵌め込まれている。窓パネル62は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂に

50

よって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 10 前方から窓パネル 62 を通じて遊技領域 PA を視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【0062】

窓部 61 の上方には表示発光部 64 が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部 65 が設けられている。また、窓部 61 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 66 と下側膨出部 67 とが上下に並設されている。上側膨出部 66 内側には上方に開口した上皿 66a が設けられており、下側膨出部 67 内側には同じく上方に開口した下皿 67a が設けられている。上皿 66a は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 27 側へ導くための機能を有する。また、下皿 67a は、上皿 66a 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

10

【0063】

次に、遊技機本体 12 の背面側の構成について説明する。

【0064】

図 2 に示すように、内枠 13 (具体的には、遊技盤 24) の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置 71 が搭載されている。主制御装置 71 は主制御基板が基板ボックスに収容されてなる。なお、基板ボックスに、その開放の痕跡を残すための痕跡手段を付与する又はその開放の痕跡を残すための痕跡構造を設けてもよい。当該痕跡手段としては、基板ボックスを構成する複数のケース体を分離不能に結合するとともにその分離に際して所定部位の破壊を要する結合部の構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ること

20

【0065】

主制御装置 71 を含めて内枠 13 の背面側を覆うようにして裏パックユニット 15 が設置されている。裏パックユニット 15 は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック 72 を備えており、当該裏パック 72 に対して、払出機構部 73 及び制御装置集合ユニット 74 が取り付けられている。

【0066】

払出機構部 73 は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 75 と、当該タンク 75 に貯留された遊技球を払い出すための払出装置 76 とを備えている。払出装置 76 より払い出された遊技球は、当該払出装置 76 の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿 66a 又は下皿 67a に排出される。なお、払出機構部 73 には、例えば交流 24 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

30

【0067】

制御装置集合ユニット 74 は、払出装置 76 を制御する機能を有する払出制御装置 77 と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置 28 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置 78 とを備えている。これら払出制御装置 77 と電源・発射制御装置 78 とは、払出制御装置 77 がパチンコ機 10 後方となるように前後に重ねて配置されている。

40

【0068】

<パチンコ機 10 の電氣的構成>

図 6 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【0069】

主制御装置 71 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 81 を具備している。主制御基板 81 には、MPU 82 が搭載されている。MPU 82 には、当該 MPU 82 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 83 と、その ROM 83 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 84 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器として

50

の各種カウンタ回路などが内蔵されている。なお、MPU82に対してROM83及びRAM84が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置71以外の制御装置のMPUについても同様である。

【0070】

MPU82には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU82の入力側には、主制御装置71に設けられた停電監視基板85が接続されているとともに、払出制御装置77が接続されている。停電監視基板85には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置78が接続されており、MPU82には停電監視基板85を介して電力が供給される。

10

【0071】

MPU82の入力側には、各種入賞検知センサ86a～86eといった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ86a～86eには、一般入賞口31に設けられた検知センサ86a、特電入賞装置32に設けられた検知センサ86b、第1作動口33に設けられた検知センサ86c、第2作動口34に設けられた検知センサ86d及びスルーゲート35に設けられた検知センサ86eが含まれる。これら各種入賞検知センサ86a～86eの検知結果に基づいて、MPU82において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。また、MPU82では第1作動口33又は第2作動口34への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【0072】

MPU82の出力側には、停電監視基板85、払出制御装置77及び音声発光制御装置91が接続されている。払出制御装置77には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置91には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

20

【0073】

MPU82の出力側には、特電入賞装置32の開閉扉32aを開閉動作させる特電用の駆動部32b、第2作動口34の普電役物34aを開閉動作させる普電用の駆動部34b、特図ユニット37及び普図ユニット38が接続されている。ちなみに、特図ユニット37には、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dが設けられているが、これらの全てがMPU82の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット38には、普図表示部38a及び普図保留表示部38bが設けられているが、これらの全てがMPU82の出力側に接続されている。主制御基板81には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU82は各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【0074】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置32が開閉されるように、MPU82において特電用の駆動部32bの駆動制御が実行される。また、普電役物34aの電役開放当選となった場合には普電役物34aが開閉されるように、MPU82において普電用の駆動部34bの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、MPU82において特図ユニット37の表示制御が実行される。また、普電役物34aが開放状態となる普電開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU82において普図ユニット38の表示制御が実行される。

40

【0075】

停電監視基板85は、主制御基板81と電源・発射制御装置78とを中継し、また電源・発射制御装置78から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する。払出制御装置77は、主制御装置71のMPU82から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装76により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【0076】

電源・発射制御装置78は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御装置71

50

や払出制御装置 77 等に対して各々に必要な動作電力を生成し、その生成した動作電力を供給する。

【0077】

当該動作電力を供給するための構成については、電源・発射制御装置 78 には、電入中用電源部 78a と電断中用電源部 78b とが設けられている。電入中用電源部 78a は、例えば、遊技ホール等における商用電源に接続されており、商用電源から外部電力が供給されている状況において動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する機能を有する。電断中用電源部 78b は、コンデンサからなり、パチンコ機 10 の電源が ON 状態の場合（外部電源からの電力供給が行われている場合）に電入中用電源部 78a から供給される電力により充電される。また、パチンコ機 10 の電源が OFF 状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（外部電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断中用電源部 78b から放電され主制御装置 71 の RAM 84 及び払出制御装置 77 の図示しない RAM に対してバックアップ電力が供給される。よって、当該状況であっても、電断中用電源部 78b からバックアップ電力が供給されている間は主制御装置 71 の RAM 84 及び払出制御装置 77 の RAM に記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。

10

【0078】

ここで、主制御装置 71 の RAM 84 には現状の遊技状態及び遊技の進行内容の情報が一時的に記憶されるとともに、払出制御装置 77 の RAM には未払出の賞球個数の情報が一時記憶される。この場合に、これら RAM に上記のように電断中用電源部 78b からバックアップ電力が供給されることにより、電入中用電源部 78a からの電力供給がない状況であっても、現状の遊技状態、遊技の進行内容及び未払出の賞球情報を所定期間に亘って記憶保持することが可能となる。その一方、音声発光制御装置 91 及び表示制御装置 101 には、電断中用電源部 78b からバックアップ電力は供給されない。したがって、音声発光制御装置 91 の RAM 95 及び表示制御装置 101 の RAM 105 に記憶された情報は、バックアップされることはなく、電入中用電源部 78a からの電力供給が停止された場合には破壊又は消去される。

20

【0079】

電断中用電源部 78b の容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主制御装置 71 の RAM 84 に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。電断中用電源部 78b は、コンデンサに限定されることはなく、バッテリーや非充電式電池などであってもよい。

30

【0080】

なお、電源・発射制御装置 78 には、上記電断中用電源部 78b とは異なる図示しない停電時用電源部が設けられている。電源・発射制御装置 78 では、直流安定 24 ボルトの電源が 22 ボルト未満になった後においても、停電時用電源部から放電することにより、後述する停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電源である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。これにより、主制御装置 71 などは、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【0081】

電源・発射制御装置 78 には、各種電源部 78a, 78b の他に、発射制御部 78c が設けられている。発射制御部 78c には、発射操作装置 28 に内蔵されたタッチセンサ 28a、プッシュセンサ 28b 及び可変抵抗器 28c が電氣的に接続されている。

40

【0082】

タッチセンサ 28a にはコンデンサが内蔵されており、遊技者の手が操作ハンドルの外表面に接触してコンデンサの静電容量が変化すると、ハンドル操作検知に対応した所定の電気信号を発射制御部 78c に出力する。発射制御部 78c では当該所定の電気信号の受信により、遊技者の手が操作ハンドルの外表面に接触していると認識する。また、発射制御部 78c では、プッシュセンサ 28b から受信した電気信号に応じて発射操作装置 28 の発射止めスイッチの操作の有無を把握するとともに、可変抵抗器 28c を通じて受信し

50

た電気信号に応じて操作ハンドルの回動操作量を把握する。

【 0 0 8 3 】

発射制御部 7 8 c は、予め定められた遊技球の発射条件が成立している場合に主制御装置 7 1 の M P U 8 2 に所定の信号形態の条件成立信号を送信する。具体的には、発射制御部 7 8 c は、タッチセンサ 2 8 a から操作ハンドルが遊技者により触れられていることを示す信号を受信するとともに、発射止めスイッチが遊技者により手動操作されていないことを示す信号をプッシュセンサ 2 8 b から受信していることを条件に、M P U 8 2 に対して H I レベルの条件成立信号（条件成立に対応した信号）を継続して送信する。なお、上記各信号のいずれかを受信していない場合には、M P U 8 2 に対して L O W レベルの条件成立信号（条件成立に対応していない信号）を送信する。但し、L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよい。また、条件成立に対応した条件成立信号を送信する条件として、上記条件に加えて、球貸装置がパチンコ機 1 0 に接続されていることという条件を付加してもよい。

10

【 0 0 8 4 】

M P U 8 2 では、H I レベルの条件成立信号を受信している状況であって、遊技球の発射を許可できる状況であれば、発射制御部 7 8 c に H I レベルの発射許可信号（発射許可に対応した信号）を継続して送信する。なお、M P U 8 2 は、発射制御部 7 8 c から H I レベルの条件成立信号を受信していない場合には L O W レベルの発射許可信号（発射許可に対応していない信号）を送信するが、発射許可信号の L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよい。

20

【 0 0 8 5 】

発射制御部 7 8 c は、遊技球発射機構 2 7 が電氣的に接続されており、M P U 8 2 から H I レベルの発射許可信号を受信している場合、遊技球発射機構 2 7 を定期的に駆動制御する。この場合、遊技球発射機構 2 7 に継続して遊技球が供給されている状況であれば、特定発射周期（具体的には 0 . 6 秒）に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に発射される。また、この発射に際しては可変抵抗器 2 8 c から受信した信号に基づき発射強度が調整されるため、操作ハンドルの回動操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

【 0 0 8 6 】

音声発光制御装置 9 1 は、M P U 9 3 が搭載された音声発光制御基板 9 2 を備えている。M P U 9 3 には、当該 M P U 9 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 9 4 と、その R O M 9 4 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 9 5 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。M P U 9 3 では、主制御装置 7 1 から受信したコマンドに基づき、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を駆動制御するとともに、表示制御装置 1 0 1 にコマンドを送信する。

30

【 0 0 8 7 】

表示制御装置 1 0 1 は、M P U 1 0 3 が搭載された表示制御基板 1 0 2 を備えている。M P U 1 0 3 には、当該 M P U 1 0 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 1 0 4 と、その R O M 1 0 4 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 1 0 5 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。M P U 1 0 3 では、音声発光制御装置 9 1 から受信したコマンドに基づき、図柄表示装置 4 1 の制御を実施する。

40

【 0 0 8 8 】

表示制御基板 1 0 2 には、図示は省略するが、M P U 1 0 3 の他に、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）、キャラクタ R O M、及びビデオ R A M 等が搭載されている。V D P は、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P は、ビデオ R A M のデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。キャラクタ R O M は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラ

50

りとしての役割を担うものである。このキャラクタROMには、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオRAMは、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAMの内容を書き替えることに基づき図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0089】

なお、以下の説明では説明の便宜上、主制御装置71のMPU82、ROM83及びRAM84を主側MPU82、主側ROM83及び主側RAM84といい、音声発光制御装置91のMPU93、ROM94及びRAM95を音光側MPU93、音光側ROM94及び音光側RAM95といい、表示制御装置101のMPU103、ROM104及びRAM105を表示側MPU103、表示側ROM104及び表示側RAM105という。

10

【0090】

<主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図7を用いて説明する。

【0091】

主側MPU82は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部37a, 37bの表示の設定、図柄表示装置41の図柄表示の設定、普図表示部38aの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図7に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり結果種別及び時短結果種別を判定する際に使用する種別乱数カウンタC2と、図柄表示装置41が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図表示部37a, 37b及び図柄表示装置41における変動表示期間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口34の普電役物34aを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電乱数カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1~C3, CINI, CS, C4は、主側RAM84の各種カウンタエリア84bに設けられている。

20

【0092】

各カウンタC1~C3, CINI, CS, C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生した場合に、主側RAM84に設けられた特図保留エリア84aに格納される。特図保留エリア84aは、第1特図保留エリア111と、第2特図保留エリア112と、特図用の実行エリア113とを備えている。

30

【0093】

第1特図保留エリア111は第1エリア111a、第2エリア111b、第3エリア111c及び第4エリア111dを備えており、第1作動口33への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報第1保留情報として、いずれかのエリア111a~111dに格納される。この場合、第1エリア111a~第4エリア111dには、第1作動口33への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア111a 第2エリア111b 第3エリア111c 第4エリア111dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア111a~111dが設けられていることにより、第1作動口33への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア111において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

40

【0094】

第2特図保留エリア112は第1エリア112a、第2エリア112b、第3エリア112c及び第4エリア112dを備えており、第2作動口34への入賞履歴に合わせて、

50

当たり乱数カウンタC 1、種別乱数カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各数値情報が第2保留情報として、いずれかのエリア1 1 2 a ~ 1 1 2 dに格納される。この場合、第1エリア1 1 2 a ~ 第4エリア1 1 2 dには、第2作動口3 4への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア1 1 2 a 第2エリア1 1 2 b 第3エリア1 1 2 c 第4エリア1 1 2 dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア1 1 2 a ~ 1 1 2 dが設けられていることにより、第2作動口3 4への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア1 1 2において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0095】

特図用の実行エリア1 1 3は、いずれかの特図表示部3 7 a, 3 7 bにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部3 7 aの変動表示を開始する際には第1特図保留エリア1 1 1の第1エリア1 1 1 aに格納された保留情報が特図用の実行エリア1 1 3に移動される。一方、第2特図表示部3 7 bの変動表示を開始する際には第2特図保留エリア1 1 2の第1エリア1 1 2 aに格納された保留情報が特図用の実行エリア1 1 3に移動される。

【0096】

普電乱数カウンタC 4に対応した情報は、スルーゲート3 5への入賞が発生した場合に、普図保留エリア8 4 cに格納される。普図保留エリア8 4 cは、第1エリア1 1 4 a、第2エリア1 1 4 b、第3エリア1 1 4 c及び第4エリア1 1 4 dを備えており、スルーゲート3 5への入賞履歴に合わせて、普電乱数カウンタC 4の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア1 1 4 a ~ 1 1 4 dに格納される。この場合、第1エリア1 1 4 a ~ 第4エリア1 1 4 dには、スルーゲート3 5への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア1 1 4 a 第2エリア1 1 4 b 第3エリア1 1 4 c 第4エリア1 1 4 dの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア1 1 4 a ~ 1 1 4 dが設けられていることにより、スルーゲート3 5への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア8 4 cにおいて保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。普図保留エリア8 4 cには、普図用の実行エリア1 1 5が設けられている。普図用の実行エリア1 1 5は普図表示部3 8 aにて変動表示を開始する際に普図当否判定処理を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部3 8 aの変動表示を開始する際には、普図保留エリア8 4 cの第1エリア1 1 4 aに格納された保留情報が普図用の実行エリア1 1 5に移動される。

【0097】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【0098】

まず、普電乱数カウンタC 4について説明する。普電乱数カウンタC 4は、例えば、0 ~ 250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電乱数カウンタC 4は定期的に更新され、スルーゲート3 5に遊技球が入賞したタイミングで普図保留エリア8 4 cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電乱数カウンタC 4の値によって普電役物3 4 aを開放状態に制御するか否かを決定するための普図当否判定処理が行われる。

【0099】

本パチンコ機10では既に説明したとおり、普電役物3 4 aによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。図8はサポートモードの内容を説明するための説明図である。

【0100】

サポートモードには、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に第2作動口3 4の普電役物3 4 aが単位時間当たり開放状態となる

10

20

30

40

50

頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設定されている。

【0101】

普電役物34aが開放状態となる普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が1/2であるのに対して、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が4/5である。

10

【0102】

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が開始されることとなる。この場合に、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が相対的に長短となるように長期間と短期間とが存在している。長期間は10秒であるのに対して、短期間は1秒である。

【0103】

普図表示部38aの変動表示回が終了する場合に当該普図表示部38aには当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部38aに外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア84cに普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部38aにて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部38aに当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

20

【0104】

普電開放状態の実行モードとして、普電役物34aへの遊技球の入球期待度が相対的に高低となるように高期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物34aの短開放が1回発生する。短開放の継続期間は0.7秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの短開放が1回発生した場合には第2作動口34への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。なお、普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合にも終了するが、短開放が1回発生した場合には上記のとおり第2作動口34への遊技球の入球が発生したとしても1個程度であるため第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

30

【0105】

高期待度モードでは普電役物34aの長開放が3回発生する。長開放の継続期間は2秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間(具体的には1秒)を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には9個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

40

【0106】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部38aにおける普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、低頻度サポートモード

50

では普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放1回が発生する低期待度モードとなる。また、第1高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。また、第2高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。したがって、スルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第1高頻度サポートモードが最も高く、第2高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなるため、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球が第2特図保留エリア112における第2保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

10

【0107】

なお、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度を相違させるための構成は上記のものに限定されることはなく、例えば普図の変動期間として第1高頻度サポートモードでは短期間が選択されるのに対して第2高頻度サポートモードでは短期間と長期間との間である中期間が選択される構成としてもよく、普電開放状態の実行モードとして第1高頻度サポートモードでは長開放が3回発生するのに対して第2高頻度サポートモードでは長開放が2回発生する構成としてもよい。また、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで普図当否判定処理の判定モードが普図側の高確率モードで同一であるものの普図の変動期間又は普電開放状態の実行モードの内容によって第1高頻度サポートモードの方が第2高頻度サポートモードよりも単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度が高くなる構成としてもよい。

20

【0108】

次に、当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、0～9999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである(値=0～9999)。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33に入賞したタイミングで第1特図保留エリア111に格納され、遊技球が第2作動口34に入賞したタイミングで第2特図保留エリア112に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタC1の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

30

【0109】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ROM83に当否テーブルとして記憶されている。本パチンコ機10では当否判定処理の当否抽選モードとして大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。低確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第1当否テーブル121と、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第2当否テーブル122とが設けられている。また、高確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして高確率時の当否テーブル123が設けられている。

40

【0110】

図9(a)は低確率時の第1当否テーブル121を説明するための説明図であり、図9

50

(b) は低確率時の第2当否テーブル122を説明するための説明図であり、図9(c) は高確率時の当否テーブル123を説明するための説明図である。

【0111】

図9(a)～図9(c)に示すように当否判定処理の結果として、大当たり結果と、時短結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。時短結果は、開閉実行モードへの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機とならないものの、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

10

【0112】

本パチンコ機10には単位時間当たりの有利度を定める設定値が存在している。設定値は「設定n」(nは「1」～「6」の整数)のnが大きい値ほど(すなわち設定値が高いほど)有利度が高くなる。設定値として「設定1」～「設定6」が存在している。図9(a)に示すように低確率時の第1当否テーブル121では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【0113】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9850個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9848個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9846個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9844個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9842個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9840個が設定されている。上記のとおりいずれの設定値であっても低確率モードにおいては時短結果となる確率は大当たり結果となる確率よりも高くなっている。

20

30

40

【0114】

図9(b)に示すように低確率時の第2当否テーブル122では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【0115】

50

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 50 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 120 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9830 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 52 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 120 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9828 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 54 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 120 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9826 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 56 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 120 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9824 個が設定されている。また、「設定 4」よりも 1 段階高い設定値である「設定 5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 58 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 120 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9822 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 60 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 120 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9820 個が設定されている。

10

20

【0116】

つまり、低確率時の第 1 当否テーブル 121 と低確率時の第 2 当否テーブル 122 とで各設定値の大当たり結果の確率は同一となっている。これに対して、当否判定処理にて時短結果が選択される確率は低確率時の第 2 当否テーブル 122 の方が低確率の第 1 当否テーブル 121 よりも高くなっている。したがって、当否抽選モードが低確率モードである場合には第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行された場合の方が、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行された場合よりも、時短結果が選択される確率が高くなる。

30

【0117】

なお、これに限定されることはなく、当否判定処理にて時短結果が選択される確率が、低確率時の第 1 当否テーブル 121 と低確率時の第 2 当否テーブル 122 とで同一又は略同一である構成としてもよく、低確率時の第 1 当否テーブル 121 の方が低確率の第 2 当否テーブル 122 よりも高い構成としてもよい。また、低確率時の第 1 当否テーブル 121 では時短結果の確率が各設定値で同一である構成に限定されることはなく、設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど時短結果の確率が高くなる構成としてもよく、高い設定値ほど時短結果の確率が低くなる構成としてもよい。また、低確率時の第 2 当否テーブル 122 では時短結果の確率が各設定値で同一である構成に限定されることはなく、設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど時短結果の確率が高くなる構成としてもよく、高い設定値ほど時短結果の確率が低くなる構成としてもよい。

40

【0118】

図 9(c) に示すように高確率時の当否テーブル 123 では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【0119】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 500 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カ

50

ウンタC 1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として9400個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として520個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として9380個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として540個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として9360個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として560個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として9340個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として580個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として9320個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として600個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC 1の数値情報の数として9300個が設定されている。

10

20

【0120】

高確率時の当否テーブル123は高確率モードである場合には第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれであっても参照される。これにより、高確率モードにおいて第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び高確率モードにおいて第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のそれぞれに対応させて当否テーブルを設ける構成に比べて、当否テーブルを記憶するために必要な主側ROM83の記憶容量を抑えることが可能となる。

【0121】

「設定1」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。「設定4」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/179$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.9$ である。「設定5」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/172$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.2$ である。「設定6」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/167$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/16.7$ である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。

30

40

【0122】

一方、時短結果となる確率は、低確率時の第1当否テーブル121及び高確率時の当否テーブル123においては「設定1」～「設定6」のいずれであっても $1/100$ となり、低確率時の第2当否テーブル122においては「設定1」～「設定6」のいずれであっても約 $1/83$ となる。但し、これに限定されることはなく、高確率時の当否テーブル123においては時短結果となる確率が、低確率時の第1当否テーブル121よりも高くなり低確率時の第2当否テーブル122よりも低くなるように設定されている構成としてもよく、低確率時の第2当否テーブル122よりも高くなるように設定されている構成とし

50

てもよい。

【 0 1 2 3 】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【 0 1 2 4 】

上記のとおり第 1 保留情報を契機とした場合及び第 2 保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

【 0 1 2 5 】

低確率モードよりも高確率モードの方が大当たり結果となる確率が高くなる構成において、「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は低確率モードにおいて大当たり結果となる確率に対して「1」よりも大きい数である一定数倍（具体的には 10 倍）高い確率となっている。これにより、いずれの設定状態であっても低確率モードと高確率モードとの間における大当たり結果となる確率の変動率を一定とすることが可能となる。

20

【 0 1 2 6 】

設定値及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第 1 保留情報を契機とした場合と第 2 保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第 1 保留情報を契機とした場合と第 2 保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。

【 0 1 2 7 】

第 1 保留情報を契機とした場合に時短結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となる。また、第 2 保留情報を契機とした場合に時短結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となる。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。その一方、時短結果となる確率は第 2 保留情報を契機とした場合の方が第 1 保留情報を契機とした場合よりも高い確率となっている。これにより、第 1 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで時短結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。

30

【 0 1 2 8 】

種別乱数カウンタ C 2 は、0 ～ 29 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別乱数カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞したタイミングで第 1 特図保留エリア 1 1 1 に格納され、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納される。

40

【 0 1 2 9 】

本パチンコ機 1 0 では、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数、開閉実行モード終了後の当否抽選モード及び開閉実行モード終了後のサポートモードという 3 つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。第 1 保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第 1 特図用の大当たり振分テーブル 1 2 5 が設けられている。また、第 2 保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第 2 特図用の大当たり振分テーブル 1 2 6 が設けられている。

【 0 1 3 0 】

50

図10(a)は第1特図用の大当たり振分テーブル125を説明するための説明図であり、図10(b)は第2特図用の大当たり振分テーブル126を説明するための説明図である。図10(a)及び図10(b)に示すように各大当たり振分テーブル125, 126には、大当たり結果の種類として、5R低確結果と、5R高確結果と、10R高確結果とが設定されている。図11(a)は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【0131】

5R低確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。5R低確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の低確率モードは少なくとも次回の開閉実行モードが発生するまで継続する。また、第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【0132】

5R高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。5R高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

20

【0133】

10R高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。10R高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が10回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

30

【0134】

第1特図用の大当たり振分テーブル125は図10(a)に示すように、振分対象となる大当たり結果の種類として、5R低確結果、5R高確結果及び10R高確結果が設定されている。第1特図用の大当たり振分テーブル125では、「0~14」の種別乱数カウンタC2が5R低確結果に対応しており、「15~22」の種別乱数カウンタC2が5R高確結果に対応しており、「23~29」の種別乱数カウンタC2が10R高確結果に対応している。一方、第2特図用の大当たり振分テーブル126は図10(b)に示すように、振分対象となる大当たり結果の種類として、5R低確結果及び10R高確結果が設定されている。第2特図用の大当たり振分テーブル126では、「0~14」の種別乱数カウンタC2が5R低確結果に対応しており、「15~29」の種別乱数カウンタC2が10R高確結果に対応している。

40

【0135】

第1特図用の大当たり振分テーブル125と第2特図用の大当たり振分テーブル126とでは、大当たり当選となった場合において開閉実行モード後に高確率モードとなる確率が同一である。その一方、ラウンド遊技の平均実行回数は、第2特図用の大当たり振分テーブル126の方が第1特図用の大当たり振分テーブル125よりも多い。したがって、大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果の種類としては、第1作動口33

50

への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合よりも、第2作動口34への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合の方が遊技者にとって有利である。

【0136】

大当たり結果が複数種類設定されているだけでなく、時短結果も複数種類設定されている。そして、当否判定処理にて時短結果が選択された場合には、大当たり結果の種類を抽選により決定するために利用された種別乱数カウンタC2を利用して時短結果の種類が抽選により決定される。つまり、当否判定処理にて時短結果を選択するための乱数として、大当たり結果を選択するために利用される当たり乱数カウンタC1が利用されるだけでなく、当否判定処理にて時短結果が選択された場合において時短結果の種類を選択するための乱数として、大当たり結果の種類を選択するために利用される種別乱数カウンタC2が利用される。これにより、抽選のカウンタの数を抑えることが可能となり、抽選を行うために必要な主側RAM84の記憶容量を抑えることが可能となる。

10

【0137】

第1保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第1特図用の時短振分テーブル127が設けられている。また、第2保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第2特図用の時短振分テーブル128が設けられている。

【0138】

図10(c)は第1特図用の時短振分テーブル127を説明するための説明図であり、図10(d)は第2特図用の時短振分テーブル128を説明するための説明図である。図10(c)及び図10(d)に示すように各時短振分テーブル127, 128には、時短結果の種類として、第1時短結果と第2時短結果とが設定されている。図11(b)は各時短契機の内容を説明するための説明図である。

20

【0139】

第1時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第1時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

30

【0140】

第2時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第2時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく150回の遊技回が消化された場合に終了する。150回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。つまり、第2時短結果の方が第1時短結果よりも第2高頻度サポートモードが継続する遊技回の実行回数が多い。したがって、第2時短結果の方が第1時短結果よりも遊技者にとって有利である。

40

【0141】

第1特図用の時短振分テーブル127は図10(c)に示すように、振分対象となる時短結果の種類として、第1時短結果及び第2時短結果が設定されている。第1特図用の時短振分テーブル127では、「0~19」の種別乱数カウンタC2が第1時短結果に対応しており、「20~29」の種別乱数カウンタC2が第2時短結果に対応している。一方、第2特図用の時短振分テーブル128は、図10(d)に示すように、振分対象となる時短結果の種類として、第1時短結果及び第2時短結果が設定されている。第2特図用の時短振分テーブル128では、「0~9」の種別乱数カウンタC2が第1時短結果に対応しており、「10~29」の種別乱数カウンタC2が第2時短結果に対応している。

50

【 0 1 4 2 】

第 1 特図用の時短振分テーブル 1 2 7 では相対的に不利である第 1 時短結果の選択確率の方が相対的に有利である第 2 時短結果の選択確率よりも高いのに対して、第 2 特図用の時短振分テーブル 1 2 8 では相対的に有利である第 2 時短結果の選択確率の方が相対的に不利である第 1 時短結果の選択確率よりも高い。さらに言うとも相対的に有利である第 2 時短結果の選択確率は、第 2 特図用の時短振分テーブル 1 2 8 の方が第 1 特図用の時短振分テーブル 1 2 7 よりも高い。したがって、当否判定処理にて時短結果となった場合に選択され得る時短結果の種類としては、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合よりも、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合の方が遊技者にとって有利である。

10

【 0 1 4 3 】

ここで、当否判定処理にて時短結果が選択されることは当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれであっても発生し得るが、高確率モードにおいて時短結果が選択されたとしても当該時短結果を契機としたサポートモードの設定は行われない。また、当否判定処理にて時短結果が選択されることはサポートモードが低頻度サポートモード、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードのいずれであっても発生し得るが、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードにおいて時短結果が選択されたとしても当該時短結果を契機としたサポートモードの設定は行われない。つまり、当否判定処理にて時短結果が選択されたことに対する当該時短結果を契機としたサポートモードの設定は、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてのみ発生する。なお、当該低確率モードであって低頻度サポートモードである状況には、低確率モードであって第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードである状況における当該高頻度サポートモードの最後の遊技回において当該高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに移行させるための処理が実行された後の状況も含まれる。

20

【 0 1 4 4 】

時短結果による第 2 高頻度サポートモードへの移行は低確率モードである場合のみ発生するため、時短結果が発生して第 2 高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードとなる。つまり、時短結果は開閉実行モードを介在させることなく遊技状態を上記時短状態に移行させる結果である。また、大当たり結果となったことを契機として開閉実行モード後に設定されるサポートモードは第 1 高頻度サポートモードであるのに対して、時短結果となったことを契機として設定されるサポートモードは第 2 高頻度サポートモードである。つまり、大当たり結果を契機としたサポートモードの方が時短結果を契機としたサポートモードよりも有利である。

30

【 0 1 4 5 】

本パチンコ機 1 0 では開閉実行モードを発生させることなくサポートモードを第 2 高頻度サポートモードに移行させる事象として、上記のような時短結果以外にも、天井時短が存在している。天井時短は、図 1 1 (b) に示すように大当たり結果となることなく天井回数の遊技回が消化された場合に発生する。なお、天井回数のセットは大当たり結果が発生した場合に発生するとともに動作電力の供給開始時にも発生する。これについては後に詳細に説明する。天井時短は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第 2 高頻度サポートモードとする結果である。この場合の第 2 高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく 1 0 0 回の遊技回が消化された場合に終了する。1 0 0 回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

40

【 0 1 4 6 】

天井時短となることにより発生する第 2 高頻度サポートモードの継続回数は、第 1 時短結果となることにより発生する第 2 高頻度サポートモードの継続回数と同一であり、第 2 時短結果となることにより発生する第 2 高頻度サポートモードの継続回数よりも少ない。したがって、天井時短となることよりも当否判定処理にて時短結果が選択される場合の方が遊技者にとって有利である。

50

【 0 1 4 7 】

天井回数の遊技回の消化は高確率モードにおいては発生しない。したがって、5 R 高確結果又は10 R 高確結果となることで天井回数が新たにセットされたとしてもその後の高確率モードが終了するまでは残りの天井回数は減算されない。一方、天井回数の遊技回の消化は低確率モードにおいてはサポートモードがいずれのモードであったとしても発生する。但し、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて天井回数の遊技回の消化が完了したとしても当該天井回数の遊技回の消化を契機としたサポートモードの設定は行われない。つまり、天井回数の遊技回の消化が完了したことに対する当該天井時短を契機としたサポートモードの設定は、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてのみ発生する。なお、当該低確率モードであって低頻度サポートモードである状況には、低確率モードであって第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである状況における当該高頻度サポートモードの最後の遊技回において当該高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに移行させるための処理が実行された後の状況も含まれる。

10

【 0 1 4 8 】

天井時短による第2高頻度サポートモードへの移行は低確率モードである場合にのみ発生するため、天井時短が発生して第2高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には低確率モードであって第2高頻度サポートモードとなる。つまり、天井時短は開閉実行モードを介在させることなく遊技状態を上記時短状態に移行させる結果である。また、大当たり結果となったことを契機として開閉実行モード後に設定されるサポートモードは第1高頻度サポートモードであるのに対して、天井時短となったことを契機として設定されるサポートモードは第2高頻度サポートモードである。つまり、大当たり結果を契機としたサポートモードの方が天井時短を契機としたサポートモードよりも有利である。

20

【 0 1 4 9 】

図12は時短結果又は天井時短によって時短状態が設定される様子を示すタイムチャートである。図12(a)は開閉実行モードである期間を示し、図12(b)は主側RAM84に設けられた天井カウンタ131の状態を示し、図12(c)は高確率状態である期間を示し、図12(d)は当否判定処理にて時短結果が選択されるタイミングを示し、図12(e)は時短状態である期間を示す。

【 0 1 5 0 】

まず時短結果となることを契機として時短状態となる事象及び天井時短となることを契機として時短状態となる事象が非連続で発生する場合について説明する。

30

【 0 1 5 1 】

当否判定処理の結果が5 R 高確結果又は10 R 高確結果となることで、t1のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが開始される。この場合、当該開閉実行モードの開始を契機として、図12(b)に示すように、主側RAM84に設けられた天井カウンタ131に固定天井回数である500回がセットされる。天井カウンタ131は残りの天井回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

【 0 1 5 2 】

その後、t2のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図12(c)に示すように高確率状態となる。高確率状態は高確率モードであって第1高頻度サポートモードである遊技状態である。当該高確率状態は100回の遊技回が消化されることでt4のタイミングで終了する。開閉実行モードでは遊技回が実行されないため天井カウンタ131の減算は行われず、さらに高確率モードにおいては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ131の減算は行われない。したがって、高確率状態が終了したt4のタイミングにおいては天井カウンタ131の値は、当該天井カウンタ131に固定天井回数がセットされたt1のタイミングから変化していない。また、高確率状態の途中のタイミングであるt3のタイミングで図12(d)に示すように当否判定処理にて時短結果が選択されているが、高確率モードであるため当該時短結果は無効化される。

40

【 0 1 5 3 】

50

t 4のタイミングで図12(c)に示すように高確率状態が終了することで遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。

【0154】

その後、t5のタイミングで図12(d)に示すように当否判定処理にて時短結果が選択される。当該t5のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図12(e)に示すように当該時短結果を契機として時短状態に移行する。この場合、図12(a)に示すように開閉実行モードは介在することなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第2高頻度サポートモードである遊技状態である。時短状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなくt6のタイミングで時短状態の残りの継続回数が0回となることで、図12(e)に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技状態は通常遊技状態となる。

10

【0155】

その後、t7のタイミングで図12(b)に示すように天井カウンタ131の値が「0」となる。つまり、天井回数の遊技回の消化が完了する。当該t7のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図12(e)に示すように当該天井時短を契機として時短状態に移行する。この場合、図12(a)に示すように開閉実行モードは介在することなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第2高頻度サポートモードである遊技状態である。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなくt8のタイミングで時短状態の残りの継続回数が0回となることで、図12(e)に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技状態は通常遊技状態となる。

20

【0156】

天井時短を契機として時短状態に移行した場合及び当該時短状態が終了した場合のいずれであっても天井カウンタ131の値はセットされない。また、天井時短を契機とした時短状態への移行は、天井カウンタ131の値が1以上である状況において遊技回が消化されて天井カウンタ131の値が減算された結果、当該天井カウンタ131の値が「0」となった場合に発生する。したがって、天井時短を契機とした時短状態への移行は大当たり結果が発生した後に1回のみ発生し、天井時短を契機とした時短状態への移行が1回発生した場合には基本的にその後大当たり結果が発生して天井カウンタ131の値のセットが行われない限り、天井時短を契機とした時短状態への移行は発生しない。

30

【0157】

次に、時短結果となることを契機として時短状態となる事象及び天井時短となることを契機として時短状態となる事象が連続的に発生する場合について説明する。

【0158】

当否判定処理の結果が5R高確結果又は10R高確結果となることで、t9のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが開始される。この場合、当該開閉実行モードの開始を契機として、図12(b)に示すように、天井カウンタ131に固定天井回数である500回がセットされる。

40

【0159】

その後、t10のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図12(c)に示すように高確率状態となる。当該高確率状態は100回の遊技回が消化されることでt11のタイミングで終了する。この場合、開閉実行モードでは遊技回が実行されないため天井カウンタ131の減算は行われず、さらに高確率モードにおいては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ131の減算は行われない。したがって、高確率状態が終了したt11のタイミングにおいては天井カウンタ131の値は、当該天

50

天井カウンタ 131 に固定天井回数がセットされた t 9 のタイミングから変化していない。

【 0 1 6 0 】

t 11 のタイミングで図 12 (c) に示すように高確率状態が終了することで遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては第 1 保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図 12 (b) に示すように天井カウンタ 131 の値は減算される。

【 0 1 6 1 】

その後、t 12 のタイミングで図 12 (d) に示すように当否判定処理にて時短結果が選択される。当該 t 12 のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図 12 (e) に示すように当該時短結果を契機として時短状態に移行する。この場合、図 12 (a) に示すように開閉実行モードは介在することはなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである遊技状態である。時短状態においては第 1 保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図 12 (b) に示すように天井カウンタ 131 の値は減算される。その後、時短状態の途中のタイミングである t 13 のタイミングで図 12 (d) に示すように当否判定処理にて時短結果が選択されているが、時短状態であるため当該時短結果は無効化される。

【 0 1 6 2 】

その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく t 14 のタイミングで時短状態の残りの継続回数が 0 回となるとともに、図 12 (b) に示すように天井カウンタ 131 の値が「 0 」となる。この場合、時短状態の最後の遊技回が開始されたタイミングにおいては時短状態であるが、当該遊技回が終了する場合に実行される処理にて時短状態の残りの継続回数が 0 回となったことが特定されることでサポートモードが第 2 高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに変更され、遊技状態は時短状態から通常遊技状態となる。また、当該遊技回が終了する場合において当該処理が実行された後に天井カウンタ 131 の値が 1 減算されて当該天井カウンタ 131 の値が「 0 」となる。つまり、当該遊技回において遊技状態が時短状態から通常遊技状態に設定された後に、天井カウンタ 131 の値が「 0 」となる。したがって、当該遊技回において天井回数の遊技回の消化が完了したことを契機とした時短状態の設定が行われる。よって、t 14 のタイミングで時短状態が終了することなく当該時短状態が継続することとなる。当該時短状態は低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである遊技状態である。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく t 15 のタイミングで時短状態の残りの継続回数が 0 回となることで、図 12 (e) に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技状態は通常遊技状態となる。

【 0 1 6 3 】

次に、図 7 のリーチ乱数カウンタ C 3 について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 238 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回ではリーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行される。また、時短結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ表示は実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側 ROM 83 に記憶されたリーチ用テーブルを参照してリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ表示の発生に対応している場合にリーチ表示が実行される。

【 0 1 6 4 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 37 a , 37 b における変動表示期間と、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示期間とを主側 MPU 82 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は繰り返し更新され、特図表示部 37 a , 37 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 5 】

< 主側 M P U 8 2 にて実行される各種処理について >

次に、主側 M P U 8 2 にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側 M P U 8 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 4 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【 0 1 6 6 】

< メイン処理 >

まず、図 1 3 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【 0 1 6 7 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 8 4 のアクセスを許可する。

10

【 0 1 6 8 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 1 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図 1 4）の割込み周期を所定周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定する。タイマ割込み処理（図 1 4）の詳細については後に説明する。また、内部機能レジスタ設定処理では割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

20

【 0 1 6 9 】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 1 0 3）。立ち上げ処理中フラグは、タイマ割込み処理（図 1 4）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図 1 4）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該タイマ割込み処理（図 1 4）を終了すべき状況であることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 0 1 7 0 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 1 3）において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）が開始された場合に「 1 」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）が終了して残余処理（ステップ S 1 2 7 ~ ステップ S 1 3 0）が開始される前に「 0 」クリアされる。タイマ割込み処理（図 1 4）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合にはステップ S 2 0 7 ~ ステップ S 2 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおりタイマ割込み処理（図 1 4）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合であってもステップ S 2 0 1 ~ ステップ S 2 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

30

40

【 0 1 7 1 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている状況であっても停電監視処理（ステップ S 2 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況において停電が発生したと

50

してもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では主側RAM 84に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを主側RAM 84に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM 84の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、後述する設定確認用処理（ステップS 112）又は設定値更新処理（ステップS 117）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。ちなみに、後述する設定確認用処理（ステップS 112）又は設定値更新処理（ステップS 117）が実行されている状況では、タイマ割込み処理（図14）の割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。

10

【0172】

ステップS 103にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、主側RAM 84に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 104）。タイマ割込み処理（図14）の停電監視処理（ステップS 201）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU 82にて特定するためのフラグである。

【0173】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 104：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップS 105）。具体的には、まず主側RAM 84についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述するタイマ割込み処理（図14）の停電監視処理（ステップS 201）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。その後、主側MPU 82への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて主側RAM 84に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

20

【0174】

チェックサムが一致している場合（ステップS 105：YES）、主側RAM 84の設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップS 106）。設定参照用エリアは現状のパチンコ機10において使用対象として設定されている設定値を主側MPU 82にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定1」となる。設定参照用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定2」となる。設定参照用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定3」となる。設定参照用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定4」となる。設定参照用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定5」となる。設定参照用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定6」となる。ステップS 106では設定参照用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

30

40

【0175】

ステップS 104～ステップS 106の全てで肯定判定をした場合、主側RAM 84に情報異常が発生していないことを意味する。この場合、主側RAM 84に設けられた設定更新中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 107）。設定更新中フラグは後述する設定値更新処理（ステップS 117）が実行されていることを主側MPU 82にて特定するためのフラグであり、設定更新中フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置71の主制御基板81に搭載された報知用表示装置141（図6参照）にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を

50

示す表示が行われる。報知用表示装置 141 は複数のセグメント表示器を備えている。これら複数のセグメント表示器は主制御基板 81 の素子搭載面において並設されており、主制御装置 71 の基板ボックスを開封しなくても基板ボックスの外部から各セグメント表示器の表示面を視認可能となっている。

【0176】

設定更新中フラグは、設定値更新処理（ステップ S117）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（ステップ S117）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップ S117）が実行されていない状況においては基本的に設定更新中フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップ S117）が実行されている状況において主側 MPU82 への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側 MPU82 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新中フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新中フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（ステップ S117）にて設定更新中フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

10

【0177】

設定更新中フラグに「1」がセットされていないことでステップ S107 にて否定判定をした場合、リセットボタン 142（図 6 参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S108）。リセットボタン 142 は主制御基板 81 の素子搭載面に設けられており、リセットボタン 142 の押圧操作部は主制御装置 71 の基板ボックスに覆われていない。したがって、当該基板ボックスを開封することなくリセットボタン 142 を操作することが可能となっている。ステップ S108 では、リセットボタン 142 が押圧操作されている状態においてパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われて主側 MPU82 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

20

【0178】

リセットボタン 142 が押圧操作されていない場合（ステップ S108：NO）、主側 RAM84 に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S109）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、後述するタイマ割込み処理（図 14）においてステップ S201～ステップ S205 の処理を実行する一方、ステップ S206 にて肯定判定をすることでステップ S207～ステップ S220 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側 RAM84 の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S109 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S124 及びステップ S125 の処理を実行する。

30

【0179】

ステップ S109 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 143（図 6 参照）が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S110）。設定キー挿入部 143 は主制御基板 81 の素子搭載面に設けられており、設定キー挿入部 143 に対して設定キーを利用して ON 操作を行うための鍵穴部分は主制御装置 71 の基板ボックスに覆われていない。したがって、当該基板ボックスを開封することなく設定キー挿入部 143 への設定キーによる ON 操作を行うことが可能となっている。設定キー挿入部 143 が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S110：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S112）。また、設定キー挿入部 143 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S110：NO）、主側 RAM84 に設けられた設定確認中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S111：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S112）。

40

50

【 0 1 8 0 】

設定確認中フラグは設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されていることを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグであり、設定確認中フラグに「 1 」がセットされている場合には報知用表示装置 1 4 1 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認中フラグは、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が開始された場合に「 1 」がセットされ設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が終了される場合に「 0 」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されていない状況においては基本的に設定確認中フラグに「 1 」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されている状況において主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認中フラグに「 1 」がセットされた状態となる。この設定確認中フラグに「 1 」がセットされた状態は後述する RAM クリア処理（ステップ S 1 1 9）が実行されるか、後述する設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）において設定確認中フラグを「 0 」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

10

【 0 1 8 1 】

上記のようにリセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 1 4 3 が ON 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていない状況であって設定確認中フラグに「 1 」がセットされている場合にも設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されることにより、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 1 4 2 が押圧操作された場合には、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されることなく RAM クリア処理（ステップ S 1 1 9）及び設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）よりも RAM クリア処理（ステップ S 1 1 9）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）の実行を優先させることが可能となる。

20

30

【 0 1 8 2 】

ここで、ステップ S 1 1 2 にて実行される設定確認用処理について説明する。

【 0 1 8 3 】

設定確認用処理ではまず割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）が所定周期で割り込んで起動される。本パチンコ機 1 0 においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）では基本的にタイマ割込み処理（図 1 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）及び設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況においてタイマ割込み処理（図 1 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているため、タイマ割込み処理（図 1 4）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図 1 4）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該タイマ割込み処理（図 1 4）が終了される。その後、主側 RAM 8 4 の設定確認中フラグに「 1 」がセットされていないことを条件として、設定確認中フラグに「 1 」をセットする。設定確認中フラグに「 1 」がセットされることにより、パチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が報知用表示装置 1 4 1 にて行われる。その後、確認開始コマンドを音光側 MPU 9 3 に送信する

40

50

。これにより、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（ステップS 1 1 2）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置4 1にて表示されるように表示側MPU 1 0 3が表示制御される。

【0 1 8 4】

その後、設定キー挿入部1 4 3が設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する。設定キー挿入部1 4 3がON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合、主側RAM 8 4の設定確認中フラグを「0」クリアする。これにより、報知用表示装置1 4 1にて、パチンコ機1 0の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機1 0の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。その後、割込み禁止の設定を行う。これにより、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）を終了してメイン処理（図1 3）における動作電力の供給開始時の処理（ステップS 1 0 1～ステップS 1 2 6）に復帰する場合にはタイマ割込み処理（図1 4）の割込みが禁止される。その後、確認時の復帰コマンドを音光側MPU 9 3に送信する。これにより、図柄表示装置4 1における設定確認用処理（ステップS 1 1 2）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（ステップS 1 1 2）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示が終了される。

10

【0 1 8 5】

メイン処理（図1 3）の説明に戻り、設定キー挿入部1 4 3が設定キーを利用してON操作されていない場合であって設定確認中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS 1 1 0及びステップS 1 1 1：NO）、遊技機本体1 2が開放中であるか否かを判定する（ステップS 1 1 3）。内枠1 3の樹脂ベース2 1には本体開放検知センサ1 4 4（図6参照）が設けられている。本体開放検知センサ1 4 4は主側MPU 8 2と電氣的に接続されており、遊技機本体1 2が外枠1 1に対して閉鎖状態となっている場合にはLOWレベルの開放検知信号を主側MPU 8 2に送信し、遊技機本体1 2が外枠1 1に対して開放状態となっている場合にはHIレベルの開放検知信号を主側MPU 8 2に送信する。なお、これらLOW・HIの関係が逆であってもよい。ステップS 1 1 3では本体開放検知センサ1 4 4からHIレベルの開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

20

【0 1 8 6】

本体開放検知センサ1 4 4からHIレベルの開放検知信号を受信している場合（ステップS 1 1 3：YES）、すなわち遊技機本体1 2が外枠1 1に対して開放状態となっている場合、主側RAM 8 4の天井カウンタ1 3 1に固定天井回数である5 0 0回情報をセットする（ステップS 1 1 4）。ステップS 1 1 3の処理が実行される場合というのは、パチンコ機1 0への動作電力の供給が開始された場合にリセットボタン1 4 2の押圧操作及び設定キー挿入部1 4 3に対する設定キーによるON操作が行われておらず、さらに主側RAM 8 4の設定更新中フラグ及び設定確認中フラグの両方に「1」がセットされていない状況である。この場合というのは動作電力の供給開始時の処理（ステップS 1 0 1～ステップS 1 2 6）にて設定確認用処理（ステップS 1 1 2）、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）及びRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）が実行されない状況である。また、遊技ホールでは、各パチンコ機1 0に動作電力を供給するための主電源をOFFにした状態で、各パチンコ機1 0の電源・発射制御装置7 8に設けられた電源スイッチを予めONにしておき、1日の営業を開始する時刻となった場合には主電源をONにすることで各パチンコ機1 0が一斉に起動状態となるようにしている。

30

40

【0 1 8 7】

このような事情においてステップS 1 1 3にて肯定判定をする場合というのは、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）及びRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）を実行させない状況において遊技機本体1 2を意図的に開放状態とした状況で動作電力の供給を開始させた場合である。そして、このような状況においては天井カウンタ1 3 1に固定天井回数である5 0 0回情報がセットされる。これにより、動作電力の供給開始時に天井カウンタ1 3 1に固定天井回数である5 0 0回情報が

50

セットされる状況を、通常の営業開始時とは異なる状況として発生させることが可能となるとともに、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）及びRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）を伴うことなく発生させることが可能となる。

【0188】

ステップS 1 1 3にて否定判定をした場合又はステップS 1 1 4の処理を実行した場合、通常復帰コマンドを音光側MPU 9 3に送信する（ステップS 1 1 5）。音光側MPU 9 3は通常復帰コマンドを受信することにより、主側MPU 8 2において動作電力の供給開始時の処理（ステップS 1 0 1～ステップS 1 2 6）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS 1 0 1～ステップS 1 2 6）にてRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）及び設定値更新処理（ステップS 1 1 7）のいずれもが実行されていないことを特定する。

10

【0189】

一方、ステップS 1 0 8にてリセットボタン1 4 2が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部1 4 3が設定キーを利用してON操作されていると判定した場合（ステップS 1 1 6：YES）、又はステップS 1 0 7にて設定更新中フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップS 1 1 7）。上記のようにリセットボタン1 4 2が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部1 4 3がON操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン1 4 2の押圧操作及び設定キー挿入部1 4 3のON操作の有無に関係なく設定更新中フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行されることにより、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）の実行を優先させることが可能となる。

20

【0190】

ここで、ステップS 1 1 7にて実行される設定値更新処理について説明する。

【0191】

設定値更新処理ではまず割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理（図1 4）が所定周期で割り込んで起動される。本パチンコ機1 0においては動作電力の供給開始時の処理（ステップS 1 0 1～ステップS 1 2 6）では基本的にタイマ割込み処理（図1 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）及び設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行されている状況においてタイマ割込み処理（図1 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップS 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、タイマ割込み処理（図1 4）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図1 4）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該タイマ割込み処理（図1 4）が終了される。その後、主側RAM 8 4の設定更新中フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新中フラグに「1」をセットする。設定更新中フラグに「1」がセットされることにより、パチンコ機1 0の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機1 0の更新対象として選択されている設定値の表示が報知用表示装置1 4 1にて行われる。

30

40

【0192】

その後、主側RAM 8 4の遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS 1 0 4：NO）、前回の電源遮断時から主側RAM 8 4の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップS 1 0 5：NO）、又は設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範

50

囲ではない場合に（ステップS106：NO）、メイン処理（図13）のステップS121にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM84の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。設定値更新処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM84の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（ステップS117）が実行された場合に解除することが可能となる。

10

【0193】

その後、主側RAM84に設けられた設定更新用エリアに「1」を設定する。設定更新用エリアは設定値更新処理（ステップS117）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象

20

【0194】

設定値更新処理では、リセットボタン142が押圧操作されていることを条件として、設定更新用エリアの値を1加算する。これにより、リセットボタン142が1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、1加算後の設定更新用エリアの値が7以上である場合には、設定更新用エリアに「1」をセットする。これにより、「設定6」

30

【0195】

設定値更新処理では、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する。設定キー挿入部143がON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合、設定更新用エリアに格納された設定値の情報を設定参照用エリアに上書きする。これにより、今回の設定値更新処理（ステップS117）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリアに設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。その後、割込み禁止の設定を行う。これにより、設定値更新処理（ステップS117）を終了してメイン処理（図13）における動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）に復帰する場合にはタイマ割込み処理（図14）の割込みが禁止される。

40

【0196】

その後、RAMクリア処理を実行する。RAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）、天井カウンタ131及び主側RAM84において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されてい

50

ない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 38a が変動表示されていない状況であって普電役物 34a が閉鎖状態である状況となる。また、特図保留エリア 84a 及び普図保留エリア 84c も「0」クリアされるため、第 1 保留情報、第 2 保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、設定更新中フラグ、設定確認中フラグ及び設定更新用エリアを「0」クリアする。また、RAM クリア処理では主側 MPU 82 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 102 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【0197】

ここで、設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されたとしても主側 RAM 84 の天井カウンタ 131 に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われぬ。これにより、設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されたとしても残りの天井回数を維持させることが可能となる。

10

【0198】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側 MPU 93 に送信する。これにより、図柄表示装置 41 における設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（ステップ S 117）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示が終了される。

【0199】

メイン処理（図 13）の説明に戻り、ステップ S 108 にてリセットボタン 142 が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 143 が設定キーを利用して ON 操作されていないと判定した場合（ステップ S 116：NO）、主側 RAM 84 の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 118）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図 14）においてステップ S 201～ステップ S 205 の処理を実行する一方、ステップ S 206 にて肯定判定をすることでステップ S 207～ステップ S 220 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側 RAM 84 の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

20

30

【0200】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 118：NO）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S 119）。RAM クリア処理では、主側 RAM 84 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）、天井カウンタ 131 及び主側 RAM 84 において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側 RAM 84 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 38a が変動表示されていない状況であって普電役物 34a が閉鎖状態である状況となる。また、特図保留エリア 84a 及び普図保留エリア 84c も「0」クリアされるため、第 1 保留情報、第 2 保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、設定更新中フラグ及び設定確認中フラグを「0」クリアする。また、RAM クリア処理では主側 MPU 82 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S B 102 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

40

【0201】

50

ここで、RAMクリア処理（ステップS119）が実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われぬ。これにより、RAMクリア処理（ステップS119）が実行されたとしても残りの天井回数を維持させることが可能となる。

【0202】

その後、クリア時の復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS120）。音光側MPU93はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）にてRAMクリア処理（ステップS119）が実行されたことを特定する。

10

【0203】

メイン処理（図13）においてステップS104～ステップS106のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS121）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

20

【0204】

その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回情報をセットする（ステップS122）。既に説明したとおり設定値更新処理（ステップS117）が実行されたが実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われぬ。したがって、主側RAM84の情報異常が発生した場合においてその情報異常による遊技停止状態を解除するために設定値更新処理（ステップS117）が実行されたとしても、天井カウンタ131の情報はそのまま維持される。これに対して主側RAM84の情報異常が発生していることが特定されて主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされる場合には、天井カウンタ131に固定天井回数である500回情報がセットされる。これにより、主側RAM84の情報異常が発生した場合に天井カウンタ131の情報が書き換わっていたとしても、当該天井カウンタ131の情報を固定天井回数である500回情報の情報にセットしなおすことが可能となる。

30

【0205】

その後、リセットボタン142が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS123）。リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップS123：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS124）。音光側MPU93は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部64を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部65から「設定変更して下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更して下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップS117）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

40

【0206】

50

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップS 1 2 5）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。

【0207】

リセットボタン142が押圧操作されている場合（ステップS 1 2 3：YES）、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS 1 1 6）。リセットボタン142が押圧操作されているとともに設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS 1 1 6及びステップS 1 2 3：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップS 1 1 7）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU 8 2への動作電力が供給された場合、主側RAM 8 4について異常が発生していることでステップS 1 0 4～ステップS 1 0 6のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）では既に説明したとおり遊技停止フラグを「0」クリアする。これにより、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM 8 4について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【0208】

一方、リセットボタン142が押圧操作されているものの設定キー挿入部143がON操作されていない場合（ステップS 1 2 3：YES、ステップS 1 1 6：NO）、主側RAM 8 4の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 1 1 8）。ステップS 1 2 1にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップS 1 1 8の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップS 1 1 8にて肯定判定をする。この場合、ステップS 1 2 4にて音光側MPU 9 3に異常コマンドを送信するとともにステップS 1 2 5にて異常信号を外部出力する。

【0209】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップS 1 0 4～ステップS 1 0 6のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU 8 2への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下において「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU 8 2への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU 8 2への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行されるとともに当該設定値更新処理（ステップS 1 1 7）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（ステップS 1 1 7）を実行する必要が生じることとなる。よって、主側RAM 8 4の情報異常の発生に際しては主側RAM 8 4の一部のエリアを初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【0210】

遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側MPU 8 2への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップS 1 0 9又はステップS 1 1 8にて肯定判定をすることで、ステップS 1 2 4にて異

常コマンドを送信するとともにステップS 1 2 5にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップS 1 0 4～ステップS 1 0 6の処理結果に関係なく、設定値更新処理（ステップS 1 1 7）が実行されない限り、主側MPU 8 2への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機1 0における異常報知及びパチンコ機1 0の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【0 2 1 1】

ステップS 1 1 2の処理を実行した場合、ステップS 1 1 5の処理を実行した場合、ステップS 1 1 7の処理を実行した場合、ステップS 1 2 0の処理を実行した場合又はステップS 1 2 5の処理を実行した場合、主側RAM 8 4の立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップS 1 2 6）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、タイマ割込み処理（図1 4）が起動された場合にステップS 2 0 6にて否定判定をすることでステップS 2 0 1～ステップS 2 0 5の処理だけではなくステップS 2 0 7～ステップS 2 2 0の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップS 1 2 6では主側RAM 8 4の停電フラグも「0」クリアする。

10

【0 2 1 2】

その後、ステップS 1 2 7～ステップS 1 3 0の残余処理に進む。つまり、主側MPU 8 2はタイマ割込み処理（図1 4）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS 1 2 7～ステップS 1 3 0の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS 1 2 7～ステップS 1 3 0の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

20

【0 2 1 3】

残余処理では、まずステップS 1 2 7にてタイマ割込み処理（図1 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップS 1 2 8では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS 1 2 9にて変動種別カウンタC Sの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側RAM 8 4の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS 1 3 0にて、タイマ割込み処理（図1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップS 1 3 0の処理を実行した場合、ステップS 1 2 7に戻り、ステップS 1 2 7～ステップS 1 3 0の処理を繰り返す。

30

【0 2 1 4】

<タイマ割込み処理>

次に、図1 4のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は4 m s e cの周期で繰り返し起動される。

40

【0 2 1 5】

まず停電監視処理を実行する（ステップS 2 0 1）。停電監視処理では、停電監視基板8 5から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側RAM 8 4の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【0 2 1 6】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップS 2 0 2）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタC 1、種別乱数カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び普電乱数カウンタC 4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC 1、種別乱数カ

50

ウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電乱数カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 2 0 3 ではメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 2 8 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 2 0 4 にてメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 2 9 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【0217】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップ S 2 0 5）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側 R A M 8 4 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。

10

【0218】

その後、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 0 6）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 0 6：YES）、ステップ S 2 0 7～ステップ S 2 2 0 の処理を実行することなく本タイマ割込み処理を終了する。これにより、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況においては、タイマ割込み処理（図 1 4）にて停電監視、乱数更新及び不正監視を実行するようにしながら、ステップ S 2 0 7～ステップ S 2 2 0 における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

20

【0219】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップ S 2 0 6：NO）、ステップ S 2 0 7～ステップ S 2 2 0 における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップ S 2 0 7）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 3 2 b、3 4 b に行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置 3 2 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

30

【0220】

その後、読み込み処理を実行する（ステップ S 2 0 8）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、入球検知処理を実行する（ステップ S 2 0 9）。当該入球検知処理では、各入賞検知センサ 8 6 a～8 6 e から受信している信号を読み込むとともに、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への入球の有無を特定する処理を実行する。

40

【0221】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップ S 2 1 0）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【0222】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップ S 2 1 1）。発射操作装置 2 8 に対して発射操作が継続されている状況では、既に説明したとおり、所定の発射周期となるように 0.6 秒に 1 個の遊技球が発射される。

50

【 0 2 2 3 】

その後、入力状態監視処理として、ステップ S 2 0 8 の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入賞検知センサ 8 6 a ~ 8 6 e の断線確認や、遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 の開放確認を行う (ステップ S 2 1 2)。

【 0 2 2 4 】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行するとともに (ステップ S 2 1 3)、普図表示部 3 8 a の表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する (ステップ S 2 1 4)。これら特図特電制御処理及び普図普電制御処理については後に詳細に説明する。

【 0 2 2 5 】

続くステップ S 2 1 5 では、直前のステップ S 2 1 3 及びステップ S 2 1 4 の処理結果に基づいて、第 1 保留情報の増減個数を第 1 特図保留表示部 3 7 c に反映させるための出力情報の設定、第 2 保留情報の増減個数を第 2 特図保留表示部 3 7 d に反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部 3 8 b に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S 2 1 5 では、直前のステップ S 2 1 3 及びステップ S 2 1 4 の処理結果に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 3 8 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【 0 2 2 6 】

その後、払出制御装置 7 7 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する (ステップ S 2 1 6)。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する (ステップ S 2 1 7)。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する (ステップ S 2 1 8)。

【 0 2 2 7 】

その後、設定監視処理を実行する (ステップ S 2 1 9)。設定監視処理では、主側 R A M 8 4 の設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「 1 」~「 6 」のいずれかであるか否かを判定することで、使用対象として設定されている設定値が「設定 1 」~「設定 6 」のいずれかであるか否かを判定する。設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「 0 」又は 7 以上である場合には使用対象として設定されている設定値が異常であることを意味するため、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「 1 」をセットする。これにより、設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) にて使用対象の設定値の設定が新たに行われるまで遊技を進行させることができなくなる。その後、管理用処理を実行する (ステップ S 2 2 0)。管理用処理では役比を算出するための遊技履歴を記憶するための処理、その記憶された遊技履歴を利用して役比を算出するための処理、及びその算出された役比が報知用表示装置 1 4 1 にて表示されるようにするための処理を実行する。

【 0 2 2 8 】

< 普図普電制御処理 >

次に、タイマ割込み処理 (図 1 4) のステップ S 2 1 4 にて実行される普図普電制御処理について、図 1 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 2 2 9 】

スルーゲート 3 5 への入賞が発生している場合 (ステップ S 3 0 1 : Y E S)、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a ~ 第 4 エリア 1 1 4 d に記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である 4 個未満であることを条件として (ステップ S 3 0 2 : N O)、普図保留エリア 8 4 c への格納処理を実行する (ステップ S 3 0 3)。当該格納処理では、普電乱数カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a ~ 第 4 エリア 1 1 4 d における普図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部 3

10

20

30

40

50

8 b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【0230】

ステップ S 3 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S 3 0 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S 3 0 3 の処理を実行した場合、主側 R O M 8 3 に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 3 0 4）。普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタは、普図普電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

【0231】

普図普電カウンタは「0」～「3」の値を取り得るものであり「0」～「3」の各値は各処理（ステップ S 3 0 7 ～ステップ S 3 1 0）に対応している。具体的には、普図普電カウンタの値が「0」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を開始させるための処理である普図変動開始処理（ステップ S 3 0 7）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「1」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を進行させるための処理である普図変動中処理（ステップ S 3 0 8）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「2」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を終了させるための処理である普図確定中処理（ステップ S 3 0 9）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「3」である場合には第 2 作動口 3 4 における普電役物 3 4 a の普電開放状態を制御するための処理である普電制御処理（ステップ S 3 1 0）が実行対象となる。

【0232】

普図普電制御処理では、普図普電アドレステーブルを読み出した後は（ステップ S 3 0 4）、普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを普図普電アドレステーブルから取得し（ステップ S 3 0 5）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S 3 0 6）。以下、ステップ S 3 0 7 ～ステップ S 3 1 0 の各処理について個別に説明する。

【0233】

< 普図変動開始処理 >

まずステップ S 3 0 7 の普図変動開始処理について、図 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0234】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が普図保留エリア 8 4 c に記憶されていることを条件として（ステップ S 4 0 1：YES）、データ設定処理を実行する（ステップ S 4 0 2）。データ設定処理では、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a に格納されたデータを普図用の実行エリア 1 1 5 に移動する。その後、普図保留エリア 8 4 c の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリア 1 1 4 a ～1 1 4 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第 2 エリア 1 1 4 b 第 1 エリア 1 1 4 a、第 3 エリア 1 1 4 c 第 2 エリア 1 1 4 b、第 4 エリア 1 1 4 d 第 3 エリア 1 1 4 c といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第 4 エリア 1 1 4 d を「0」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部 3 8 b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【0235】

その後、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップ S 4 0 3）、開閉実行モードではない場合には主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。第 1 高頻度フラグは、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードであるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、第 1 高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第 1 高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第 1 高頻度サポートモードが終了する場合に第 1 高頻度フラグが「0」クリアされる。

【0236】

10

20

30

40

50

開閉実行モードである場合（ステップS403：YES）、主側ROM83から主側RAM84に普図側の低確率テーブルを読み出す（ステップS405）。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS404：NO）、つまりサポートモードが低頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側ROM83から主側RAM84に普図側の低確率テーブルを読み出す（ステップS405）。一方、開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS404：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合、主側ROM83から主側RAM84に普図側の高確率テーブルを読み出す（ステップS406）。普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルのそれぞれには電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の値が設定されている。この場合、普図側の高確率テーブルの方が普図側の低確率テーブルよりも電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の値の数が多く設定されている。これにより、普図側の高確率テーブルが参照される場合の方が普図側の低確率テーブルが参照される場合よりも電役開放当選となる確率が高くなる。つまり、後述する普図当否判定処理（ステップS407）の判定モードとして電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が1/2となるように設定されており、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が4/5となるように設定されているが、普図側の高確率モードの方が普図側の低確率モードよりも電役開放当選となる確率が高いのであればこれら電役開放当選となる確率は任意である。

10

20

【0237】

ステップS405の処理又はステップS406の処理を実行した場合、普図当否判定処理を実行する（ステップS407）。普図当否判定処理ではステップS405又はステップS406にて読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタC4についての数値情報を照合する。

【0238】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合（ステップS408：YES）、普図当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS409）。具体的には、普図表示部38aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す。なお、普図当選結果用の絵柄の停止態様として1種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

30

【0239】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合（ステップS408：NO）、普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS410）。具体的には、普図表示部38aに今回の表示継続回において最終的に停止表示させる普図外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報とは異なっている。

【0240】

ステップS409の処理又はステップS410の処理を実行した場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップS411）、開閉実行モードではない場合には主側RAM84に設けられた第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS412）。第1高頻度フラグは既に説明したとおり、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第1高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第1高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第1高頻度サポートモードが終了する場合に第1高頻度フラグが「0」クリアされる。第2高頻度フラグは、サポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第2高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第2高頻度サポートモードが終了する場合に第2高頻度フラグが「0」クリア

40

50

される。

【 0 2 4 1 】

開閉実行モードである場合（ステップ S 4 1 1 : Y E S）、今回の普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間として長期間である 1 0 秒に対応する情報を、主側 R A M 8 4 に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップ S 4 1 3）。また、第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグの両方に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 4 1 2 : N O）、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間として長期間である 1 0 秒に対応する情報を、主側 R A M 8 4 に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップ S 4 1 3）。普図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図 1 4）におけるステップ S 2 1 0 のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又はサポートモードが低頻度サポートモードである場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間に亘って行われる。

10

【 0 2 4 2 】

開閉実行モードではなくさらに第 1 高頻度フラグ又は第 2 高頻度フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 4 1 2 : Y E S）、つまりサポートモードが第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間として短期間である 1 秒に対応する情報を、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに設定する（ステップ S 4 1 4）。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードである場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間に亘って行われる。

20

【 0 2 4 3 】

その後、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S 4 1 5）。普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側 M P U 8 2 に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側 R O M 8 3 に予め記憶されている。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における 1 周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 4 1 6）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップ S 3 0 8）に対応する「 1 」となる。

30

【 0 2 4 4 】

< 普図変動中処理 >

次に、普図普電制御処理（図 1 5）におけるステップ S 3 0 8 の普図変動中処理について説明する。

【 0 2 4 5 】

普図変動中処理では、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り 0 . 4 秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）の結果が電役開放当選となったか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。この停止態様は普図変動開始処理（図 1 6）のステップ S 4 0 9 又はステップ S 4 1 0 にて主側 R A M 8 4 に読み出された情報に対応する停止態様である。そして、普図普電カウンタの値を 1 加

40

50

算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

【0246】

< 普図確定中処理 >

次に、普図普電制御処理（図15）におけるステップS309の普図確定中処理について、図17のフローチャートを参照しながら説明する。

【0247】

今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には0.4秒）が経過したか否かを判定する（ステップS501）。確定表示期間が経過している場合には（ステップS501：YES）、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する（ステップS502）。電役開放当選ではない場合（ステップS502：NO）、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に（ステップS503）、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。

10

【0248】

電役開放当選である場合（ステップS502：YES）、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップS504）、開閉実行モードではない場合には主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS505）。開閉実行モードである場合（ステップS504：YES）、ステップS506～ステップS508の処理を実行する。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS505：NO）、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、ステップS506～ステップS508の処理を実行する。

20

【0249】

ステップS506～ステップS508では、まず主側RAM84に設けられた普電開放カウンタに「1」をセットする（ステップS506）。また、主側RAM84に設けられた普電入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS507）。また、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である0.7秒に対応する情報をセットする（ステップS508）。普電開放カウンタは今回の普電開放状態において第2作動口34の普電役物34aを開放状態とする回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。普電入賞カウンタは今回の普電開放状態において第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に到達したか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

30

【0250】

ステップS506～ステップS508の処理が実行されることにより、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。つまり、低期待度モードの普電開放状態では、普電役物34aの短開放が1回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの短開放が1回発生した場合には第2作動口34への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。

40

【0251】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS505：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側RAM84の普電開放カウンタに「3」をセットし（ステップS509）、主側RAM84の普電入賞カウンタに「10」をセットし（ステップS510）、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする（ステップS511）。ステップS509～ステップS511の処理が実行されることにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。つまり、高期待度モードの普電開放状態では、普電役物34aの長開

50

放が3回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には9個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【0252】

ステップS507の処理又はステップS510の処理を実行した場合、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を開始することで第2作動口34の普電役物34aを開放状態とする。その後、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

10

【0253】

<普電制御処理>

次に、普図普電制御処理(図15)におけるステップS310の普電制御処理について説明する。

【0254】

普電制御処理では、第2作動口34への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側RAM84の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84の普電開放カウンタの値を「0」クリアし、さらに普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理(ステップS307)となる。

20

【0255】

第2作動口34への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、主側RAM84の普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。そして、主側RAM84の普電開放カウンタの値を1減算し、1減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。1減算後における普電開放カウンタの値が1以上である場合、普電側のインターバル期間(具体的には1秒)に亘って第2作動口34を閉鎖状態に維持した後に、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を再度行うことで第2作動口34を開放状態とする。また、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする。これにより、第2作動口34が再度開放状態となるとともに、当該開放状態の継続期間として普電側の長開放の継続期間である2秒が設定される。1減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理(ステップS307)となる。

30

40

【0256】

<特図特電制御処理>

次に、タイマ割込み処理(図14)のステップS213にて実行される特図特電制御処理について、図18のフローチャートを参照しながら説明する。

【0257】

まず保留情報の取得処理を実行する(ステップS601)。保留情報の取得処理では、図19のフローチャートに示すように、第1作動口33への入賞が発生しており(ステップS701:YES)、さらに第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満である場合(ステップS702:YES)、第1保留情報を取得するための処理を実行する。

50

【 0 2 5 8 】

第 1 保留情報を取得するための処理では、まず第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている未処理の第 1 保留情報の数を主側 M P U 8 2 にて把握するために主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図保留カウンタの値を 1 加算する (ステップ S 7 0 3)。当該第 1 特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット 3 7 における第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が調整される。これにより、第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が第 1 特図保留エリア 1 1 1 に格納されている第 1 保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 特図保留エリア 1 1 1 のうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 7 0 3 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する (ステップ S 7 0 4)。その後、第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S 7 0 5)。これにより、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 2 a の表示内容が第 1 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

10

【 0 2 5 9 】

ステップ S 7 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S 7 0 2 にて否定判定をした場合又はステップ S 7 0 5 の処理を実行した場合には、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生しており (ステップ S 7 0 6 : Y E S)、さらに第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として (ステップ S 7 0 7 : Y E S)、第 2 保留情報を取得するための処理を実行する。

【 0 2 6 0 】

第 2 保留情報を取得するための処理では、まず第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている未処理の第 2 保留情報の数を主側 M P U 8 2 にて把握するために主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特図保留カウンタの値を 1 加算する (ステップ S 7 0 8)。当該第 2 特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット 3 7 における第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が調整される。これにより、第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納されている第 2 保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 特図保留エリア 1 1 2 のうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 7 0 8 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する (ステップ S 7 0 9)。その後、第 2 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S 7 1 0)。これにより、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 4 2 b の表示内容が第 2 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

20

30

【 0 2 6 1 】

特図特電制御処理 (図 1 8) の説明に戻り、ステップ S 6 0 1 にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側 R A M 8 4 に設けられた特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに (ステップ S 6 0 2)、主側 R O M 8 3 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す (ステップ S 6 0 3)。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し (ステップ S 6 0 4)、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする (ステップ S 6 0 5)。

【 0 2 6 2 】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップ S 6 0 6 ~ ステップ S 6 1 2 の各処理のうちいずれを実行すべきかを主側 M P U 8 2 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S 6 0 6 ~ ステップ S 6 1 2 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「 0 」である場合にはステップ S 6 0 6 の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「 1 」である場合にはステップ S 6 0 7 の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「 2 」である場合にはステップ S 6 0 8 の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「 3 」である場合にはステップ S 6 0 9 の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「 4 」である場合にはステップ S 6 1 0 の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウン

40

50

タの値が「5」である場合にはステップS611の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップS612の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップS606～ステップS612の各処理について個別に説明する。

【0263】

<特図変動開始処理>

まずステップS606の特図変動開始処理について、図20のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理は既に遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においては実行されない。

【0264】

特図変動開始処理では、第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されておらず第1特図保留エリア111に第1保留情報が格納されている場合（ステップS801：YES、ステップS802：NO）、第1データ設定処理を実行する（ステップS803）。第1データ設定処理では、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動させる。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア111b 第1エリア111a、第3エリア111c 第2エリア111b、第4エリア111d 第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア111dを「0」クリアする。その後、主側RAM84の第1特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が、第1保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第1特図保留エリア111における第1保留情報が1個減少したことを示す第1減少時コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【0265】

一方、第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されている場合には（ステップS801及びステップS802：YES）、当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が第1特図保留エリア111に記憶されていたとしても、第2データ設定処理を実行する（ステップS804）。第2データ設定処理では、第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動させる。その後、第2特図保留エリア112の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア112a～112dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア112b 第1エリア112a、第3エリア112c 第2エリア112b、第4エリア112d 第3エリア112cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア112dを「0」クリアする。その後、主側RAM84の第2特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が、第2保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第2特図保留エリア112における第2保留情報が1個減少したことを示す第2減少時コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【0266】

上記のように第2保留情報が記憶されている場合には当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が記憶されていたとしても第2保留情報が特図用の実行エリア113へのシフト対象となる。これにより、第1保留情報よりも第2保留情報の方が、遊技回の開始対象として優先して消化されることとなる。

【0267】

10

20

30

40

50

ステップS 8 0 3の処理又はステップS 8 0 4の処理を実行した場合、当否判定処理を実行する(ステップS 8 0 5)。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第1保留情報であれば低確率時の第1当否テーブル1 2 1(図9(a)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出し、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第2保留情報であれば低確率時の第2当否テーブル1 2 2(図9(b)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出し、当否抽選モードが高確率モードであれば遊技回の開始対象が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであっても高確率時の当否テーブル1 2 3(図9(c)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す。当否テーブル1 2 1~1 2 3を読み出した後は、特図用の実行エリア1 1 3に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した当否テーブル1 2 1~1 2 3のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した当否テーブル1 2 1~1 2 3のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、時短結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

10

【0 2 6 8】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合(ステップS 8 0 6: YES)、大当たり用の振分判定処理を実行する(ステップS 8 0 7)。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の大当たり振分テーブル1 2 5(図10(a)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の大当たり振分テーブル1 2 6(図10(b)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す。大当たり振分テーブル1 2 5, 1 2 6を読み出した後は、特図用の実行エリア1 1 3に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC 2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル1 2 5, 1 2 6を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の

20

【0 2 6 9】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM 8 4のフラグに「1」をセットする(ステップS 8 0 8)。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS 8 0 9)。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部3 7 a, 3 7 bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM 8 3に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM 8 4に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部3 7 a又は第2特図表示部3 7 bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS 8 0 9では、ステップS 8 0 8にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM 8 4に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC 2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

30

40

【0 2 7 0】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合(ステップS 8 0 6: NO、ステップS 8 1 0: YES)、時短用の振分判定処理を実行する(ステップS 8 1 1)。時短用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の時短振分テーブル1 2 7(図10(c)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の時短振分テーブル1 2 8(図10(d)参照)を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す。時短振分テ-

50

ブル127, 128を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記時短振分テーブル127, 128を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。

【0271】

時短用の振分判定処理を実行した後は、当該時短用の振分判定処理にて特定した時短結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする(ステップS812)。その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS813)。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a, 37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS813では、ステップS812にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各時短結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている時短結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。ステップS813にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【0272】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合(ステップS810:NO)、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS814)。具体的には、今回の遊技回において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

【0273】

ステップS809の処理、ステップS813の処理又はステップS814の処理を実行した場合、変動表示期間の特定処理を実行する(ステップS815)。図21は変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【0274】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS901)。高確率フラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、高確率モードへの移行が発生する場合に高確率フラグに「1」がセットされ、当該高確率モードが終了する場合に高確率フラグが「0」クリアされる。高確率フラグに「1」がセットされている場合(ステップS901:YES)、つまり当否抽選モードが高確率モードである場合、高確率用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップS902)。高確率用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高確率用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。リーチ表示態様の変動表示期間は複数種類存在しているが、いずれのリーチ表示態様の変動表示期間であってもリーチ表示が発生しない場合における変動表示期間よりも長い期間となる。

【 0 2 7 5 】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、高確率モードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

10

【 0 2 7 6 】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。これにより、高確率モードにおいて第2保留情報が取得される状況を担保することが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

20

【 0 2 7 7 】

高確率モードにおいては当否判定処理（ステップS805）にて時短結果が選択されたとしてもそれが無効化される。この場合に、高確率用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択される場合には時短結果は外れ結果と同様の扱いとすることにより、無効化される時短結果の発生を目立たせないようにすることが可能となる。

【 0 2 7 8 】

主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS901：NO）、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS903）。第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS903：YES）、つまり当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、高頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS904）。高頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は高確率用のテーブル群が参照される場合と異なっており、具体的には高確率用のテーブル群が参照された場合の方が高頻度サポート用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。但し、この関係が逆であってもよい。

30

40

【 0 2 7 9 】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これによ

50

り、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

【0280】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報が取得される状況を担保することが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

10

【0281】

低確率モードであって第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである状況においては当否判定処理（ステップS805）にて時短結果が選択されたとしても、高頻度サポートモードの最後の遊技回ではない限り、それが無効化される。この場合に、高頻度サポート用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択される場合には時短結果は外れ結果と同様の扱いとすることにより、無効化される時短結果の発生を目立たせないようにすることが可能となる。また、高頻度サポートモードの最後の遊技回において時短結果が選択された場合には、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードが発生することとなるが、この場合であっても当該遊技回の変動表示期間はリーチ表示が発生しない外れ結果の場合と同様の変動表示期間が選択されることとなるため、遊技回の変動表示期間からは時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

20

30

【0282】

第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップS903；NO）、つまり当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードである場合、主側RAM84に設けられたリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS905）。リーチ高頻度状態フラグは、低確率モードであって低頻度サポートモードにおいて発生し得るリーチ高頻度状態であるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。リーチ高頻度状態は、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況におけるリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れリーチ表示が発生する頻度が高くなる遊技状態である。

【0283】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされている場合（ステップS905；YES）、つまり低確率モード及び低頻度サポートモードでありさらにリーチ高頻度状態である場合、リーチ高頻度用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS906）。リーチ高頻度用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、後述する低頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況よりも、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応していると特定される確率が高くなる。

40

【0284】

50

今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ高頻度用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は後述する低頻度サポート用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。また、この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は高確率用のテーブル群が参照される場合と同一となっているが、高確率用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易い構成としてもよく、高確率用の

10

【0285】

今回の遊技回において時短結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ高頻度用のテーブル群における時短結果対応のテーブルに対して照合することで、時短結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該時短結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの時短結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも

20

【0286】

今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

30

【0287】

一方、今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ高頻度用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、時短結果対応の変動表示期間及びリーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

40

【0288】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS905：NO）、つまり低確率モードであって低頻度サポートモードでありさらにリーチ高頻度状態ではない場合、低頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS907）。低頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、既に説明したとおりリーチ高

50

頻度用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況よりも、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応していると特定される確率が低くなる。

【0289】

今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は既に説明したとおりリーチ高頻度用のテーブル群が参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。

10

【0290】

今回の遊技回において時短結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における時短結果対応のテーブルに対して照合することで、時短結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該時短結果対応の変動表示期間の情報の選択態様はリーチ高頻度用のテーブル群における時短結果対応のテーブルが参照される場合と同様である。つまり、時短結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの時短結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、時短結果対応の変動表示期間として10秒、11秒、12秒及び13秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

20

【0291】

今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

30

【0292】

一方、今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応の変動表示期間の情報の選択態様はリーチ高頻度用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルが参照される場合と同様である。つまり、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、時短結果対応の変動表示期間及びリーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

40

【0293】

ステップS902の処理、ステップS904の処理、ステップS906の処理又はステップS907の処理を実行した場合、それらいずれかの処理にて読み出したテーブル群を

50

参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップS 9 0 8）。当該選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップS 9 0 8にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM 8 4に設けられた特図側タイマカウンタにセットする（ステップS 9 0 9）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図1 4）におけるステップS 2 1 0のタイマ更新処理にて実行される。

【0 2 9 4】

特図変動開始処理（図2 0）の説明に戻り、ステップS 8 1 5にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU 9 3に送信する（ステップS 8 1 6）。変動用コマンドには、ステップS 8 1 5にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部3 7 a及び第2特図表示部3 7 bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU 9 3は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

【0 2 9 5】

その後、第1特図表示部3 7 a及び第2特図表示部3 7 bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS 8 1 7）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS 8 1 8）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS 6 0 7）に対応する「1」となる。

【0 2 9 6】

なお、音光側MPU 9 3は変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、それらコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って表示発光部6 4の発光制御及びスピーカ部6 5の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って表示発光部6 4における発光演出、及びスピーカ部6 5における音出力演出が実行される。また、音光側MPU 9 3は今回決定した遊技回用演出の実行内容に対応するコマンドを表示側MPU 1 0 3に送信する。表示側MPU 1 0 3は当該コマンドを受信することにより、そのコマンドに対応するテーブルに従って図柄表示装置4 1の表示制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置4 1における表示演出が実行される。

【0 2 9 7】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理（図1 8）のステップS 6 0 7にて実行される特図変動中処理について説明する。

【0 2 9 8】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部3 7 a, 3 7 bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部3 7 a, 3 7 bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部3 7 a, 3 7 bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【0 2 9 9】

特図表示部3 7 a, 3 7 bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置4 1における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとと

10

20

30

40

50

もに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 37a, 37b を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0300】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側 MPU93 に送信する。その後、遊技回の開始時に特図変動開始処理（図20）におけるステップ S809、ステップ S813 及びステップ S814 のいずれかにて主側 RAM84 に記憶された特図表示部 37a, 37b の絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部 37a, 37b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0.5 sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S608）に対応する「2」となる。

10

【0301】

なお、音光側 MPU93 は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側 MPU103 に送信する。表示側 MPU103 は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置 41 にて確定表示させる。

20

【0302】

<特図確定中処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップ S608 にて実行される特図確定中処理について、図22のフローチャートを参照しながら説明する。

【0303】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップ S1001：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ S1002：YES）、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ S1003）、オープニングコマンドを音光側 MPU93 に送信する（ステップ S1004）。音光側 MPU93 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて行われるようにする。

30

【0304】

その後、主側 RAM84 の天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報をセットする（ステップ S1005）。つまり、大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報がセットされる。開閉実行モードが開始される場合ではなく、開閉実行モードの途中や開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ 131 に固定天井回数のセットが行われる構成の場合、開閉実行モードが開始された後に動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理（ステップ S117）又は RAM クリア処理（ステップ S119）が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処理（ステップ S117）又は RAM クリア処理（ステップ S119）では既に説明したとおり開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カウンタ 131 の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそれがある。これに対して、開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報がセットされることにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

40

【0305】

その後、主側 RAM84 に設けられた変動選択状態カウンタ 132 に期間切換基準回数

50

である450回の情報をセットする(ステップS1006)。変動選択状態カウンタ132の値が1減算される契機は天井カウンタ131の値が1減算される契機と同一である。すなわち、当否抽選モードが高確率モードではない状況において遊技回が1回消化された場合に当該遊技回の終了時に変動選択状態カウンタ132の値が1減算される。そして、変動選択状態カウンタ132の値が1以上である状況において変動選択状態カウンタ132の値が1減算された結果、当該変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされる。低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされている場合には既に説明したとおり変動表示期間の特定処理(図21)にてリーチ高頻度用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択される。

10

【0306】

つまり、開閉実行モードが終了した後において低確率モードである状況で期間切換基準回数の遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。また、期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数(具体的には50回)少ない回数である。したがって、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。

20

【0307】

その後、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップS1007)。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理(ステップS609)に対応する「3」となる。

【0308】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合(ステップS1002:NO)、ステップS1008にて時短状態カウンタ134(図6参照)の減算処理を実行し、ステップS1009にて変動選択状態カウンタ132の減算処理を実行し、ステップS1010にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS1011にて天井カウンタ131の減算処理を実行し、ステップS1012にて高確率状態カウンタ133(図6参照)の減算処理を実行する。これらステップS1008~ステップS1012の処理の内容は後に詳細に説明する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする(ステップS1013)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップS606)に対応する「0」となる。

30

【0309】

<特電開始処理>

次に、特図特電制御処理(図18)のステップS609にて実行される特電開始処理について説明する。

【0310】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が5R低確結果又は5R高確結果であれば主側RAM84に設けられたラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が10R高確結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報(具体的には29秒)を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特

40

50

電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS 6 1 0）に対応する「4」となる。

【0 3 1 1】

< 特電開放中処理 >

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS 6 1 0にて実行される特電開放中処理について説明する。

【0 3 1 2】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側RAM 8 4のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部3 2 bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置3 2を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置3 2への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM 8 4のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部3 2 bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置3 2を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS 6 1 1）に対応する「5」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU 9 3に送信した後に、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS 6 1 2）に対応する「6」となる。なお、音光側MPU 9 3はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置4 1、表示発光部6 4及びスピーカ部6 5にて行われるようにする。

【0 3 1 3】

< 特電閉鎖中処理 >

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS 6 1 1にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【0 3 1 4】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM 8 4の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部3 2 bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置3 2を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS 6 1 0）に対応する「4」となる。

【0 3 1 5】

< 特電終了処理 >

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS 6 1 2にて実行される特電終了処理について、図23のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 3 1 6】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS 1 1 0 1：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5 R高確結果又は10 R高確結果である場合には（ステップS 1 1 0 2：YES）、主側RAM 8 4の高確率フラグに「1」をセットする（ステップS 1 1 0 3）。高確率フラグは既に説明したとおり当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側MPU 8 2にて特定するためのフラグである。高確率フラグに「1」がセットされることで当否抽選モードが高確率モードとなる。

【0 3 1 7】

その後、主側RAM 8 4の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM 8 4の第2高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS 1 1 0 4）。第1高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側M

10

20

30

40

50

PU82にて特定するためのフラグであり、第2高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。

【0318】

その後、主側RAM84に設けられた高確率状態カウンタ133に高確率継続回数である「100」の情報をセットする(ステップS1105)。高確率状態カウンタ133は高確率モードの残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。本パチンコ機10では5R高確結果又は10R高確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで高確率モード及び第1高頻度サポートモードとなるが、当該高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が高確率継続回数である100回となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

10

【0319】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R低確結果である場合には(ステップS1102:NO)、主側RAM84の高確率フラグを「0」クリアする(ステップS1106)。高確率フラグが「0」クリアされることで当否抽選モードが低確率モードとなる。その後、主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM84の第2高頻度フラグを「0」クリアする(ステップS1107)。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。

20

【0320】

その後、主側RAM84に設けられた時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である「100」の情報をセットする(ステップS1108)。時短状態カウンタ134は低確率モードである状況における高頻度サポートモード(第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード)の残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。本パチンコ機10では5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで低確率モード及び第1高頻度サポートモードとなる。低確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

30

【0321】

ステップS1105の処理又はステップS1108の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS1019)。当該送信処理では、ステップS1102~ステップS1108の処理によって決定されたパチンコ機10の状態に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップS606)に対応する「0」となる。

40

【0322】

<高確率状態カウンタ133の減算処理>

次に、特図確定中処理(図22)のステップS1012にて実行される高確率状態カウンタ133の減算処理について、図24のフローチャートを参照しながら説明する。

【0323】

主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされている場合(ステップS1201:YES)、すなわち当否抽選モードが高確率モードである場合、主側RAM84の高確率状態カウンタ133の値を1減算する(ステップS1202)。そして、その1減算後における高確率状態カウンタ133の値が「0」である場合(ステップS1203:YES)、開閉実行モードの終了後における高確率モードであって第1高頻度サポートモード

50

である状況で高確率継続回数である100回の遊技回が消化されたことを意味する。この場合、高確率フラグを「0」クリアするとともに（ステップS1204）、主側RAM84の第1高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS1205）。これにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1206）。当該送信処理では、高確率状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における高確率モードに対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

【0324】

<時短結果用の設定処理>

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1010にて実行される時短結果用の設定処理について、図25のフローチャートを参照しながら説明する。

【0325】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップS1301：YES）、主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1302）。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS1302：YES）、ステップS1303以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）が選択されたとしても、当該時短結果を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【0326】

ここで、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）にて高確率状態カウンタ133の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ133の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、時短結果用の設定処理（図25）が実行されることになる。そして、当該タイミングで時短結果用の設定処理（図25）が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われぬ。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、時短結果を確実に無効化させることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理（図22）において高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【0327】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1302：NO）、主側RAM84の第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1303、ステップS1304）。つまり、サポートモードが第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードのいずれかであるか否かを判定する。サポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合（ステップS1303又はステップS1304：YES）、ステップS1305以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）が選択されたとしても、時短結果用の設定処理（図25）が実行されたタイミングにおいて第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。これにより、高頻度サポートモードの途中で当該高頻度サポートモードに移行させるための設定が追加で実行されてし

10

20

30

40

50

まわらないようにすることが可能となる。

【0328】

サポートモードが低頻度サポートモードである場合（ステップS1303及びステップS1304：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットする（ステップS1305）。これにより、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる。そして、今回の時短結果が第1時短結果であれば（ステップS1306：YES）、主側RAM84に設けられた時短状態カウンタ134（図6参照）に第1時短継続回数である「100」の情報をセットし（ステップS1307）、今回の時短結果が第2時短結果であれば（ステップS1306：NO）、時短状態カウンタ134に第2時短継続回数である「150」の情報をセットする（ステップS1308）。時短状態カウンタ134は低確率モードであって高頻度サポートモード（第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）である時短状態の残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。時短状態である状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回又は第2時短継続回数である150回となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

10

【0329】

ステップS1307の処理又はステップS1308の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1309）。当該送信処理では時短状態が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。当該状態指定コマンドには今回設定された時短継続回数の情報も含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

20

【0330】

上記のとおり当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても当該時短結果となった遊技回の終了時において時短結果用の設定処理（図25）が実行されるタイミングにおける状況に応じて、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われる場合と行われない場合とがある。この場合に、当否判定処理にて時短結果が選択された遊技回において特図表示部37a、37bに停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるか否かによって変化しないのに対して、図柄表示装置41に停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるか否かによって変化する。かかる内容について以下に詳細に説明する。図26は特図表示部37a、37bの停止結果及び図柄表示装置41の停止結果を説明するための説明図である。

30

【0331】

既に説明したとおり遊技回の当否判定処理（ステップS805）及び各種振分判定処理（ステップS807、ステップS811）により選択され得る遊技結果として、5R低確結果、5R高確結果、10R高確結果、第1時短結果、第2時短結果及び外れ結果が存在している。特図表示部37a、37bにおいて遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、5R低確結果の場合には「1」であり、5R高確結果の場合には「2」であり、10R高確結果の場合には「3」であり、第1時短結果の場合には「4」であり、第2時短結果の場合には「5」であり、外れ結果の場合には「-」である。これら停止結果はいずれの遊技状況であっても変化しない。したがって、遊技ホールの管理者は特図表示部37a、37bの停止結果を確認することで、遊技回の遊技結果を一義的に把握することが可能となる。

40

【0332】

図柄表示装置41において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、大当たり結果である場合及び外れ結果である場合にはいずれの遊技状況であっても変化しないのに対して、時短結果である場合には遊技状況によって変化する。詳細には、5R低確結果

50

の場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に同一の偶数図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。5 R 高確結果の場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。10 R 高確結果の場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に「7」図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。外れ結果の場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）及び第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）以外である外れ図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。

10

【0333】

第 1 時短結果の場合には低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態、又は低確率モード及び高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）である時短状態の最終遊技回である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。第 2 時短結果の場合には低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態、又は低確率モード及び高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）である時短状態の最終遊技回である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。なお、詳細は後述するが、時短状態の最終遊技回においては当該時短状態を終了させるための時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理（ステップ S 1 0 0 8）が実行された後に時短結果用の設定処理（図 2 5）が実行されるため、当該時短結果用の設定処理（図 2 5）が実行されるタイミングにおいては既に時短状態が終了して通常遊技状態となっている。

20

【0334】

図 2 7 (a) は通常遊技状態又は時短状態の最終遊技回であって第 1 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 1 特図表示部 3 7 a 及び図柄表示装置 4 1 の停止結果を説明するための説明図である。図 2 7 (a 1) に示すように図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 には中ライン L 2 に第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されており、状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示されている。また、図 2 7 (a 2) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a には第 1 時短結果に対応する停止結果である「4」が停止表示されている。

30

【0335】

一方、高確率モード及び第 1 高頻度サポートモードである高確率状態、又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回である場合、第 1 時短結果及び第 2 時短結果のいずれであっても図柄列 Z 1 ~ Z 3 には各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域 4 3 には第 1 時短結果の場合には青色が停止表示され第 2 時短結果の場合には緑色が停止表示される。

40

【0336】

図 2 7 (b) は高確率状態又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回であって第 2 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 2 特図表示部 3 7 b 及び図柄表示装置 4 1 の停止結果を説明するための説明図である。図 2 7 (b 2) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b には第 1 時短結果に対応する停止結果である「4」が停止表示されている。一方、図 2 7 (b 1) に示すように図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 には各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されているとともに、状態示唆領域 4 3 には青色が停止表示されている。

【0337】

50

第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）である場合には、図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。そして、当該非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

【0338】

図27(c)は第2保留情報を契機とした遊技回において当否判定処理の外れ結果となった場合における第2特図表示部37b及び図柄表示装置41の停止結果を説明するための説明図である。図27(c2)に示すように第2特図表示部37bには外れ結果に対応する停止結果である「-」が停止表示されている。また、図27(c1)に示すように図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されているとともに、状態示唆領域43には赤色が停止表示されている。

10

【0339】

図柄表示装置41の表示面積は特図表示部37a, 37bの表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置41は遊技領域PAの略中央に配置されているのに対して特図表示部37a, 37bは遊技領域PAの隅角側に配置されているため、図柄表示装置41の方が特図表示部37a, 37bよりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置41ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部37a, 37bでは既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置41の方が特図表示部37a, 37bよりも遊技者に注目される。このような事情において第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）である場合には図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

20

【0340】

第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）である場合、上記のように図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、図27(b)及び図27(c)の場合であれば、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第1時短結果である場合には図27(b)に示すように状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には図27(c)に示すように状態示唆領域43に赤色が停止表示される。また、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第2時短結果である場合には状態示唆領域43に緑色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a, 37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

30

40

【0341】

第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第1時短結果である場合、及び第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第2時間結果である場合のいずれであっても図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には第1時短結果である場合と第2時短結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第1時短結果である場合には状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第2時短結果である場合には状態示唆領域43に緑色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a, 37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1

50

～ Z 3 の各有効ライン L 1 ～ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 4 3 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかだけでなく、時短結果である場合にはそれが第 1 時短結果及び第 2 時短結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

【 0 3 4 2 】

上記のような図柄表示装置 4 1 における停止結果の表示を可能とする処理構成について説明する。図 2 8 は音光側 M P U 9 3 にて実行される変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側 M P U 8 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

【 0 3 4 3 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップ S 1 4 0 1 : Y E S）、大当たり結果用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S 1 4 0 2）。大当たり結果用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ～ Z 3 に停止表示させる停止結果として、今回の大当たり結果の種類に対応する停止図柄の組合せを選択する。大当たり結果の種類と停止図柄の組合せとの関係は図 2 6 に示す通りである。また、大当たり結果用の停止図柄決定処理では、今回の大当たり結果の種類に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ～ L 5 を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S 1 4 0 3）。

【 0 3 4 4 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップ S 1 4 0 4 : Y E S）、現状の遊技状態が高確率状態及び時短状態ではない場合（ステップ S 1 4 0 5 及びステップ S 1 4 0 6 : N O）、又は現状の遊技状態が時短状態であったとしても当該時短状態の最終遊技回である場合（ステップ S 1 4 0 6 及びステップ S 1 4 0 7 : Y E S）、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S 1 4 0 8）。なお、音光側 M P U 9 3 は主側 M P U 8 2 から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確率状態及び時短状態のいずれであるのかを特定可能であり、さらに時短状態の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって時短状態の最終遊技回であるか否かを特定可能である。

【 0 3 4 5 】

時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ～ Z 3 に停止表示させる停止結果として、今回の時短結果の種類に対応する停止図柄の組合せを選択する。具体的には、第 1 時短結果であれば第 1 時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）を選択し、第 2 時短結果であれば第 2 時短発生図柄の組合せ（「 3 ・ 4 ・ 1 」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、今回の時短結果の種類に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ～ L 5 を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S 1 4 0 9）。

【 0 3 4 6 】

一方、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップ S 1 4 0 4 : Y E S）であって、現状の遊技状態が高確率状態である場合（ステップ S 1 4 0 5 : Y E S）、又は現状の遊技状態が時短状態であって当該時短状態の最終遊技回ではない場合（ステップ S 1 4 0 6 : Y E S、ステップ S 1 4 0 7 : N O）、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S 1 4 1 0）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ～ Z 3 に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第 1 時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）、第 2 時短発生図柄の組合せ（「 3 ・ 4 ・ 1 」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。

【 0 3 4 7 】

10

20

30

40

50

その後、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第1時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合には（ステップS1411：YES）、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する（ステップS1412）。また、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第2時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合には（ステップS1411：NO）、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として緑色を選択する（ステップS1413）。

【0348】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が外れ結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップS1404：NO）、外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップS1414）。外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していることを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、外れリーチ図柄の組合せを抽選により決定するとともにその決定した外れリーチ図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していないことを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップS1415）。

【0349】

ステップS1403、ステップS1409、ステップS1412、ステップS1413又はステップS1415の処理を実行した場合、パターン決定処理を実行する（ステップS1416）。パターン決定処理では、まず予告表示の実行の有無及び予告表示を実行する場合にはその種類を決定するための予告抽選処理を実行する。そして、当該予告抽選処理の結果、ステップS1401～ステップS1415にて決定した停止結果及び今回受信した変動用コマンドに含まれる変動表示期間の情報に対応する変動パターンを選択し、その選択した変動パターンに対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。

【0350】

その後、ステップS1416にて決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する（ステップS1417）。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図28）におけるステップS1401～ステップS1415にて決定された停止結果となる。

【0351】

<天井カウンタ131の減算処理>

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1011にて実行される天井カウンタ131の減算処理について、図29のフローチャートを参照しながら説明する。

【0352】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1501）。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステ

10

20

30

40

50

ップS 1 5 0 1 : Y E S)、ステップS 1 5 0 2 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ1 3 1の減算処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回においては天井カウンタ1 3 1の値の減算が実行されることはなく、さらに天井カウンタ1 3 1の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

【 0 3 5 3 】

ここで、特図確定中処理(図2 2)においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ1 3 3の減算処理(図2 4)よりも前に天井カウンタ1 3 1の減算処理(図2 9)が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ1 3 3の減算処理(図2 4)にて高確率状態カウンタ1 3 3の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ1 3 3の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、天井カウンタ1 3 1の減算処理(図2 9)が実行されることになる。そして、当該タイミングで天井カウンタ1 3 1の減算処理(図2 9)が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、天井カウンタ1 3 1の値の減算が実行されない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ1 3 1の値の減算が実行されないようにすることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理(図2 2)において高確率状態カウンタ1 3 3の減算処理(図2 4)よりも前に天井カウンタ1 3 1の減算処理(図2 9)を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【 0 3 5 4 】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS 1 5 0 1 : N O)、天井カウンタ1 3 1の値が1以上であるか否かを判定する(ステップS 1 5 0 2)。天井カウンタ1 3 1の値が「0」である場合には(ステップS 1 5 0 2 : N O)、ステップS 1 5 0 3 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ1 3 1の減算処理を終了する。天井カウンタ1 3 1に情報をセットする処理は既に説明したとおり、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体1 2が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合におけるステップS 1 1 4、動作電力の供給が開始された場合に主側RAM 8 4の情報異常が発生している場合におけるステップS 1 2 2、並びに開閉実行モードが開始される場合におけるステップS 1 0 0 5のみであり、天井カウンタ1 3 1の値が「0」となった後においては上記いずれかの処理が実行されない限り天井カウンタ1 3 1の値は「0」に維持される。一方、天井時短は、天井カウンタ1 3 1の値が1以上である状況で当該天井カウンタ1 3 1の値が1減算されて当該天井カウンタ1 3 1の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ1 3 1の値が「0」である場合には(ステップS 1 5 0 2 : N O)、ステップS 1 5 0 3 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ1 3 1の減算処理を終了する。これにより、1減算後における天井カウンタ1 3 1の値が「0」となり天井時短を契機とした時短状態が発生し、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく時短継続回数の遊技回が消化されて時短状態が終了して通常遊技状態となった場合、その後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短を契機とした時短状態は発生しない。よって、天井時短を契機とした時短状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

【 0 3 5 5 】

天井カウンタ1 3 1の値が1以上である場合(ステップS 1 5 0 2 : Y E S)、天井カウンタ1 3 1の値を1減算し(ステップS 1 5 0 3)、その1減算後における天井カウンタ1 3 1の値が「0」であるか否かを判定する(ステップS 1 5 0 4)。天井カウンタ1 3 1の値が「0」である場合(ステップS 1 5 0 4 : Y E S)、主側RAM 8 4の第2高頻度フラグに「1」がセットされていないことを条件として(ステップS 1 5 0 5 : N O)、主側RAM 8 4の第2高頻度フラグに「1」をセットし(ステップS 1 5 0 6)、主側RAM 8 4の時短状態カウンタ1 3 4に第1時短継続回数である「1 0 0」の情報をセットする(ステップS 1 5 0 7)。これにより、低確率モードであって第2高頻度サポ-

10

20

30

40

50

トモードである時短状態となる。また、当該時短状態は大当たり結果が発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回となった場合に終了し、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

【0356】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS1508)。当該送信処理では時短状態が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。当該状態指定コマンドには今回設定された第1時短継続回数の情報も含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

10

【0357】

一方、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となったとしても第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合にはステップS1506～ステップS1508の処理が実行されないため、今回の天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われることなく今回の天井時短は無効化される。つまり、時短状態である状況において固定天井回数の遊技回の消化が完了したとしても、当該天井時短を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく天井時短は無効化される。これにより、高頻度サポートモードの途中で当該高頻度サポートモードに移行させるための設定が追加で実行されてしまわないようにすることが可能となる。なお、第1高頻度サポートモードは開閉実行モード後において100回の遊技回が消化されるまでの範囲でしか設定されないの

20

【0358】

ステップS1505にて肯定判定をした場合又はステップS1508の処理を実行した場合、主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする(ステップS1509)。これにより、天井時短が発生した場合には当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なくリーチ高頻度状態が終了する。

【0359】

<時短状態カウンタ134の減算処理>

30

次に、特図確定中処理(図22)のステップS1008にて実行される時短状態カウンタ134の減算処理について、図30のフローチャートを参照しながら説明する。

【0360】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS1601)。高確率フラグに「1」がセットされている場合には(ステップS1601: YES)、ステップS1602以降の処理を実行することなく本時短状態カウンタ134の減算処理を終了する。高確率状態においてはサポートモードが第1高頻度サポートモードとなるが、高確率状態の終了契機は既に説明したとおり高確率状態カウンタ133を利用して特定されるため、高確率フラグに「1」がセットされている場合には時短状態カウンタ134の値を減算するための処理は実行されない。

40

【0361】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合であって主側RAM84の第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合(ステップS1602: YES)、すなわち時短状態である場合、主側RAM84の時短状態カウンタ134の値を1減算し(ステップS1603)、その1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」である場合(ステップS1604: YES)、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方を「0」クリアする(ステップS1605)。これにより、第1高頻度サポートモードであった場合には当該第1高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなり、第2高頻度サポートモードであった場合には当該第2高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。つまり、時短状態が終了して通

50

常遊技状態となる。

【0362】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1606）。当該送信処理では、時短状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における時短状態に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

【0363】

ここで、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり、時短結果用の設定処理（図25）よりも前に時短状態カウンタ134の減算処理（図30）が実行されるとともに、天井カウンタ131の減算処理（図29）よりも前に時短状態カウンタ134の減算処理（図30）が実行される。また、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり、天井カウンタ131の減算処理（図29）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）が実行される。このような処理の実行順序が設定されていることによる作用について図31のタイムチャートを参照しながら説明する。図31（a）は遊技回が実行されている期間を示し、図31（b）は時短状態である期間を示し、図31（c）は時短状態カウンタ134の減算（ステップS1603）が実行されるタイミングを示し、図31（d）は時短結果を契機とした時短状態の設定（ステップS1305～ステップS1308）が実行されるタイミングを示し、図31（e）は天井カウンタ131の減算（ステップS1503）が実行されるタイミングを示す。

【0364】

まず時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となるとともに天井カウンタ131の値が「0」となる場合について説明する。

【0365】

図31（b）に示すように時短状態である状況において、t1のタイミングで図31（a）に示すように遊技回が開始される。そして、当該遊技回の変動表示期間が経過することで、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となった側において遊技結果に対応する停止結果が確定表示されるとともに図柄表示装置41において遊技結果に対応する停止結果が確定表示される。これら停止結果が確定表示された状態で最終停止期間が経過することで特図確定中処理（図22）におけるステップS1002以降の処理が実行される。この場合、当該遊技回の遊技結果は大当たり結果ではないため特図確定中処理（図22）のステップS1002にて否定判定をしてステップS1008以降の処理を実行する。

【0366】

ステップS1008以降の処理ではまず時短状態カウンタ134の減算処理（図30）を実行する。今回は時短状態において実行された遊技回であるため、当該時短状態カウンタ134の減算処理（図30）を実行中のタイミングであるt2のタイミングで図31（c）に示すように時短状態カウンタ134の値を1減算する。そして、その1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」となることで主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグが「0」クリアされることにより、t2のタイミングで図31（b）に示すように現状の時短状態が終了して低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

【0367】

その後、特図確定中処理（図22）において時短状態カウンタ134の減算処理（図30）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている時短結果用の設定処理（図25）を実行する。今回は当否判定処理において時短結果が選択されているため、時短結果用の設定処理（図25）の実行中のタイミングであるt3のタイミングで図31（d）に示すように今回の時短結果を契機とした時短状態の設定が行われる。したがって、当該t3のタイミングで図31（b）に示すように遊技状態が低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、今回の時短結果は第2時短結果であるため時短状態

カウンタ 134 には第 2 時短継続回数である「150」の情報がセットされる。

【0368】

その後、特図確定中処理（図 22）において時短結果用の設定処理（図 25）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている天井カウンタ 131 の減算処理（図 29）を実行する。当該天井カウンタ 131 の減算処理（図 29）の実行中のタイミングである t4 のタイミングで図 31（e）に示すように天井カウンタ 131 の値が 1 減算されてその 1 減算後における天井カウンタ 131 の値が「0」となる。つまり、天井時短が発生する。しかしながら、既に説明したとおり今回の遊技回における当否判定処理の結果が時短結果であり、今回の遊技回における t3 のタイミングで既に当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われている。したがって、今回発生した天井時短は無効化される。その後、t5 のタイミングで図 31（a）に示すように今回の遊技回が終了する。

10

【0369】

以上のとおり特図確定中処理（図 22）において時短状態カウンタ 134 の減算処理（図 30）よりも処理の実行順序が後の順序に時短結果用の設定処理（図 25）が設定されていることにより、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われなないようにしながら、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われるようにすることが可能となる。これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることで時短状態が過剰に継続してしまわないようにしながら、時短状態の最終遊技回における時短結果を契機とした時短状態の設定を有効なものとする。当否判定処理にて時短結果が選択されたことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

20

【0370】

上記のように時短状態の最終遊技回以外の遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われなないようにしながら、時短状態の最終遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われるようにした構成において既に説明したとおり、図柄表示装置 41 の図柄列 Z1～Z3 では時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には各有効ライン L1～L5 に非リーチ外れ図柄の組合せを停止表示させ、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合にはいずれかの有効ライン L1～L5 に時短発生図柄の組合せ（第 1 時短発生図柄の組合せ又は第 2 時短発生図柄の組合せ）を停止表示させる。これにより、図柄表示装置 41 の図柄列 Z1～Z3 における停止結果を、時短結果が時短状態の設定の契機となるか否かに対応する停止結果とすることが可能となる。

30

【0371】

特に、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合に停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せは、当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される図柄の組合せである。これにより、時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われなことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

40

【0372】

上記のように時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われない場合に図柄列 Z1～Z3 では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、特図表示部 37a, 37b では時短結果に対応する絵柄が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第 2 高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

50

【 0 3 7 3 】

上記のように時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われない場合に図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、図柄表示装置41の状態示唆領域43では当否判定処理の結果が外れ結果の場合とは異なる停止結果が表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

【 0 3 7 4 】

特図確定中処理(図22)において天井カウンタ131の減算処理(図29)よりも処理の実行順序が前の順序に時短結果用の設定処理(図25)が設定されていることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合、天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定を優先させることが可能となる。天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は100回で固定であるのに対して、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は第1時短結果であれば100回であり第2時短結果であれば150回である。つまり、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数以上の回数となっている。この場合に、上記のとおり天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が優先されることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合に時短継続回数の設定態様が遊技者にとって不利なものとならないようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

【 0 3 7 5 】

次に、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が外れ結果となるとともに天井カウンタ131の値が「0」となる場合について説明する。

【 0 3 7 6 】

図31(b)に示すように時短状態である状況において、t6のタイミングで図31(a)に示すように遊技回が開始される。そして、当該遊技回の変動表示期間が経過することで、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となった側において遊技結果に対応する停止結果が確定表示されるとともに図柄表示装置41において遊技結果に対応する停止結果が確定表示される。これら停止結果が確定表示された状態で最終停止期間が経過することで特図確定中処理(図22)におけるステップS1002以降の処理が実行される。この場合、当該遊技回の遊技結果は大当たり結果ではないため特図確定中処理(図22)のステップS1002にて否定判定をしてステップS1008以降の処理を実行する。

【 0 3 7 7 】

ステップS1008以降の処理ではまず時短状態カウンタ134の減算処理(図30)を実行する。今回は時短状態において実行された遊技回であるため、当該時短状態カウンタ134の減算処理(図30)を実行中のタイミングであるt7のタイミングで図31(c)に示すように時短状態カウンタ134の値を1減算する。そして、その1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」となることで主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグが「0」クリアされることにより、t7のタイミングで図31(b)に示すように時短状態が終了して低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。その後、特図確定中処理(図22)において時短状態カウンタ134の減算処理(図30)よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている時短結果用の設定処理(図25)を実行するが、今回の遊技回では当否判定処理の結果が外れ結果であるため当該設定処理にて時短状態の設定は行われない。

【 0 3 7 8 】

10

20

30

40

50

その後、特図確定中処理（図 2 2）において時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理（図 3 0）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）を実行する。当該天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）の実行中のタイミングである t 8 のタイミングで図 3 1（e）に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 減算されてその 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となる。つまり、天井時短が発生する。そして、当該天井時短の発生を契機とした時短状態の設定が行われることで、当該 t 8 のタイミングで図 3 1（b）に示すように遊技状態が低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードである時短状態となる。また、天井時短を契機としているため時短状態カウンタ 1 3 4 には第 1 時短継続回数である「1 0 0」の情報がセットされる。その後、t 9 のタイミングで図 3 1（a）に示すように今回の遊技回が終了する。

10

【0 3 7 9】

以上のとおり特図確定中処理（図 2 2）において時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理（図 3 0）よりも処理の実行順序が後の順序に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）が設定されていることにより、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となったとしても当該天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われないようにしながら、時短状態の最終遊技回において 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となった場合には当該天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われるようにすることが可能となる。これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることで時短状態が過剰に継続してしまわないようにしながら、時短状態の最終遊技回における天井時短の発生を契機とした時短状態の設定を有効なものとするようにすることで、天井時短が発生したことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

20

【0 3 8 0】

< 変動選択状態カウンタ 1 3 2 の減算処理 >

次に、特図確定中処理（図 2 2）のステップ S 1 0 0 9 にて実行される変動選択状態カウンタ 1 3 2 の減算処理について、図 3 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 3 8 1】

まず主側 R A M 8 4 の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 1）。高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 1 7 0 1：YES）、ステップ S 1 7 0 2 以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ 1 3 2 の減算処理を終了する。

30

【0 3 8 2】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した後において低確率モードである状況で期間切換基準回数の遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。また、期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数（具体的には 5 0 回）少ない回数である。したがって、天井時短の発生によって第 2 高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。変動選択状態カウンタ 1 3 2 は残りの期間切換基準回数の遊技回を計測するためのカウンタである。この場合に、既に説明したとおり高確率状態においては天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されることはなく、高確率状態において天井時短は発生しない。したがって、高確率フラグに「1」がセットされている場合には変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値を減算するための処理は実行されない。

40

【0 3 8 3】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 1 7 0 1：NO）、変動

50

選択状態カウンタ132の値が1以上であるか否かを判定する(ステップS1702)。変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には(ステップS1702:NO)、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。変動選択状態カウンタ132に情報をセットする処理は既に説明したとおり開閉実行モードが開始される場合におけるステップS1006のみであり、変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった後においてはステップS1006の処理が実行されない限り変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。一方、リーチ高頻度状態は、変動選択状態カウンタ132の値が1以上である状況で当該変動選択状態カウンタ132の値が1減算されて当該変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には(ステップS1702:NO)、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。これにより、1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となりリーチ高頻度状態が発生し、当該リーチ高頻度状態が終了した場合、その後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態は発生しない。これにより、リーチ高頻度状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【0384】

また、既に説明したとおり期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数(具体的には50回)少ない回数に設定されているため、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態が発生することとなるが、天井時短も1度発生した場合にはその後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても発生しない。この場合に、上記のとおりリーチ高頻度状態が終了した場合にはその後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態が発生しないようにすることにより、天井時短が発生しない状況においてリーチ高頻度状態が発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

【0385】

変動選択状態カウンタ132の値が1以上である場合(ステップS1702:YES)、変動選択状態カウンタ132の値を1減算し(ステップS1703)、その1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」であるか否かを判定する(ステップS1704)。変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合(ステップS1704:YES)、主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」をセットする(ステップS1705)。

30

【0386】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は天井カウンタ131の減算処理(図29)にて1減算されることで天井カウンタ131の値が「0」となり、ステップS1509におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする処理が実行されることにより解除される。つまり、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は、天井時短が発生した場合に当該天井時短を契機とした時短状態の設定が行われるか否かに関係なく解除される。

【0387】

40

ここで、ステップS1705の処理は時短状態であっても実行される。これに対して、変動表示期間の特定処理(図21)では主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するステップS905の処理よりも前に、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定するステップS903の処理が実行されるため、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされていたとしても遊技回の変動表示期間の選択に際しては時短状態における変動表示期間の選択態様の方がリーチ高頻度状態における変動表示期間の選択態様よりも優先される。これにより、時短状態において遊技回の消化効率が高くなっている状況が、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされることによって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。

50

【0388】

その一方、時短状態であってもリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされるとともにリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は維持される。したがって、リーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする契機が発生する前に時短状態が終了した場合にはその時点からリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。

【0389】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1706）。当該送信処理ではリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態ではないことを条件として、リーチ高頻度状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、音光側MPU93は時短状態において上記状態指定コマンドを受信した場合、期間切換基準回数の遊技回が消化される前に時短状態が終了した場合にはリーチ高頻度状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

10

【0390】

次に、リーチ高頻度状態と天井時短を契機とした時短状態との実行タイミングの関係について図33のタイムチャートを参照しながら説明する。図33(a)は開閉実行モードである期間を示し、図33(b)は高確率状態（高確率モード及び第1高頻度サポートモード）である期間を示し、図33(c)は時短状態（低確率モードであって第1高頻度サ

20

ポートモード又は第2高頻度サポートモード）である期間を示し、図33(d)は変動選択状態カウンタ132の状態を示し、図33(e)はリーチ高頻度状態である期間を示し、図33(f)は天井カウンタ131の状態を示す。

【0391】

まず変動選択状態カウンタ132の値が「0」となったタイミングでリーチ高頻度状態となる場合を説明する。

【0392】

5R高確結果となる遊技回がt1のタイミングで終了することで、図33(a)に示すようにt1のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該t1のタイミングで、図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数である450回の情報がセットされるとともに、図33(f)に示すように天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。

30

【0393】

その後、t2のタイミングで図33(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図33(b)に示すように高確率モード及び第1高頻度サポートモードである高確率状態となる。当該高確率状態において遊技回が繰り返し実行されるが、高確率状態においては遊技回が繰り返し実行されたとしても図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されることはなく図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算されることはない。

40

【0394】

その後、t3のタイミングで高確率状態における高確率継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(b)に示すように高確率状態が終了して、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。当該通常遊技状態となることで遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

【0395】

その後、t4のタイミングで当否判定処理にて時短結果が選択されることで、図33(c)に示すように時短状態が開始される。時短状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

50

【0396】

その後、t5のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。通常遊技状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

【0397】

その後、t6のタイミングで図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が「0」となる。当該t6のタイミングでは図33(c)に示すように時短状態ではない。したがって、当該t6のタイミングで図33(e)に示すようにリーチ高頻度状態となる。リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。

10

【0398】

その後、リーチ高頻度状態であるt7のタイミングで図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が「0」となる。当該t7のタイミングでは図33(c)に示すように時短状態ではない。したがって、当該t7のタイミングで図33(c)に示すように時短状態となる。また、当該t7のタイミングで図33(e)に示すようにリーチ高頻度状態が終了する。時短状態では遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなるため遊技回の消化効率が高くなる。

20

【0399】

その後、t8のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。この場合、当該t8のタイミングで図33(f)に示すように天井カウンタ131への値の再セットは行われることなく当該天井カウンタ131の値は「0」に維持される。また、当該t8のタイミングで図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132への値の再セットは行われることなく当該変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。

【0400】

次に、変動選択状態カウンタ132の値が「0」となったタイミングで時短状態であることによりリーチ高頻度状態の設定が遅延される場合について説明する。

30

【0401】

5R低確結果となる遊技回がt9のタイミングで終了することで、図33(a)に示すようにt9のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該t9のタイミングで、図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数である450回の情報がセットされるとともに、図33(f)に示すように天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。

【0402】

その後、t10のタイミングで図33(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図33(c)に示すように低確率モード及び第1高頻度サポートモードである時短状態となる。時短状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

40

【0403】

その後、t11のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。通常遊技状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

【0404】

その後、t12のタイミングで当否判定処理にて時短結果が選択されることで、図33(c)に示すように時短状態が開始される。時短状態においては遊技回が消化される度に

50

、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

【 0 4 0 5 】

その後、時短状態である t 1 3 のタイミングで図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が「 0 」となる。当該 t 1 3 のタイミングでは図 3 3 (c) に示すように時短状態である。したがって、当該 t 1 3 のタイミングでは図 3 3 (e) に示すようにリーチ高頻度状態とならない。但し、主側 R A M 8 4 のリーチ高頻度状態フラグに「 1 」がセットされるとともに、リーチ高頻度状態フラグに「 1 」がセットされた状態が維持される。この場合、時短状態が継続され、時短状態においては遊技回が消化される度に図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算される。

10

【 0 4 0 6 】

その後、t 1 4 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。但し、主側 R A M 8 4 のリーチ高頻度状態フラグに「 1 」がセットされているため、当該 t 1 4 のタイミングで図 3 3 (e) に示すようにリーチ高頻度状態となる。リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。

【 0 4 0 7 】

その後、リーチ高頻度状態である t 1 5 のタイミングで図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となる。当該 t 1 5 のタイミングでは図 3 3 (c) に示すように時短状態ではない。したがって、当該 t 1 5 のタイミングで図 3 3 (c) に示すように時短状態となる。また、当該 t 1 5 のタイミングで図 3 3 (e) に示すようにリーチ高頻度状態が終了する。時短状態では遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなるため遊技回の消化効率が高くなる。

20

【 0 4 0 8 】

その後、t 1 6 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。この場合、当該 t 1 6 のタイミングで図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 への値の再セットは行われることなく当該天井カウンタ 1 3 1 の値は「 0 」に維持される。また、当該 t 1 6 のタイミングで図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 への値の再セットは行われることなく当該変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値は「 0 」に維持される。

30

【 0 4 0 9 】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 4 1 0 】

時短状態（最終遊技回を除く）において時短結果又は天井時短が発生したとしても、これら時短結果又は天井時短を契機とした時短状態の設定は行われず、これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることが可能となり、時短状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。

40

【 0 4 1 1 】

特図確定中処理（図 2 2 ）において時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理（図 3 0 ）よりも処理の実行順序が後の順序に時短結果用の設定処理（図 2 5 ）が設定されていることにより、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われず、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われるようにすることが可能となる。これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることで時短状態が過剰に継続してしまわないようにしながら、時短状態の最終遊技回における時短結果を契機とした時短状態の設定を有効なものとする。当

50

否判定処理にて時短結果が選択されたことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

【0412】

時短状態の最終遊技回以外の遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないうにしながら、時短状態の最終遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるようにした構成において、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3では時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せを停止表示させ、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合にはいずれかの有効ラインL1～L5に時短発生図柄の組合せ(第1時短発生図柄の組合せ又は第2時短発生図柄の組合せ)を停止表示させる。これにより、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3における停止結果を、時短結果が時短状態の設定の契機となるか否かに対応する停止結果とすることが可能となる。

10

【0413】

特に、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合に停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せは、当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される図柄の組合せである。これにより、時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないうに遊技者が認識しづらくさせることが可能となる。

20

【0414】

時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないうに場合に図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、特図表示部37a, 37bでは時短結果に対応する絵柄が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

【0415】

時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないうに場合に図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、図柄表示装置41の状態示唆領域43では当否判定処理の結果が外れ結果の場合とは異なる停止結果が表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

30

【0416】

時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないうに場合、時短結果が第1時短結果及び第2時短結果のいずれであったとしても図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される。これにより、時短結果となったことが無効化されたことだけでなく、相対的に有利な第2時短結果が発生したことが無効化されたことも目立たせないようにすることが可能となる。

40

【0417】

時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないうに場合、時短結果が第1時短結果及び第2時短結果のいずれであったとしても図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成において、特図表示部37a, 37bでは第1時短結果及び第2時短結果のそれぞれに対応する絵柄が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく第1時短結果及び第2時短結果のそれぞれが発生したか否かを目視確認することが可能となる。

50

【 0 4 1 8 】

時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われない場合、時短結果が第1時短結果及び第2時短結果のいずれであったとしても図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成において、図柄表示装置41の状態表示領域43では第1時短結果及び第2時短結果のそれぞれに対応する停止結果が表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく第1時短結果及び第2時短結果のそれぞれが発生したか否かを目視確認することが可能となる。

【 0 4 1 9 】

特図確定中処理(図22)において時短状態カウンタ134の減算処理(図30)よりも処理の実行順序が後の順序に天井カウンタ131の減算処理(図29)が設定されていることにより、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となったとしても当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないようにしながら、時短状態の最終遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合には当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるようにすることが可能となる。これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることで時短状態が過剰に継続してしまわないようにしながら、時短状態の最終遊技回における天井時短の発生を契機とした時短状態の設定を有効なものとする事で、天井時短が発生したことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

【 0 4 2 0 】

時短状態の最終遊技回において時短結果又は天井時短が発生している場合、現状の時短状態の終了に続けてそれら時短結果又は天井時短を契機とした時短状態が開始されるため、これら時短状態における遊技回の実行回数の合計回数が、通常遊技状態から時短状態が開始された場合における時短状態の遊技回の実行回数よりも多い回数となる。これにより、時短状態の最終遊技回において時短結果又は天井時短が発生している場合には現状の時短状態の終了に続けてそれら時短結果又は天井時短を契機とした時短状態が開始されるようにしたことの有利度を高めることが可能となる。

【 0 4 2 1 】

特図確定中処理(図22)において天井カウンタ131の減算処理(図29)よりも処理の実行順序が前の順序に時短結果用の設定処理(図25)が設定されていることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合、天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定を優先させることが可能となる。天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は100回で固定であるのに対して、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は第1時短結果であれば100回であり第2時短結果であれば150回である。つまり、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数以上の回数となっている。この場合に、上記のとおり天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が優先されることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合に時短継続回数の設定態様が遊技者にとって不利なものとならないようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

【 0 4 2 2 】

特図確定中処理(図22)においては高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)よりも前に時短結果用の設定処理(図25)が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウ

10

20

30

40

50

ンタ133の減算処理(図24)にて高確率状態カウンタ133の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ133の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、時短結果用の設定処理(図25)が実行されることになる。そして、当該タイミングで時短結果用の設定処理(図25)が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、時短結果を確実に無効化させることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理(図22)において高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)よりも前に時短結果用の設定処理(図25)を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

10

【0423】

特図確定中処理(図22)においては高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)よりも前に天井カウンタ131の減算処理(図29)が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)にて高確率状態カウンタ133の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ133の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、天井カウンタ131の減算処理(図29)が実行されることになる。そして、当該タイミングで天井カウンタ131の減算処理(図29)が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、天井カウンタ131の値の減算が実行されない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ131の値の減算が実行されないようにすることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理(図22)において高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)よりも前に天井カウンタ131の減算処理(図29)を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

20

【0424】

高確率状態においては天井時短を契機とした時短状態が発生しないだけでなく、天井カウンタ131を1減算するための処理自体が実行されない。これにより、遊技者にとって有利な高確率状態において実行された遊技回の実行回数を天井カウンタ131の値の減算対象となる遊技回から除外することが可能となる。

【0425】

天井時短を契機として時短状態に移行した場合及び当該時短状態が終了した場合のいずれであっても天井カウンタ131の値はセットされない。また、天井時短を契機とした時短状態への移行は、天井カウンタ131の値が1以上である状況において遊技回が消化されて天井カウンタ131の値が減算された結果、当該天井カウンタ131の値が「0」となった場合に発生する。したがって、天井時短を契機とした時短状態への移行は大当たり結果が発生した後に1回のみ発生し、天井時短を契機とした時短状態への移行が1回発生した場合には基本的にその後大当たり結果が発生して天井カウンタ131の値のセットが行われない限り、天井時短を契機とした時短状態への移行は発生しない。これにより、天井時短を契機とした時短状態への移行が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【0426】

設定値更新処理(ステップS117)が実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われない。これにより、設定値更新処理(ステップS117)が実行されたとしても残りの天井回数を維持させることが可能となる。

【0427】

RAMクリア処理(ステップS119)が実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われない。これにより、RAMクリア処理(ステップS119)が実行されたとしても残りの天井回数を維持させることが可能となる。

50

【0428】

設定値更新処理（ステップS117）が実行されたが実行されたととしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数 of 情報を含めて天井回数の新たな設定は行われない。したがって、主側RAM84の情報異常が発生した場合においてその情報異常による遊技停止状態を解除するために設定値更新処理（ステップS117）が実行されたとしても、天井カウンタ131の情報はそのまま維持される。これに対して主側RAM84の情報異常が発生していることが特定されて主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされる場合には、天井カウンタ131に固定天井回数である500回 of 情報がセットされる。これにより、主側RAM84の情報異常が発生した場合に天井カウンタ131の情報が書き換わっていたとしても、当該天井カウンタ131の情報を固定天井回数である500回 of 情報にセットしなおすことが可能となる。

10

【0429】

遊技機本体12が外枠11に対して開放状態となっている場合、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回 of 情報をセットする。このような処理が実行される場合というのは、動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）にて設定確認用処理（ステップS112）、設定値更新処理（ステップS117）及びRAMクリア処理（ステップS119）が実行されない状況である。また、遊技ホールでは、各パチンコ機10に動作電力を供給するための主電源をOFFにした状態で、各パチンコ機10の電源・発射制御装置78に設けられた電源スイッチを予めONにしておき、1日の営業を開始する時刻となった場合には主電源をONすることで各パチンコ機10が一斉に起動状態となるようにしている。このような事情において、設定確認用処理（ステップS112）、設定値更新処理（ステップS117）及びRAMクリア処理（ステップS119）を実行させない状況において遊技機本体12を意図的に開放状態として動作電力の供給が開始されるようにした場合、天井カウンタ131に固定天井回数である500回 of 情報がセットされる。これにより、動作電力の供給開始時に天井カウンタ131に固定天井回数である500回 of 情報がセットされる状況を、通常の営業開始時とは異なる状況として発生させることが可能となるとともに、設定確認用処理（ステップS112）、設定値更新処理（ステップS117）及びRAMクリア処理（ステップS119）を伴うことなく発生させることが可能となる。

20

30

【0430】

大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回 of 情報がセットされる。開閉実行モードが開始される場合ではなく、開閉実行モードの途中や開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ131に固定天井回数のセットが行われる構成の場合、開閉実行モードが開始された後に動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）では既に説明したとおり開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カウンタ131の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそれがある。これに対して、開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回 of 情報がセットされることにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

40

【0431】

開閉実行モードが終了した後において低確率モードである状況で期間切換基準回数 of 遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択さ

50

れた場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。また、期間切換基準回数は天井時短の発生契機となる固定天井回数よりも所定回数（具体的には50回）少ない回数である。したがって、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。

【0432】

リーチ高頻度状態において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となり天井時短を契機とした時短状態が発生した場合、リーチ高頻度状態が終了する。そして、時短状態では遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなるため遊技回の消化効率が高くなる。これにより、時短状態において遊技回の消化効率が高くなることを阻害しないようにしながら、リーチ高頻度状態が発生し得るようにすることが可能となる。

10

【0433】

1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」をセットする処理は、時短状態であっても実行される。これに対して、変動表示期間の特定処理（図21）では主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するステップS905の処理よりも前に、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定するステップS903の処理が実行されるため、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされていたとしても遊技回の変動表示期間の選択に際しては時短状態における変動表示期間の選択態様の方がリーチ高頻度状態における変動表示期間の選択態様よりも優先される。これにより、時短状態において遊技回の消化効率が高くなっている状況が、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされることによって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【0434】

その一方、時短状態であってもリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされるとともにリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は維持される。したがって、リーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする契機が発生する前に時短状態が終了した場合にはその時点からリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。

【0435】

変動選択状態カウンタ132に情報をセットする処理は開閉実行モードが開始される場合におけるステップS1006のみであり、変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった後においてはステップS1006の処理が実行されない限り変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。一方、リーチ高頻度状態は、変動選択状態カウンタ132の値が1以上である状況で当該変動選択状態カウンタ132の値が1減算されて当該変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には（ステップS1702：NO）、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。これにより、1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となりリーチ高頻度状態が発生し、当該リーチ高頻度状態が終了した場合、その後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態は発生しない。これにより、リーチ高頻度状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【0436】

期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数（具体的には50回）少ない回数に設定されているため、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態が発生することとなるが、天井時短も1度発生した場合にはその後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短は発生しない。この場合に、リーチ高頻度状態が終了した場合にはその後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態が発生しないようにすることにより、天井時短が発生しない状況においてリーチ高頻度状態が発生してしまわないようにすること

50

が可能となる。

【0437】

<第2の実施形態>

本実施形態では特図確定中処理における処理の実行順序が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0438】

図34は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【0439】

ステップS1801～ステップS1817では上記第1の実施形態における特図変動開始処理(図20)のステップS801～ステップS817と同一の処理を実行する。ステップS1817の処理を実行した後は、主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、現状の遊技状態が高確率状態であるか否かを判定する(ステップS1818)。高確率フラグに「1」がセットされている場合(ステップS1818: YES)、主側RAM84に設けられたスタート高確フラグに「1」をセットし(ステップS1819)、高確率フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS1818: NO)、当該スタート高確フラグを「0」クリアする(ステップS1820)。スタート高確フラグは、遊技回の開始時における当否抽選モードが高確率モードであったか否かを後述する特図確定中処理(図35)にて主側MPU82が特定するためのフラグである。

【0440】

ステップS1819の処理又はステップS1820の処理を実行した場合、図特電カウンタの値を1加算する(ステップS1821)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理(ステップS607)に対応する「1」となる。

【0441】

図35は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。

【0442】

ステップS1901～ステップS1907では上記第1の実施形態における特図確定中処理(図22)のステップS1001～ステップS1007と同一の処理を実行する。特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって(ステップS1901: YES)、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合(ステップS1902: NO)、ステップS1908にて高確率状態カウンタ133の減算処理を実行し、ステップS1909にて時短状態カウンタ134の減算処理を実行し、ステップS1910にて変動選択状態カウンタ132の減算処理を実行し、ステップS1911にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS1912にて天井カウンタ131の減算処理を実行する。そして、特図特電カウンタを「0」クリアする(ステップS1913)。つまり、本実施形態では時短結果用の設定処理及び天井カウンタ131の減算処理の後の処理順序として高確率状態カウンタ133の減算処理が設定されているのではなく、時短結果用の設定処理及び天井カウンタ131の減算処理よりも前の処理順序として高確率状態カウンタ133の減算処理が設定されている。

【0443】

図36は特図確定中処理(図35)のステップS1911にて実行される本実施形態における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【0444】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合(ステップS2001: YES)、主側RAM84のスタート高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS2002)。そして、スタート高確率フラグに「1」がセットされている場合には(ステップS2002: YES)、ステップS2003以降の処理を実行することなく本

10

20

30

40

50

時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において開始された遊技回の当否判定処理にて時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）が選択されたとしても、当該時短結果を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【0445】

スタート高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2002：NO）、主側RAM84の第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2003、ステップS2004）。つまり、サポートモードが第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードのいずれかであるか否かを判定する。サポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合（ステップS2003又はステップS2004：YES）、ステップS2005以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）が選択されたとしても、時短結果用の設定処理（図36）が実行されたタイミングにおいて第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。これにより、高頻度サポートモードの途中で当該高頻度サポートモードに移行させるための設定が追加で実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0446】

サポートモードが低頻度サポートモードである場合（ステップS2003及びステップS2004：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットする（ステップS2005）。これにより、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる。そして、今回の時短結果が第1時短結果であれば（ステップS2006：YES）、主側RAM84に設けられた時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である「100」の情報をセットし（ステップS2007）、今回の時短結果が第2時短結果であれば（ステップS2006：NO）、時短状態カウンタ134に第2時短継続回数である「150」の情報をセットする（ステップS2008）。時短状態である状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回又は第2時短継続回数である150回となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

【0447】

ステップS2007の処理又はステップS2008の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS2009）。当該送信処理では時短状態が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。当該状態指定コマンドには今回設定された時短継続回数の情報も含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【0448】

図37は特図確定中処理（図35）のステップS1912にて実行される本実施形態における天井カウンタ131の減算処理を示すフローチャートである。

【0449】

まず主側RAM84のスタート高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2101）。そして、スタート高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS2101：YES）、ステップS2102以降の処理を実行することなく本天井カウンタ131の減算処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において開始された遊技回においては天井カウンタ131の値の減算が実行されることはなく、さらに天井カウンタ131の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

10

20

30

40

50

【0450】

スタート高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2101：NO）、天井カウンタ131の値が1以上であるか否かを判定する（ステップS2102）。天井カウンタ131の値が「0」である場合には（ステップS2102：NO）、ステップS2103以降の処理を実行することなく本天井カウンタ131の減算処理を終了する。これにより、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となり天井時短を契機とした時短状態が発生し、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく時短継続回数の遊技回が消化されて時短状態が終了して通常遊技状態となった場合、その後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短を契機とした時短状態は発生しない。よって、天井時短を契機とした時短状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【0451】

天井カウンタ131の値が1以上である場合（ステップS2102：YES）、天井カウンタ131の値を1減算し（ステップS2103）、その1減算後における天井カウンタ131の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS2104）。天井カウンタ131の値が「0」である場合（ステップS2104：YES）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS2105：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットし（ステップS2106）、主側RAM84の時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である「100」の情報をセットする（ステップS2107）。これにより、低確率モードであって第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、当該時短状態は大当たり結果が発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回となった場合に終了し、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

20

【0452】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS2108）。当該送信処理では時短状態が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。当該状態指定コマンドには今回設定された第1時短継続回数の情報も含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

30

【0453】

一方、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となったとしても第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合にはステップS2106～ステップS2108の処理が実行されないため、今回の天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われることなく今回の天井時短は無効化される。つまり、時短状態である状況において固定天井回数の遊技回の消化が完了したとしても、当該天井時短を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく天井時短は無効化される。これにより、高頻度サポートモードの途中で当該高頻度サポートモードに移行させるための設定が追加で実行されてしまわないようにすることが可能となる。なお、第1高頻度サポートモードは開閉実行モード後において100回の遊技回が消化されるまでの範囲でしか設定されないのに対して、開閉実行モードが開始される場合に500回の固定天井回数が設定される構成であるため、第1高頻度サポートモードである状況において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となることはない。

40

【0454】

ステップS2105にて肯定判定をした場合又はステップS2108の処理を実行した場合、主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする（ステップS2109）。これにより、天井時短が発生した場合には当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なくリーチ高頻度状態が終了する。

【0455】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

50

【 0 4 5 6 】

特図確定中処理（図 3 5）においては高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（ステップ S 1 9 0 8）よりも後に時短結果用の設定処理（図 3 6）が実行される。但し、遊技回が開始される場合に高確率モードであり高確率時の当否テーブル 1 2 3 を参照して当否判定処理が実行された場合には主側 R A M 8 4 のスタート高確フラグに「 1 」がセットされる。そして、時短結果用の設定処理（図 3 6）が開始された場合にスタート高確フラグに「 1 」がセットされている場合には当否判定処理にて時短結果が選択されていたとしても当該時短結果を契機とした時短状態の設定は行われぬ。これにより、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては時短結果を確実に無効化させることが可能となる。

10

【 0 4 5 7 】

遊技回が開始された場合に高確率モードであることを条件として「 1 」がセットされるスタート高確率フラグを利用して、時短結果用の設定処理（図 3 6）において時短結果を無効化させるか否かを決定する構成であるため、特図確定中処理（図 3 5）における処理の実行順序に関係なく上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 0 4 5 8 】

特図確定中処理（図 3 5）においては高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（ステップ S 1 9 0 8）よりも後に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 3 7）が実行される。但し、遊技回が開始される場合に高確率モードであり高確率時の当否テーブル 1 2 3 を参照して当否判定処理が実行された場合には主側 R A M 8 4 のスタート高確フラグに「 1 」がセットされる。そして、天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 3 7）が開始された場合にスタート高確フラグに「 1 」がセットされている場合には天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されない。これにより、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されないようにすることが可能となる。

20

【 0 4 5 9 】

遊技回が開始された場合に高確率モードであることを条件として「 1 」がセットされるスタート高確率フラグを利用して、天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 3 7）において天井カウンタ 1 3 1 の値を減算するか否かを決定する構成であるため、特図確定中処理（図 3 5）における処理の実行順序に関係なく上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

30

【 0 4 6 0 】

< 第 3 の実施形態 >

本実施形態では当否抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行させる契機が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 4 6 1 】

図 3 8 は本実施形態における主側 M P U 8 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【 0 4 6 2 】

本実施形態では当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、乱数初期値カウンタ C I N I、変動種別カウンタ C S 及び普電乱数カウンタ C 4 の他に、転落乱数カウンタ C 5 が設けられている。なお、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、乱数初期値カウンタ C I N I、変動種別カウンタ C S 及び普電乱数カウンタ C 4 の内容及びこれらカウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S を利用する処理の内容は上記第 1 の実施形態と同一である。

40

【 0 4 6 3 】

転落乱数カウンタ C 5 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。転落乱数カウンタ C 5 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞したタイミングで第 1 特図保留エリア 1 1 1 に格納され、遊技球が

50

第2作動口34に入賞したタイミングで第2特図保留エリア112に格納される。高確率モードにおいては遊技回が開始された場合に当該遊技回の開始対象となった保留情報のうち転落乱数カウンタC5に対応する数値情報を利用して転落判定処理が実行される。そして、転落判定処理にて転落結果が選択された場合にその時点で当否抽選モードが高確率モードから低確率モードとなる。つまり、上記第1の実施形態では高確率モードにおいて実行された遊技回の回数が高確率継続回数となった場合に当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する構成としたが、本実施形態では高確率モードにおいて実行された遊技回の回数によっては低確率モードへの移行は発生することなく、転落判定処理にて転落結果が選択されることで低確率モードへの移行が発生する。

【0464】

図39は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【0465】

第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されておらず第1特図保留エリア111に第1保留情報が格納されている場合(ステップS2201: YES、ステップS2202: NO)、第1データ設定処理を実行する(ステップS2203)。第1データ設定処理の内容は上記第1の実施形態における特図変動開始処理(図20)のステップS803と同一である。一方、第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されている場合には(ステップS2201及びステップS2202: YES)、当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が第1特図保留エリア111に記憶されていたとしても、第2データ設定処理を実行する(ステップS2204)。第2データ設定処理の内容は上記第1の実施形態における特図変動開始処理(図20)のステップS804と同一である。

【0466】

ステップS2203の処理又はステップS2204の処理を実行した場合、主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされていることを条件として(ステップS2205: YES)、転落判定処理を実行する(ステップS2206)。転落判定処理では、転落判定テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。転落判定テーブルには転落結果となる転落乱数カウンタC5の数値情報が設定されている。当該転落判定テーブルは1種類のみ設けられており、転落判定処理にて転落結果が選択される確率は設定値に関係なく一定であるとともに遊技回の開始対象が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであっても一定である。但し、これに限定されることはなく、転落判定処理にて転落結果が選択される確率が設定値に応じて変動する構成としてもよく、転落判定処理にて転落結果が選択される確率が第1保留情報及び第2保留情報のいずれが遊技回の開始対象であるかによって変動する構成としてもよい。

【0467】

転落結果が選択される確率が1/15となるように転落判定テーブルが設定されているが、当該確率が1/15よりも低くてもよく、1/15よりも高くてもよい。転落判定処理では、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、転落判定用の情報すなわち転落乱数カウンタC5から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した転落判定テーブルにおいて転落結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【0468】

転落判定処理の結果が転落結果である場合(ステップS2207: YES)、主側RAM84の高確率フラグを「0」クリアし(ステップS2208)、転落判定処理の結果が転落結果ではない場合(ステップS2207: NO)、高確率フラグに「1」がセットされた状態を維持させる。これにより、転落判定処理の結果が転落結果である場合には当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、転落判定処理の結果が転落結果ではない場合には当否抽選モードが高確率モードに維持される。また、転落判定処理は当否判定処理(ステップS2209)よりも前に実行されるとともに、転落判定処理の結果が転落結果である場合における低確率モードへの移行も当否判定処理(ステップS2209

10

20

30

40

50

)よりも前に実行される。これにより、転落判定処理の結果が転落結果となった場合には当否抽選モードが低確率モードである状況において当否判定処理（ステップS 2 2 0 9）が実行されるようにすることが可能となる。

【0 4 6 9】

ステップS 2 2 0 5にて否定判定をした場合、ステップS 2 2 0 7にて否定判定をした場合又はステップS 2 2 0 8の処理を実行した場合、当否判定処理を実行する（ステップS 2 2 0 9）。当否判定処理の内容は上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS 8 0 5と同一である。

【0 4 7 0】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップS 2 2 1 0：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行し（ステップS 2 2 1 1）、大当たり用のフラグセット処理を実行し（ステップS 2 2 1 2）、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS 2 2 1 3）。ステップS 2 2 1 1～ステップS 2 2 1 3の内容は上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS 8 0 7～ステップS 8 0 9と同一である。

10

【0 4 7 1】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合（ステップS 2 2 1 0：NO、ステップS 2 2 1 4：YES）、主側RAM 8 4の高確率フラグに「1」がセットされているのであれば（ステップS 2 2 1 5：YES）、第1時短結果を選択し（ステップS 2 2 1 6）、主側RAM 8 4の高確率フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS 2 2 1 5：NO）、時短用の振分判定処理を実行する（ステップS 2 2 1 7）。時短用の振分判定処理では上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS 8 1 1と同様に、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の時短振分テーブル1 2 7（図10（c）参照）を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の時短振分テーブル1 2 8（図10（d）参照）を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す。時短振分テーブル1 2 7, 1 2 8を読み出した後は、特図用の実行エリア1 1 3に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC 2から取得した数値情報を読み出し、上記時短振分テーブル1 2 7, 1 2 8を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。したがって、第1時短結果及び第2時短結果のいずれかが選択される。

20

30

【0 4 7 2】

本実施形態であっても上記第1の実施形態と同様に高確率状態において当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした時短状態の設定は行われない。この場合に、高確率状態において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には、第2時短結果よりも有利度が低い第1時短結果を強制的に選択する構成とすることにより、高確率状態において当否判定処理の結果が時短結果となったことが特図表示部3 7 a, 3 7 bや図柄表示装置4 1の表示内容から遊技者に認識されたとしても、有利度が高い第2時短結果ではなく有利度が低い第1時短結果が無効化されたと遊技者に認識させることが可能となり、当該無効化が発生したことに対する無駄引き感を低減させることが可能となる。なお、当該構成を上記第1の実施形態や上記第2の実施形態に適用してもよく、後述する第4～第12の実施形態に適用してもよい。

40

【0 4 7 3】

ステップS 2 2 1 6の処理又はステップS 2 2 1 7の処理を実行した場合、時短用のフラグセット処理を実行し（ステップS 2 2 1 8）、時短結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS 2 2 1 9）。ステップS 2 2 1 7～ステップS 2 2 1 9の内容は上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS 8 1 1～ステップS 8 1 3と同一である。また、当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合（ステップS 2 2 1 4：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS 2 2 2 0）。ステップS 2 2 2 0の内容は上記第1の実施形態における特図変動開

50

始処理（図20）のステップS814と同一である。

【0474】

ステップS2213の処理、ステップS2219の処理又はステップS2220の処理を実行した場合、ステップS2221～ステップS2224の処理を実行する。ステップS2221～ステップS2224の内容は上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS815～ステップS818と同一である。

【0475】

図40は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。

【0476】

ステップS2301～ステップS2307では上記第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1001～ステップS1007と同一の処理を実行する。特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS2301：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS2302：NO）、ステップS2308にて時短状態カウンタ134の減算処理を実行し、ステップS2309にて変動選択状態カウンタ132の減算処理を実行し、ステップS2310にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS2311にて天井カウンタ131の減算処理を実行する。そして、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS2312）。ステップS2308～ステップS2311では上記第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1008～ステップS1011と同一の処理

10

20

【0477】

つまり、本実施形態では特図確定中処理（図40）に上記第1の実施形態における特図確定中処理（図22）に設定されていた高確率状態カウンタ133の減算処理が設定されていない。したがって、本実施形態では高確率モードにおいて実行された遊技回の回数によっては低確率モードへの移行は発生しない。

【0478】

上記のとおり高確率モードにおいて遊技回が開始された場合には転落判定処理（ステップS2206）が実行され、転落判定処理（ステップS2206）の結果が転落結果である場合にはその時点で当否抽選モードが高確率モードから低確率モードとなる。そして、これらの処理は当否判定処理（ステップS2209）よりも前に実行される。これにより、転落判定処理の結果が転落結果となった場合には当否抽選モードが低確率モードである状況において当否判定処理（ステップS2209）が実行されるようにすることが可能となる。

30

【0479】

当否判定処理（ステップS2209）にて時短結果が選択された場合、低確率モードである場合には時短用の振分判定処理（ステップS2217）にて第1時短結果又は第2時短結果が選択されるのに対して、高確率モードである場合には第1時短結果が強制的に選択される。本実施形態であっても上記第1の実施形態と同様に高確率状態において当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした時短状態の設定は行われぬ。この場合に高確率状態において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には、第2時短結果よりも有利度が低い第1時短結果を強制的に選択する構成とすることにより、高確率状態において当否判定処理の結果が時短結果となったことが特図表示部37a, 37bや図柄表示装置41の表示内容から遊技者に認識されたとしても、有利度が高い第2時短結果ではなく有利度が低い第1時短結果が無効化されたと遊技者に認識させることが可能となり、当該無効化が発生したことに対する無駄引き感を低減させることが可能となる。

40

【0480】

高確率モードにおいて当否判定処理（ステップS2209）の結果が時短結果となった場合には相対的に有利度が低い第1時短結果が選択される構成において、時短結果を第1

50

時短結果及び第 2 時短結果のいずれかに振り分ける処理（ステップ S 2 2 1 5 ~ ステップ S 2 2 1 9）よりも前に転落判定処理（ステップ S 2 2 0 6）が実行される。これにより、転落判定処理（ステップ S 2 2 0 6）の結果が転落結果となることにより低確率モードへの移行が発生する場合には、当該低確率モードへの移行が行われた後に時短結果を第 1 時短結果及び第 2 時短結果のいずれかに振り分ける処理（ステップ S 2 2 1 5 ~ ステップ S 2 2 1 9）が実行される。よって、転落判定処理（ステップ S 2 2 0 6）の結果が転落結果となることにより低確率モードへの移行が発生する遊技回において、当否判定処理（ステップ S 2 2 0 9）の結果が時短結果となった場合に相対的に有利である第 2 時短結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【 0 4 8 1 】

転落判定処理（ステップ S 2 2 0 6）の結果が転落結果となった場合には高確率モードから低確率モードに移行する構成において、当該低確率モードに移行する処理は遊技回の開始時に実行されるのに対して、時短結果用の設定処理（ステップ S 2 3 1 0）及び天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（ステップ S 2 3 1 1）は遊技回の終了時における処理である特図確定中処理（図 4 0）にて実行される。これにより、転落判定処理（ステップ S 2 2 0 6）の結果が転落結果となることにより低確率モードへの移行が発生する場合には、当該低確率モードへの移行が行われた後に時短結果用の設定処理（ステップ S 2 3 1 0）及び天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（ステップ S 2 3 1 1）が実行される。よって、転落判定処理（ステップ S 2 2 0 6）の結果が転落結果となることにより低確率モードへの移行が発生する遊技回において、当否判定処理（ステップ S 2 2 0 9）の結果が時短結果となった場合に当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われるようにすることが可能となるとともに、1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0」となることで天井時短が発生した場合に当該天井時短を契機とした時短状態の設定が行われるようにすることが可能となる。

【 0 4 8 2 】

< 第 4 の実施形態 >

本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 4 8 3 】

図 4 1 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【 0 4 8 4 】

ステップ S 2 4 0 1 ~ ステップ S 2 4 1 6 では上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていると判定した場合であって（ステップ S 2 4 0 8 又はステップ S 2 4 2 2 : Y E S）、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 操作されていると判定した場合（ステップ S 2 4 1 6 : Y E S）、又はステップ S 2 4 0 7 にて主側 R A M 8 4 の設定更新中フラグに「 1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップ S 2 4 1 7）。設定値更新処理については後に説明する。また、ステップ S 2 4 1 8 ~ ステップ S 2 4 2 0 では上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 1 8 ~ ステップ S 1 2 0 と同一の処理を実行する。

【 0 4 8 5 】

ステップ S 2 4 0 4 ~ ステップ S 2 4 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「 1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「 1」をセットする（ステップ S 2 4 2 1）。上記第 1 の実施形態と同様に遊技停止フラグに「 1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図 1 4）においてステップ S 2 0 1 ~ ステップ S 2 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 2 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 2 0 7 ~ ステップ S 2 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電

10

20

30

40

50

時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【0486】

上記第1の実施形態では主側RAM84に情報異常が発生していることを特定することでステップS121にて遊技停止フラグに「1」をセットした場合、ステップS122にて主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする処理を実行する構成としたが、本実施形態では当該処理は設定されていない。つまり、主側RAM84に情報異常が発生していることを特定することでステップS2421にて遊技停止フラグに「1」をセットしたとしても天井カウンタ131に情報をセットする処理を実行しない。

10

【0487】

その後、リセットボタン142が押圧操作されているか否かを判定する(ステップS2422)。リセットボタン142が押圧操作されていない場合(ステップS2422: NO)、ステップS2423及びステップS2424の処理を実行する。これらステップS2423及びステップS2424の処理では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図13)のステップS124及びステップS125と同一の処理を実行する。

【0488】

リセットボタン142が押圧操作されている場合(ステップS2422: YES)、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていることを条件として(ステップS2416: YES)、設定値更新処理を実行する(ステップS2417)。なお、ステップS2425～ステップS2429では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図13)のステップS126～ステップS130と同一の処理を実行する。

20

【0489】

図42はメイン処理(図41)のステップS2417にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【0490】

まず割込み許可の設定を行う(ステップS2501)。その後、主側RAM84の設定更新中フラグに「1」をセットする(ステップS2502)。その後、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされていないのであれば(ステップS2503: NO)、RAMクリア処理を実行した後に(ステップS2504)、ステップS2507に進み、遊技停止フラグに「1」がセットされているのであれば(ステップS2503: YES)、RAMクリア処理を実行するとともに(ステップS2505)、天井カウンタ131のセット処理を実行した後に(ステップS2506)、ステップS2507に進む。

30

【0491】

ステップS2504及びステップS2505のそれぞれにおけるRAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア(すなわち設定参照用エリア)、天井カウンタ131、設定更新中フラグ及び主側RAM84において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1保留情報、第2保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、設定確認中フラグ及び設定更新用エリアを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では主側MPU82の各種レジスタも「0」クリアした後に初

40

50

期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 2 4 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【 0 4 9 2 】

ステップ S 2 5 0 6 の天井カウンタ 1 3 1 のセット処理では、天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報をセットする。これにより、主側 R A M 8 4 の情報異常が発生していることが特定されて主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「 1 」がセットされていることで遊技を進行させるための処理の開始が阻止されている状況において設定値更新処理が実行されて当該阻止されている状況が解除された場合には、天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報がセットされる。

【 0 4 9 3 】

その後、主側 R A M 8 4 の設定更新用エリアに「 1 」をセットし（ステップ S 2 5 0 7）、更新開始コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 2 5 0 8）。また、設定更新用エリアに格納された設定値の情報が「 1 」～「 6 」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 2 5 0 9）。「 1 」～「 6 」のいずれかではない場合（ステップ S 2 5 0 9：N O）、設定更新用エリアに「 1 」をセットする（ステップ S 2 5 1 0）。これにより、更新対象の設定値が「設定 1」となる。

【 0 4 9 4 】

ステップ S 2 5 0 9 にて肯定判定をした場合又はステップ S 2 5 1 0 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S 2 5 1 1）。ステップ S 2 5 1 1 にて否定判定をした場合、リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていることを条件として（ステップ S 2 5 1 2：Y E S）、設定更新用エリアの値を 1 加算する（ステップ S 2 5 1 3）。これにより、リセットボタン 1 4 2 が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていない場合（ステップ S 2 5 1 2：N O）又は設定更新用エリアの値を 1 加算した場合にはステップ S 2 5 0 9 の処理に戻ることとなるが、ステップ S 2 5 0 9 にて設定更新用エリアの値が 7 以上であると判定すると、ステップ S 2 5 1 0 にて設定更新用エリアに「 1 」をセットする。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 1 4 2 が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【 0 4 9 5 】

設定キー挿入部 1 4 3 が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S 2 5 1 1：Y E S）、設定更新用エリアに格納された設定値の情報を設定参照用エリアに上書きする（ステップ S 2 5 1 4）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリアに設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

【 0 4 9 6 】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S 2 5 1 5）。また、更新時の復帰コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 2 5 1 6）。また、主側 R A M 8 4 の設定更新中フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 2 5 1 7）。

【 0 4 9 7 】

上記構成によれば、主側 R A M 8 4 の情報異常が発生していることが特定されて主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「 1 」がセットされていることで遊技を進行させるための処理の開始が阻止されている状況において設定値更新処理が実行されて当該阻止されている状況が解除された場合には、天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報がセットされる。これにより、主側 R A M 8 4 の情報異常が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 の情報が書き換わっていたとしても、当該天井カウンタ 1 3 1 の情報を固定天井回数である 5 0 0 回の情報にセットしなおすことが可能となる。

【 0 4 9 8 】

主側 R A M 8 4 の情報異常が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 の情報を固定天井回数である 5 0 0 回の情報にセットしなおす処理を、遊技を進行させるための処理の開始が阻止されている状況を解除するために実行される設定値更新処理に集約することが可能とな

10

20

30

40

50

る。また、主側RAM84の情報異常が発生した場合に天井カウンタ131の情報を固定天井回数である500回の情報にセットしなおす処理が、遊技を進行させるための処理の開始が阻止されている状況を解除するために設定値更新処理が実行された場合には自ずと実行されるようにすることが可能となる。

【0499】

<第5の実施形態>

本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0500】

図43は主側MPU82にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【0501】

ステップS2601～ステップS2612では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図13)のステップS101～ステップS112と同一の処理を実行する。設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていない場合であって設定確認中フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS2610及びステップS2611:NO)、本体開放検知センサ144からHIレベルの開放検知信号を受信しているか否かを判定することで遊技機本体12が開放中であるか否かを判定する(ステップS2613)。

【0502】

本体開放検知センサ144からHIレベルの開放検知信号を受信している場合(ステップS2613:YES)、すなわち遊技機本体12が外枠11に対して開放状態となっている場合、主側RAM84の天井カウンタ131に第1天井回数である500回の情報をセットする(ステップS2614)。ステップS2613の処理が実行される場合というのは、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合にリセットボタン142の押圧操作及び設定キー挿入部143に対する設定キーによるON操作が行われておらず、さらに主側RAM84の設定更新中フラグ及び設定確認中フラグの両方に「1」がセットされていない状況である。この場合というのは動作電力の供給開始時の処理(ステップS2601～ステップS2626)にて設定確認用処理(ステップS2612)、設定値更新処理(ステップS2617)及びRAMクリア処理(ステップS2619)が実行されない状況である。また、遊技ホールでは、各パチンコ機10に動作電力を供給するための主電源をOFFにした状態で、各パチンコ機10の電源・発射制御装置78に設けられた電源スイッチを予めONにしておき、1日の営業を開始する時刻となった場合には主電源をONすることで各パチンコ機10が一斉に起動状態となるようにしている。このような事情においてステップS2613にて肯定判定をする場合というのは、設定確認用処理(ステップS2612)、設定値更新処理(ステップS2617)及びRAMクリア処理(ステップS2619)を実行させない状況において遊技機本体12を意図的に開放状態とした状態で動作電力の供給を開始させた場合である。そして、このような状況においては天井カウンタ131に第1天井回数である500回の情報がセットされる。これにより、動作電力の供給開始時に天井カウンタ131に第1天井回数である500回の情報がセットされる状況を、通常の営業開始時とは異なる状況として発生させることが可能となるとともに、設定確認用処理(ステップS2612)、設定値更新処理(ステップS2617)及びRAMクリア処理(ステップS2619)を伴うことなく発生させることが可能となる。なお、大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合にも天井カウンタ131に第1天井回数である500回の情報がセットされる。

【0503】

ステップS2615～ステップS2620では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図13)のステップS115～ステップS120と同一の処理を実行する。ステップS2604～ステップS2606のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異

10

20

30

40

50

常であった場合、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする(ステップS2621)。上記第1の実施形態と同様に遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理(図14)においてステップS201~ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207~ステップS220の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

10

【0504】

その後、主側RAM84の天井カウンタ131に第1天井回数よりも多い第2天井回数である800回の情報をセットする(ステップS2622)。ステップS2623~ステップS2630では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図13)のステップS123~ステップS130と同一の処理を実行する。

【0505】

上記第1の実施形態と同様に設定値更新処理(ステップS2617)が実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに天井回数の新たな設定は行われぬ。したがって、主側RAM84の情報異常が発生した場合においてその情報異常による遊技停止状態を解除するために設定値更新処理(ステップS2617)が実行されたとしても、天井カウンタ131の情報はそのまま維持される。これに対して主側RAM84の情報異常が発生していることが特定されて主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされる場合には、天井カウンタ131に第2天井回数である800回の情報がセットされる。これにより、主側RAM84の情報異常が発生した場合に天井カウンタ131の情報が書き換わっていたとしても、当該天井カウンタ131の情報を第2天井回数である800回の情報にセットしなおすことが可能となる。

20

【0506】

第2天井回数は、開閉実行モードが開始される場合又はメイン処理(図43)のステップS2614にて天井カウンタ131にセットされる第1天井回数よりも多い回数である。これにより、主側RAM84の情報異常が発生した場合には相対的に多い回数である第2天井回数が天井カウンタ131にセットされることとなり、主側RAM84の情報異常の発生を伴うような不正行為が行われた場合には天井時短を発生させるために必要な遊技回の実行回数が多くなるというペナルティを与えることが可能となる。

30

【0507】

<第6の実施形態>

本実施形態では遊技盤24に設けられた遊技領域PAの構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0508】

図44は本実施形態における遊技領域PAの構成を説明するための遊技盤24の正面図である。

40

【0509】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構27(図2参照)から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

【0510】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、上記第1の実施形態における第2作動口34に代

50

えて特別入賞装置 1 5 1 が設けられている。また、本実施形態では振分入賞装置 1 6 1 が設けられている。

【 0 5 1 1 】

スルーゲート 3 5 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、特別入賞装置 1 5 1 及び振分入賞装置 1 6 1 のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口 3 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置 3 2 への入球が発生した場合には 1 5 個の遊技球の払い出しが実行され、第 1 作動口 3 3 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払い出しが実行され、特別入賞装置 1 5 1 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置 1 6 1 への入球が発生した場合には 1 5 個の遊技球の払い出しが実行される。

10

【 0 5 1 2 】

なお、振分入賞装置 1 6 1 には後述するように排出通路領域 1 6 5 b と V 入賞通路領域 1 6 5 c とが設けられており、振分入賞装置 1 6 1 に入球した遊技球は排出通路領域 1 6 5 b 及び V 入賞通路領域 1 6 5 c のいずれかを通過することとなるが、排出通路領域 1 6 5 b 及び V 入賞通路領域 1 6 5 c のいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には 1 5 個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第 1 作動口 3 3 及び特別入賞装置 1 5 1 の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置 1 6 1 の賞球個数の方が特電入賞装置 3 2 の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

20

【 0 5 1 3 】

その他に、遊技盤 2 4 の最下部にはアウト口 2 4 a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 2 4 a を通って遊技領域 P A から排出される。また、遊技盤 2 4 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 2 4 b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【 0 5 1 4 】

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

30

【 0 5 1 5 】

遊技者が第 1 発射操作として基準回動量未満である第 1 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 左側領域 P A 2 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 右側領域 P A 3 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置 2 8 の回動操作量を調整することで、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のうち左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、上側領域 P A 1 右側領域 P A 3 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。

40

【 0 5 1 6 】

50

第1作動口33は、下側領域PA4に設置されている。第1作動口33は上向きに開放されており、第1作動口33への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動口33への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第1作動口33は、遊技領域PAを当該第1作動口33に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第1作動口33は可変表示ユニット36に形成されたステージ部36bの真下に配置されており、可変表示ユニット36に形成された誘導通路を介してステージ部36b上に流入した遊技球であってステージ部36bの横方向の中央から可変表示ユニット36外に排出される遊技球は第1作動口33に入賞し易くなっている。

【0517】

上記のように第1作動口33は下側領域PA4に設けられているが、第1作動口33に対して右側領域PA3に向けた上流側には当該右側領域PA3を流下した遊技球が第1作動口33に到達することを不可とするように規制釘24cが設けられている。また、ステージ部36bへの誘導通路の入口が左側領域PA2に対して設けられており右側領域PA3に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞は可能であるが、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘24cが設けられていない又はステージ部36bへの誘導通路の入口が右側領域PA3に設けられていることにより、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合であっても第1作動口33への入賞が可能である構成としてもよい。

【0518】

特別入賞装置151は、右側領域PA3に設置されている。つまり、特別入賞装置151は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【0519】

特別入賞装置151の構成について図45(a)を参照しながら説明する。図45(a)は非誘導状態である場合における特別入賞装置151の縦断面図である。特別入賞装置151は、遊技領域PAから流入した遊技球を遊技盤24の後方に排出するための排出通路153が形成されたベースユニット151aと、遊技領域PAを流下する遊技球を排出通路153に誘導するための誘導ユニット152と、を備えている。排出通路153の入口部153aは遊技球1個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機10前方に向けて開放されている。排出通路153の出口部153b側には検知センサ154が設けられており、当該検知センサ154により特別入賞装置151に入賞した遊技球が検知される。

【0520】

誘導ユニット152は、遊技領域PAにおける入口部153aの前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路153内に誘導するためのガイド部材155と、排出通路153内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材155を変位させるためのガイド駆動部156と、ガイド部材155が初期位置に配置されている状況において排出通路153への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材155が誘導位置に配置されている状況において排出通路153への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材157とを備えている。ガイド部材155及び阻止部材157は、ガイド部材155が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材155及び阻止部材157にガイド駆動部156の駆動力を伝達するように伝達ユニット158が設けられている。

【0521】

ガイド駆動部156が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材155は初期位置に配置され、阻止部材157は阻止位置に

10

20

30

40

50

配置される。この場合、ガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 はその全体が排出通路 1 5 3 内に埋没しており遊技領域 P A 内に突出していない。これにより、遊技領域 P A における排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a の前方領域を流下する遊技球がガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 によって排出通路 1 5 3 内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入球することなく遊技領域 P A を下方へと流下する。また、阻止部材 1 5 7 が阻止位置に配置されていることにより、排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a の実質的な開口面積が遊技球 1 個分未満となる。これにより、ガイド部材 1 5 5 が初期位置に配置されている状況においては特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【 0 5 2 2 】

ガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態となることにより、ガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材 1 5 5 が誘導位置に配置されるとともに阻止部材 1 5 7 が非阻止位置に配置される。図 4 5 (b) は誘導状態である場合における特別入賞装置 1 5 1 の縦断面図である。

【 0 5 2 3 】

ガイド部材 1 5 5 が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材 1 5 5 の先端側が排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a から遊技領域 P A 側に突出する。この突出量は遊技領域 P A における入口部 1 5 3 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材 1 5 5 の先端側は上面が排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a に向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材 1 5 5 の先端側において下方から受けた遊技球はガイド部材 1 5 5 の上面を転がって排出通路 1 5 3 内に誘導されることとなる。また、阻止部材 1 5 7 が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材 1 5 7 はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材 1 5 5 の上面を転がる遊技球は阻止部材 1 5 7 に干渉することなく排出通路 1 5 3 内に流入する。これにより、ガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態となることにより、遊技領域 P A における入口部 1 5 3 a の前方領域を流下する遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部 1 5 6 が非駆動状態でありガイド部材 1 5 5 が初期位置に配置され阻止部材 1 5 7 が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 1 5 2 の非誘導状態又は特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態といい、ガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態でありガイド部材 1 5 5 が誘導位置に配置され阻止部材 1 5 7 が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 1 5 2 の誘導状態又は特別入賞装置 1 5 1 の開放状態という。

【 0 5 2 4 】

特別入賞装置 1 5 1 は、排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a に対してパチンコ機 1 0 前方から対向するようにして設けられたカバー部材 1 5 9 を備えている。カバー部材 1 5 9 は、遊技領域 P A における入口部 1 5 3 a の前方領域において鉛直方向の通路部 1 5 9 a を形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部 1 5 3 a の前方領域を同時に通過する遊技球を 1 個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機 1 0 前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に特別入賞装置 1 5 1 の排出通路 1 5 3 内に誘導されてしまうことが阻止されるとともに、当該誘導状態において入口部 1 5 3 a の前方領域を通過する遊技球を排出通路 1 5 3 内に確実に誘導することが可能となる。

【 0 5 2 5 】

図 4 4 に示すように、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 の上方にはスルーゲート 3 5 が設けられている。つまり、スルーゲート 3 5 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート 3 5 は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート 3 5 の鉛直下方の位置には特別入賞装置 1 5 1 が設けられており、さらには右側領域 P A 3 に

10

20

30

40

50

において特別入賞装置 1 5 1 よりも下流側には特電入賞装置 3 2 及び振分入賞装置 1 6 1 が設けられている。したがって、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が、特別入賞装置 1 5 1、特電入賞装置 3 2 又は振分入賞装置 1 6 1 へ入賞することが可能となっている。

【 0 5 2 6 】

特別入賞装置 1 5 1 及びスルーゲート 3 5 が集約配置された右側領域 P A 3 は、左方が可変表示ユニット 3 6 において遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に膨出している側壁 3 6 f により規定されているとともに、右方が内枠 1 3 の樹脂ベース 2 1 に設けられ遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域 P A 3 は、下側領域 P A 4 よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、特別入賞装置 1 5 1 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生し易くなっている。

10

【 0 5 2 7 】

右側領域 P A 3 においてスルーゲート 3 5 よりも上流側における複数の釘 2 4 b の配列態様が、右側領域 P A 3 を流下する遊技球をスルーゲート 3 5 に誘導するように設定されている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球がスルーゲート 3 5 に入球し易くなっており、スルーゲート 3 5 に入球し易いことに伴って特別入賞装置 1 5 1 に入球し易くなっている。

【 0 5 2 8 】

スルーゲート 3 5 への入賞に基づき特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態から誘導状態に切り換えられることで、特別入賞装置 1 5 1 が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット 3 8 の普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 3 8 a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、誘導ユニット 1 5 2 が所定の態様で誘導状態となることで、特別入賞装置 1 5 1 が所定の態様で開放状態となる。

20

【 0 5 2 9 】

本実施形態であってもサポートモードとして低頻度サポートモードと、第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとが設定されており、これら各サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部 3 8 a における停止結果の選択態様は上記第 1 の実施形態と同一である。また、各サポートモードにおいて普電開放状態となった場合に特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）は、上記第 1 の実施形態において各サポートモードにて普電開放状態となった場合に第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）と同一である。

30

【 0 5 3 0 】

第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは特別入賞装置 1 5 1 よりも第 1 作動口 3 3 への入賞が発生する確率が高くなるが、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは第 1 作動口 3 3 よりも特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

40

【 0 5 3 1 】

第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処

50

理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット 3 7 及び可変表示ユニット 3 6 の図柄表示装置 4 1 における表示演出を通じて明示される。特図ユニット 3 7 には上記第 1 の実施形態と同様に第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b が設けられている。第 1 特図表示部 3 7 a では第 1 作動口 3 3 への入賞が発生することで取得された第 1 保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として上記第 1 の実施形態と同様に大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第 1 特図表示部 3 7 a の停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第 1 特図表示部 3 7 a における停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第 2 特図表示部 3 7 b では特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生することで取得された第 2 保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として上記第 1 の実施形態と同様に大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているとともにそれ以外にも小当たり結果が存在している。第 2 特図表示部 3 7 b の停止結果の内容は大当たり結果、時短結果、小当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第 2 特図表示部 3 7 b における停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第 2 特図表示部 3 7 b にて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

10

【0532】

特図ユニット 3 7 において、第 1 特図表示部 3 7 a に隣接した位置には第 1 特図保留表示部 3 7 c が設けられている。遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 特図保留表示部 3 7 c の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。一方、第 2 特図表示部 3 7 b に対応する特図保留表示部は設けられていない。遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入賞した個数は第 1 作動口 3 3 と異なり保留記憶されない。つまり、遊技回を開始させることが可能な状況において特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されるものの、遊技回を開始させることができない状況において特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生したとしてもそれに対して遊技回を開始契機となる保留情報は記憶されない。但し、遊技回を開始させることができない状況において特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生した場合であってもそれに対する遊技球の払い出しは実行される。

20

30

【0533】

第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の表示範囲は図柄表示装置 4 1 の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b 及び第 1 特図保留表示部 3 7 c の全体分の表示範囲も、図柄表示装置 4 1 の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b 及び第 1 特図保留表示部 3 7 c よりも図柄表示装置 4 1 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0534】

第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b において絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置 4 1 においてそれに合わせて表示演出が行われる。図柄表示装置 4 1 において遊技回用の演出が実行される場合、上記第 1 の実施形態と同様に図柄列 Z 1 ~ Z 3、第 1 保留表示領域 4 2 a 及び状態示唆領域 4 3 が設定される。但し、本実施形態では第 2 保留情報が保留記憶されないため第 2 保留表示領域 4 2 b は表示されない。また、図柄表示装置 4 1 では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

40

【0535】

第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞に基づき実行された当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置 3 2 への入賞が可能となる。図 4 4 に示すように、特電入賞装置 3 2 は、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1

50

5 1 の下方であって振分入賞装置 1 6 1 よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置 3 2 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 0 5 3 6 】

特電入賞装置 3 2 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉 3 2 a を備えている。開閉扉 3 2 a は閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉 3 2 a は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行内容は上記第 1 の実施形態と同様である。

10

【 0 5 3 7 】

特別入賞装置 1 5 1 への入賞に基づき実行された当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置 1 6 1 への入賞が可能となる。

【 0 5 3 8 】

振分入賞装置 1 6 1 は、図 4 4 に示すように、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置 1 6 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

20

【 0 5 3 9 】

振分入賞装置 1 6 1 の構成について図 4 4 に加えて図 4 6 を参照しながら説明する。図 4 6 は振分入賞装置 1 6 1 の内部構成を説明するための縦断面図である。

【 0 5 4 0 】

振分入賞装置 1 6 1 は、図 4 4 に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口 1 6 1 a を備えているとともに、当該振分入口 1 6 1 a を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材 1 6 2 を備えている。振分側開閉部材 1 6 2 は振分入口用の駆動部 1 6 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。

30

【 0 5 4 1 】

振分入口 1 6 1 a に入賞した遊技球は、図 4 6 に示すように、振分入賞装置 1 6 1 のベース体 1 6 4 に形成された分岐通路 1 6 5 に導出される。分岐通路 1 6 5 は、分岐通路 1 6 5 の入口部分から当該分岐通路 1 6 5 の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域 1 6 5 a と、当該上流通路領域 1 6 5 a の下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域 1 6 5 b と、当該排出通路領域 1 6 5 b の途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域 1 6 5 b とは異なる側に遊技球を導くための V 入賞通路領域 1 6 5 c とを備えている。この場合、上流通路領域 1 6 5 a は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域 1 6 5 a を遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域 1 6 5 b における V 入賞通路領域 1 6 5 c への分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

40

【 0 5 4 2 】

排出通路領域 1 6 5 b における V 入賞通路領域 1 6 5 c への分岐箇所には、排出通路領域 1 6 5 b に流入した遊技球を V 入賞通路領域 1 6 5 c に誘導するための切換片 1 6 6 が設けられている。切換片 1 6 6 は、ベース体 1 6 4 における排出通路領域 1 6 5 b を基準として V 入賞通路領域 1 6 5 c 側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域 1 6 5 b の外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域 1 6 5 b 内に突出した V

50

誘導位置との間で変位可能となっている。切換片 166 には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部 167 の駆動力が伝達される。切換片 166 は、切換用駆動部 167 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部 167 が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片 166 が変位して V 誘導位置に配置される。

【0543】

切換片 166 が退避位置に配置されている場合には、分岐通路 165 に流入した遊技球は V 入賞通路領域 165c に誘導されることなく排出通路領域 165b を流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域 165b において切換片 166 による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ 168 により検知された後に遊技盤 24 の後方に排出される。一方、切換片 166 が V 誘導位置に配置されている場合には、分岐通路 165 に流入した遊技球は切換片 166 により下方から受けられる。V 誘導位置に配置されている状態における切換片 166 の上面は、V 入賞通路領域 165c に向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片 166 により下方から受けられた遊技球は自重により、V 入賞通路領域 165c に流入し、当該 V 入賞通路領域 165c を流下する。そして、その遊技球は、V 入賞通路領域 165c に設けられた V 入賞検知センサ 169 により検知された後に、遊技盤 24 の後方に排出される。

10

【0544】

振分側開閉部材 162 が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である 2 秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置 161 に入球可能な遊技球の上限個数は 5 個で一定となっている。また、発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では、0.6sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御される。そうすると、振分側開閉部材 162 が開放状態となった場合に振分入賞装置 161 に入賞する遊技球の個数は 1 個又は 2 個となることが多く最大でも 3 個程度である。これに対して、切換片 166 はパチンコ機 10 への動作電力の供給が行われた場合に動作が開始され、切換片 166 は一定の周期で一定の期間に亘って V 誘導位置に配置される。そして、切換片 166 が V 誘導位置に配置される周期は 4 秒に 1 回であり、さらに V 誘導位置に保持される期間は 1 秒である。したがって、開放状態となった振分入賞装置 161 に遊技球が入球したとしても当該遊技球が切換片 166 の位置に到達したタイミングにおいて当該切換片 166 が V 誘導位置に配置されていないことが想定され、この場合には当該遊技球は V 入賞検知センサ 169 に検知されない。

20

30

【0545】

カウント検知センサ 168 により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 169 により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置 161 に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

【0546】

本実施形態では振分実行モードが発生した場合であって振分入賞装置 161 に向けた遊技球の発射が継続されている場合には 1/2 の確率で V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生する。但し、これに限定されることはなく当該確率が 1/2 よりも低い確率であってもよく高い確率であってもよい。また、振分実行モードが発生した場合であって振分入賞装置 161 に向けた遊技球の発射が継続されている場合には 100% 又は略 100% の確率で V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生する構成としてもよい。

40

【0547】

図 47 は本実施形態における主側 MPU 82 にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

50

【0548】

本実施形態においても上記第1の実施形態と同様に当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4が設けられている。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4の内容及びこれらカウンタC1～C4、CINI、CSを利用する処理の内容は上記第1の実施形態と同一である。また、スルーゲート35への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタC4の数値情報が普図保留エリア84cに格納される点、及び普図保留エリア84cの構成は上記第1の実施形態と同様である。

【0549】

当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、第1作動口33への入賞が発生した場合に、主側RAM84に設けられた第1特図用エリア171に格納される。また、当たり乱数カウンタC1及び種別乱数カウンタC2の各数値情報は、特別入賞装置151への入賞が発生した場合に、主側RAM84に設けられた第2特図用の実行エリア174に格納される。

【0550】

第1特図用エリア171は、第1エリア172a、第2エリア172b、第3エリア172c及び第4エリア172dを備えており、第1作動口33への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が第1保留情報として、いずれかのエリア172a～172dに格納される。この場合、第1エリア172a～第4エリア172dには、第1作動口33への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア172a 第2エリア172b 第3エリア172c 第4エリア172dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア172a～172dが設けられていることにより、第1作動口33への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図用エリア171において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0551】

第1特図用エリア171には第1エリア172a～第4エリア172d以外にも第1特図用の実行エリア173が設けられている。第1特図用の実行エリア173は、第1特図表示部37aにて絵柄の変動表示を開始する際に、当否判定処理や各種振分判定処理などを行う対象の第1保留情報が格納されるエリアである。第1特図用の実行エリア173には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際に第1エリア172aに格納された保留情報がシフトされる。

【0552】

第2特図用の実行エリア174には、遊技回を開始させることが可能な状況において特別入賞装置151への入賞が発生した場合に当たり乱数カウンタC1及び種別乱数カウンタC2の各数値情報が第2保留情報として格納される。ここで、第1特図用エリア171には既に説明したとおり第1～第4エリア172a～172dが設けられており、遊技回を開始させることが不可な状況であっても第1保留情報が保留記憶される構成であるのに対して、第2保留情報については第2特図用の実行エリア174のみが設けられており当該第2保留情報を保留記憶するためのエリアは設けられていない。これにより、第1保留情報と第2保留情報とで保留記憶の有無の扱いを異ならせることが可能となる。また、第2保留情報が契機となった遊技回においては最終的に外れとなるリーチ演出が発生しないため、第1保留情報にはリーチ乱数カウンタC3の数値情報が含まれるのに対して、第2保留情報にはリーチ乱数カウンタC3の数値情報は含まれない。但し、これに限定されることはなく第2保留情報にリーチ乱数カウンタC3の数値情報が含まれる構成としてもよい。

【0553】

当たり乱数カウンタC1を利用して当否判定処理が実行されることとなる。上記第1の

10

20

30

40

50

実施形態では当否抽選モードとして低確率モードと高確率モードとが設定されていたが、本実施形態では当否抽選モードは1種類のみとなっている。

【0554】

第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された第1当否テーブル181が参照される。図48(a)は使用対象として設定されている設定値が「設定3」である場合における第1当否テーブル181を説明するための説明図である。図48(a)に示すように第1当否テーブル181には当否判定処理の結果として、大当たり結果、時短結果及び外れ結果が設定されている。なお、「設定3」以外の設定値に対応する第1当否テーブル181であっても大当たり結果、時短結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が上記第1の実施形態と同様に各設定値で相違しており、時短結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が各設定値で同一となっている。

10

【0555】

第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された第2当否テーブル182が参照される。図48(b)は使用対象として設定されている設定値が「設定3」である場合における第2当否テーブル182を説明するための説明図である。図48(b)に示すように第2当否テーブル182には当否判定処理の結果として、大当たり結果、時短結果及び外れ結果が設定されているとともに、さらに小当たり結果が設定されている。なお、「設定3」以外の設定値に対応する第2当否テーブル182であっても大当たり結果、時短結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が上記第1の実施形態と同様に各設定値で相違しており、時短結果及び小当たり結果のそれぞれに対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が各設定値で同一となっている。

20

【0556】

当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。この大当たり結果の種類を決定するための大当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された大当たり振分テーブル183が参照される。図48(c)は大当たり振分テーブル183を説明するための説明図である。図48(c)に示すように大当たり振分テーブル183には大当たり用の振分判定処理の結果として、低頻度大当たり結果と高頻度大当たり結果とが設定されている。

30

【0557】

低頻度大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。低頻度大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる。この場合の低頻度サポートモードは少なくとも次の開閉実行モードが発生するまで継続する。

【0558】

高頻度大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。高頻度大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。この場合の第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく10回の遊技回が消化された場合に終了する。10回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

40

【0559】

大当たり振分テーブル183は、第1保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、及び第2保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合のいずれであっても参照される。また、いずれの設定値であっても同一の大当たり振分テーブル183が参照される。大当たり振分テーブル183は2/3の確率で低頻度大当たり結果が選択され1/3の確率で高頻度大当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

50

【0560】

当否判定処理にて時短結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して時短結果の種類が選択される。この時短結果の種類を決定するための時短用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された時短振分テーブル184が参照される。図48(d)は時短振分テーブル184を説明するための説明図である。図48(d)に示すように時短振分テーブル184には時短用の振分判定処理の結果として、第1時短結果と第2時短結果とが設定されている。

【0561】

第1時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく第1時短継続回数である10回の遊技回が消化された場合に終了する。10回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【0562】

第2時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく第2時短継続回数である15回の遊技回が消化された場合に終了する。15回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。つまり、第2時短結果の方が第1時短結果よりも第2高頻度サポートモードが継続する遊技回の実行回数が多い。したがって、第2時短結果の方が第1時短結果よりも遊技者にとって有利である。

20

【0563】

なお、本実施形態であっても天井時短が存在している。天井時短を契機として第2高頻度サポートモードが設定された場合、第1時短結果の場合と同様に、第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく第1時短継続回数である10回の遊技回が消化された場合に終了する。10回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【0564】

時短振分テーブル184は、第1保留情報に対する当否判定処理の結果が時短結果となった場合、及び第2保留情報に対する当否判定処理の結果が時短結果となった場合のいずれであっても参照される。また、いずれの設定値であっても同一の時短振分テーブル184が参照される。時短振分テーブル184は2/3の確率で第1時短結果が選択され1/3の確率で第2時短結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

30

【0565】

当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。この小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル185が参照される。図48(e)は小当たり振分テーブル185を説明するための説明図である。図48(e)に示すように小当たり振分テーブル185には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果と第2小当たり結果と第3小当たり結果とが設定されている。

40

【0566】

これら第1～第3小当たり結果はいずれも振分実行モードへの移行契機となる。振分実行モードにおいては既に説明したとおり振分入賞装置161が開放状態となる。当該振分入賞装置161に入球した遊技球がV入賞通路領域165cに流入してV入賞検知センサ169にて検知されることで、振分実行モード後に開閉実行モードに移行する。そして、開閉実行モードの終了後は小当たり結果の種類に応じたサポートモードとなる。図48(f)は各小当たり結果に対応する開閉実行モード及びサポートモードの組合せを説明するための説明図である。

50

【0567】

第1小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が1回となる小当たり結果である。また、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【0568】

第2小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が4回となる小当たり結果である。また、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。この場合の第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく10回の遊技回が消化された場合に終了する。10回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【0569】

第3小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が9回となる小当たり結果である。また、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。この場合の第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく10回の遊技回が消化された場合に終了する。10回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【0570】

小当たり振分テーブル185は図48(e)に示すように、第1保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、及び第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合のいずれであっても参照される。また、いずれの設定値であっても同一の小当たり振分テーブル185が参照される。小当たり振分テーブル185は1/3の確率で第1小当たり結果が選択され1/3の確率で第2小当たり結果が選択され1/3の確率で第3小当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

20

【0571】

図49は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

30

【0572】

まず保留情報の取得処理を実行する(ステップS2701)。図50は保留情報の取得処理を示すフローチャートである。第1作動口33への入賞が発生している場合(ステップS2801:YES)、第1特図用エリア171の第1エリア172a~第4エリア172dに記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数である4個未満であることを条件として(ステップS2802:NO)、第1特図用エリア171への格納処理を実行する(ステップS2803)。当該格納処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報を第1保留情報として、第1特図用エリア171の第1エリア172a~第4エリア172dにおける第1保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第1保留情報を取得した場合には、第1保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第1保留情報を取得した場合にはそれに対応するコマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における第1保留表示領域42aの画像が第1保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

40

【0573】

ステップS2801にて否定判定をした場合、ステップS2802にて否定判定をした場合又はステップS2803の処理を実行した場合、特別入賞装置151への入賞が発生しているか否かを判定する(ステップS2804)。ステップS2804にて肯定判定をした場合、現状が遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードのいずれもが実行されてい

50

ない状況であることを条件として（ステップS 2 8 0 5：YES）、第2特図用の実行エリア1 7 4への格納処理を実行する（ステップS 2 8 0 6）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタC 1及び種別乱数カウンタC 2の各数値情報を第2保留情報として、第2特図用の実行エリア1 7 4に格納する。つまり、第2保留情報は、第1保留情報を契機とした遊技回、第2保留情報を契機とした遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況においてのみ取得される。そして、詳細は後述するように当否判定処理の実行に関して、換言すれば遊技回の実行に関して、第2保留情報は第1保留情報よりも実行契機として優先されるため、第2保留情報が第2特図用の実行エリア1 7 4に格納された場合には即座に当該第2保留情報を契機とした当否判定処理が実行され、当該第2保留情報を契機とした遊技回が開始される。なお、第2保留情報が記憶されている個数を報知するための第2特図保留表示部は設けられておらず、さらに図柄表示装置4 1において第2保留情報の保留記憶数を報知するための画像は表示されない。

10

【0 5 7 4】

特図特電制御処理（図4 9）の説明に戻り、ステップS 2 7 0 1にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側ROM 8 3に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS 2 7 0 2）。特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタは、特図特電制御処理にて実行すべき処理内容を主側MPU 8 2にて特定するためのカウンタである。

【0 5 7 5】

特図特電カウンタは「0」～「8」の値を取り得るものであり、「0」～「8」の各値は各処理（ステップS 2 7 0 5～ステップS 2 7 1 3）の開始アドレスに対応している。具体的には、特図特電カウンタの値が「0」である場合には遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理（ステップS 2 7 0 5）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「1」である場合には遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理（ステップS 2 7 0 6）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「2」である場合には遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理（ステップS 2 7 0 7）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「3」である場合には振分実行モードの開始設定を行うための処理である振分開始用処理（ステップS 2 7 0 8）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「4」である場合には振分実行モード中の各種処理を実行するための振分用処理（ステップS 2 7 0 9）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「5」である場合には開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理（ステップS 2 7 1 0）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電入賞装置3 2の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（ステップS 2 7 1 1）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「7」である場合には特電入賞装置3 2の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（ステップS 2 7 1 2）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「8」である場合には開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（ステップS 2 7 1 3）が実行対象となる。

20

30

【0 5 7 6】

特図特電制御処理では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は（ステップS 2 7 0 2）、特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し（ステップS 2 7 0 3）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS 2 7 0 4）。以下、ステップS 2 7 0 5～ステップS 2 7 1 3の各処理について個別に説明する。

40

【0 5 7 7】

<特図変動開始処理>

まずステップS 2 7 0 5の特図変動開始処理について、図5 1のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 5 7 8】

50

特図変動開始処理では、第 1 保留情報又は第 2 保留情報が記憶されていることを条件として（ステップ S 2 9 0 1 : Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S 2 9 0 2）。データ設定処理では、第 2 特図用の実行エリア 1 7 4 に第 2 保留情報が記憶されている場合、第 1 特図用エリア 1 7 1 に当該第 2 保留情報よりも先に取得された第 1 保留情報が取得されているか否かに関係なく、第 2 特図用の実行エリア 1 7 4 に記憶されている第 2 保留情報を実行対象として設定する。これにより、第 2 保留情報を第 1 保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。なお、第 2 特図用の実行エリア 1 7 4 に記憶された第 2 保留情報は当該第 2 保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に消去される。

【 0 5 7 9 】

一方、データ設定処理では、第 2 特図用の実行エリア 1 7 4 に第 2 保留情報が記憶されていない場合、第 1 特図用エリア 1 7 1 の第 1 エリア 1 7 2 a に格納されたデータを第 1 特図用の実行エリア 1 7 3 に移動する。その後、第 1 特図用エリア 1 7 1 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリア 1 7 2 a ~ 1 7 2 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 2 エリア 1 7 2 b 第 1 エリア 1 7 2 a、第 3 エリア 1 7 2 c 第 2 エリア 1 7 2 b、第 4 エリア 1 7 2 d 第 3 エリア 1 7 2 c といった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第 4 エリア 1 7 2 d が「 0 」クリアされる。また、データ設定処理では、第 1 特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の画像が第 1 保留情報の減少に対応させて更新される。

【 0 5 8 0 】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップ S 2 9 0 3）。当否判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第 1 保留情報であれば現状の設定値に対応する第 1 当否テーブル 1 8 1（図 4 8（ a ）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第 2 保留情報であれば現状の設定に対応する第 2 当否テーブル 1 8 2（図 4 8（ b ）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出す。なお、既に説明したとおり当否抽選モードは 1 種類である。当否テーブル 1 8 1、1 8 2 を読み出した後は、第 1 保留情報が今回の遊技回の契機である場合には第 1 特図用の実行エリア 1 7 3 に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出し、第 2 保留情報が今回の遊技回の契機である場合には第 2 特図用の実行エリア 1 7 4 に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報が上記当否テーブル 1 8 1 に、1 8 2 に設定されている遊技結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【 0 5 8 1 】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップ S 2 9 0 4 : Y E S）、大当たり結果用の処理を実行する（ステップ S 2 9 0 5）。大当たり結果用の処理では、上記第 1 の実施形態における特図変動開始処理（図 2 0）のステップ S 8 0 7 ~ ステップ S 8 0 9 と同一の処理を実行する。但し、大当たり用の振分判定処理では遊技回の開始対象となっている保留情報の種類及び設定値に関係なく図 4 8（ c ）に示す大当たり振分テーブル 1 8 3 を参照する。この場合、第 1 保留情報が遊技回の開始対象となっている場合には第 1 特図用の実行エリア 1 7 3 に格納されている種別乱数カウンタ C 2 についての数値情報が大当たり振分テーブル 1 8 3 に設定されている大当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。また、第 2 保留情報が遊技回の開始対象となっている場合には第 2 特図用の実行エリア 1 7 4 に格納されている種別乱数カウンタ C 2 についての数値情報が大当たり振分テーブル 1 8 3 に設定されている大当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。また、大当たり用のフラグセット処理では、大当たり用の振分判定処理にて、低頻度大当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、高頻度大当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。また、大当たり

10

20

30

40

50

結果用の停止結果設定処理では、大当たり用の振分判定処理にて、低頻度大当たり結果が選択された場合にはそれに対応する停止結果の情報を主側RAM84に記憶し、高頻度大当たり結果が選択された場合にはそれに対応する停止結果の情報を主側RAM84に記憶する。

【0582】

当否判定処理の結果が時短結果である場合（ステップS2906：YES）、時短結果用の処理を実行する（ステップS2907）。時短結果用の処理では、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS811～ステップS813と同一の処理を実行する。但し、時短用の振分判定処理では遊技回の開始対象となっている保留情報の種類及び設定値に関係なく図48（d）に示す時短振分テーブル184を参照する。この場合、第1保留情報が遊技回の開始対象となっている場合には第1特図用の実行エリア173に格納されている種別乱数カウンタC2についての数値情報が時短振分テーブル184に設定されている時短結果のいずれと一致しているのかを判定する。また、第2保留情報が遊技回の開始対象となっている場合には第2特図用の実行エリア174に格納されている種別乱数カウンタC2についての数値情報が時短振分テーブル184に設定されている時短結果のいずれと一致しているのかを判定する。また、時短用のフラグセット処理では、時短用の振分判定処理にて、第1時短結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2時短結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。また、時短結果用の停止結果設定処理では、時短用の振分判定処理にて、第1時短結果が選択された場合にはそれに対応する停止結果の情報を主側RAM84に記憶し、第2時短結果が選択された場合にはそれに対応する停止結果の情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【0583】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップS2908：YES）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS2909）。小当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象となっている保留情報の種類及び設定値に関係なく図48（e）に示す小当たり振分テーブル185を参照する。この場合、第1保留情報が遊技回の開始対象となっている場合には第1特図用の実行エリア173に格納されている種別乱数カウンタC2についての数値情報が小当たり振分テーブル185に設定されている小当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。また、第2保留情報が遊技回の開始対象となっている場合には第2特図用の実行エリア174に格納されている種別乱数カウンタC2についての数値情報が小当たり振分テーブル185に設定されている小当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【0584】

その後、小当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップS2910）。小当たり用のフラグセット処理では、ステップS2909における小当たり用の振分判定処理にて、第1小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第3小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【0585】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2911）。小当たり結果用の停止結果設定処理では、第2特図表示部37bに今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS2911では、ステップS2909にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっているととも時短結果

10

20

30

40

50

の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【0586】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップS2908：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2912）。具体的には、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報、時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

10

【0587】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップS2913）。変動表示期間の特定処理では、現状が第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードであれば、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

20

30

【0588】

現状が低頻度サポートモードであれば、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における時短対応のテーブルに対して照合することで、時短態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示、小当たり結果及び時短結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最長期間（具体的には10分）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を低下させることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示、小当たり結果及び時短結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、第1特図用エリア171に3個以上の第1保留情報が

40

50

記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出し、第1特図用エリア171に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。

【0589】

ステップS2913にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2914）。変動用コマンドには、ステップS2913にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の小当たり結果であるかを示す情報が含まれる。

【0590】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS2915）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS2916）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS2706）に対応する「1」となる。

【0591】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理（図49）のステップS2706にて実行される特図変動中処理について説明する。

【0592】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a、37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a、37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【0593】

特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置41における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部37a、37bを表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0594】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過し

10

20

30

40

50

ている場合、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。その後、遊技回の開始時に特図変動開始処理（図51）におけるステップS2905、ステップS2907、ステップS2911及びステップS2912のいずれかにて主側RAM84に記憶された特図表示部37a、37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部37a、37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップS2707）に対応する「2」となる。

【0595】

なお、音光側MPU93は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。

【0596】

<特図確定中処理>

次に、特図特電制御処理（図49）のステップS2707にて実行される特図確定中処理について、図52のフローチャートを参照しながら説明する。

【0597】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS3001：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS3002：YES）、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップS3003）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS3004）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を3加算する（ステップS3005）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS2710）に対応する「5」となる。

【0598】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS3002：NO）、ステップS3006にて時短状態カウンタ134の減算処理を実行し、ステップS3007にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS3008にて天井カウンタ131の減算処理を実行する。ステップS3006における時短状態カウンタ134の減算処理は、高確率モードが存在していないことに伴ってステップS1601の処理が実行されないことを除き、上記第1の実施形態における時短状態カウンタ134の減算処理（図30）と同一である。また、ステップS3007における時短結果用の設定処理は、高確率モードが存在していないことに伴ってステップS1302の処理が実行されないことを除き、上記第1の実施形態における時短結果用の設定処理（図25）と同一である。また、ステップS3008における天井カウンタ131の減算処理は、高確率モードが存在していないことに伴ってステップS1501の処理が実行されないこと、及び天井時短を契機として第2高頻度サポートモードが発生する場合には時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である10回の情報をセットすることを除き、上記第1の実施形態における天井カウンタ131の減算処理（図29）と同一である。

【0599】

その後、今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果であるか否かを判定する（ステップS3009）。今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合（ステップS3009：YES）、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS3010）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップS2708）に対応する「3」となる。今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果ではない場合（ステップS3009：NO）、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS3011）。これにより、特図特電カウ

10

20

30

40

50

ンタの値は特図変動開始処理（ステップS 2 7 0 5）に対応する「0」となる。

【0600】

<振分開始用処理>

次に、特図特電制御処理（図49）のステップS 2 7 0 8にて実行される振分開始用処理について説明する。

【0601】

まず振分開始コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103に振分開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

10

【0602】

その後、主側RAM84に設けられた振分入賞カウンタに「5」をセットする。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置161に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置161を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置161が開放状態に維持される期間が振分開放期間である2秒となるように当該2秒に対応する情報を主側RAM84のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置161を開放状態とするために振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を開始する。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップS 2 7 0 9）に対応する「4」となる。

20

【0603】

<振分用処理>

次に、特図特電制御処理（図49）のステップS 2 7 0 9にて実行される振分用処理について説明する。

【0604】

振分入賞装置161のV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されている場合、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」をセットする。V入賞フラグは、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。また、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

30

【0605】

振分用処理では、振分入賞装置161が開放状態である状況において主側RAM84のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する。振分開放期間が経過していない場合、振分入賞装置161のカウント検知センサ168又はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置161への入賞が発生したか否かを判定する。振分入賞装置161への入賞が発生している場合、主側RAM84の振分入賞カウンタの値を1減算する。そして、その1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

40

【0606】

振分開放期間が経過している場合又は1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」である場合、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部1

50

63への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置161を閉鎖状態とする。その後、振分入賞装置161内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側RAM84のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする。待機期間は、振分入賞装置161に入球した遊技球がカウント検知センサ168及びV入賞検知センサ169のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には4秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置161を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置161に入球した遊技球が仮にV入賞検知センサ169にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

【0607】

振分用処理では、主側RAM84のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過したか否かを判定する。待機期間が経過した場合、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。V入賞フラグに「1」がセットされている場合、開閉実行モードに移行させるための処理を実行する。具体的には、遊技盤24に設けられた特別表示部191の表示開始処理を実行する。当該表示開始処理では、特別表示部191の表示状態が開閉実行モードの実行に対応する所定の表示状態となるように当該特別表示部191を表示制御する。その後、特図確定中処理(図52)におけるステップS3003~ステップS3005と同一の処理を実行する。これにより、開閉実行モードのオープニング期間が開始されるとともに、特図特電カウンタの値は特電開始処理(ステップS2710)に対応する「5」となる。なお、特図確定中処理(図52)においても開閉実行モードに移行させるための処理を実行する場合に特別表示部191の表示態様が開閉実行モードの実行に対応する所定の表示状態となるように当該特別表示部191を表示制御する構成としてもよい。

【0608】

一方、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされていない場合、フラグクリア処理を実行する。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。例えば、振分実行モードにおいては主側RAM84の第1~第3小当たりフラグのいずれかに「1」がセットされているが、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップS2705)に対応する「0」となる。

【0609】

ここで、振分実行モードに移行したもののV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されなかった場合、サポートモードに移行させるための処理は実行されない。これにより、振分実行モードに移行したもののその後開閉実行モードが発生しない場合には、振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応するサポートモード及び遊技回の継続期間テーブルの設定が行われないようにすることが可能となる。そして、振分実行モードの終了後には振分実行モードの開始前におけるサポートモードが維持される。

【0610】

第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいては、小当たり結果の遊技回が実行された場合には時短状態カウンタ134の減算処理(ステップS3006)にて時短状態カウンタ134の値が1減算されているとともにその1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」である場合には低頻度サポートモードに移行させるための処理が実行されるため、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の遊技回が開始されたとしても、振分実行モードにおいては低頻度サポートモードとなっていることがあり得る。この場合、振分実行モード後に開閉実行モードが発生しない場合には低頻度サポートモードの状況で新たな遊技回が実行されることになる。

【0611】

小当たり結果の遊技回であっても天井カウンタ131の減算処理(ステップS3008

10

20

30

40

50

）にて天井カウンタ131の値を1減算する処理が実行されるとともにその1減算後における天井カウンタ131の値が「0」である場合には天井時短を契機として第2高頻度サポートモードに移行させるための処理が実行されるため、低頻度サポートモードにおいて小当たり結果の遊技回が開始されたとしても、振分実行モードにおいては第2高頻度サポートモードとなっていることがあり得る。この場合、振分実行モード後に開閉実行モードが発生しない場合には第2高頻度サポートモードの状況で新たな遊技回が実行されることになる。

【0612】

<特電開始処理>

次に、特図特電制御処理（図49）のステップS2710にて実行される特電開始処理について説明する。

10

【0613】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が低頻度大当たり結果又は高頻度大当たり結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットし、今回の遊技結果が第1小当たり結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「1」をセットし、今回の遊技結果が第2小当たり結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「4」をセットし、今回の遊技結果が第3小当たり結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「9」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS2711）に対応する「6」となる。

20

【0614】

<特電開放中処理>

次に、特図特電制御処理（図49）のステップS2711にて実行される特電開放中処理について説明する。

30

【0615】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS2712）に対応する「7」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS2713）に対応する「8」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

40

【0616】

50

< 特電閉鎖中処理 >

次に、特図特電制御処理（図 4 9）のステップ S 2 7 1 2 にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【 0 6 1 7 】

特図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「 1 0 」をセットする。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S 2 7 1 1）に対応する「 6 」となる。

10

【 0 6 1 8 】

< 特電終了処理 >

次に、特図特電制御処理（図 4 9）のステップ S 2 7 1 3 にて実行される特電終了処理について、図 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 6 1 9 】

特図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が高頻度大当たり結果、第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果である場合には（ステップ S 3 1 0 2 : Y E S）、主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 3 1 0 3）、主側 R A M 8 4 の第 2 高頻度フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 3 1 0 4）。第 1 高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第 1 高頻度サポートモードであるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、第 2 高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第 2 高頻度サポートモードであるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。第 1 高頻度フラグに「 1 」がセットされ第 2 高頻度フラグが「 0 」クリアされることでサポートモードが第 1 高頻度サポートモードとなる。

20

【 0 6 2 0 】

その後、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数である「 1 0 」の情報をセットする（ステップ S 3 1 0 5）。時短状態カウンタ 1 3 4 は高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。これにより、第 1 時短継続回数である 1 0 回の遊技回が消化されるまでは第 1 高頻度サポートモードに維持される。第 1 高頻度サポートモードにおいては特別入賞装置 1 5 1 が高頻度で開放状態となる。特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球が発生することで、高い確率で小当たり結果が選択され、小当たり結果が選択されることで振分実行モードが実行される。そして、振分実行モードにおいて振分入賞装置 1 6 1 の V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されることで開閉実行モードが発生する。

30

【 0 6 2 1 】

ここで、当否判定処理の結果が第 1 時短結果となることで第 2 高頻度サポートモードに設定される場合には時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数である「 1 0 」の情報がセットされるのに対して、当否判定処理の結果が第 2 時短結果となることで第 2 高頻度サポートモードに設定される場合には時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数よりも多い第 2 時短継続回数である「 1 5 」の情報がセットされる。つまり、第 2 時短結果となることで第 2 高頻度サポートモードに設定される場合には大当たり結果又は小当たり結果を契機として第 1 高頻度サポートモードが設定される場合よりも多い回数の時短継続回数が設定される。これにより、当否判定処理の結果が第 2 時短結果となることの有利度を高めることが可能となる。

40

【 0 6 2 2 】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が低頻度大当たり結果又は第 1 小当たり結果である場合には（ステップ S 3 1 0 2 : N O）、主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度

50

フラグ及び第2高頻度フラグの両方を「0」クリアする(ステップS3106)。また、主側RAM84の時短状態カウンタ134を「0」クリアする(ステップS3107)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【0623】

ステップS3105の処理又はステップS3107の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS3108)。当該送信処理では、ステップS3102～ステップS3107の処理によって決定されたパチンコ機10の状態に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

10

【0624】

その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数に対応する「500」の情報をセットする(ステップS3109)。そして、特図特電カウンタを「0」クリアする(ステップS3110)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップS2705)に対応する「0」となる。

【0625】

上記のとおり開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。本実施形態では既に説明したとおり当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合には遊技回が終了した場合に開閉実行モードに移行し、当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合には遊技回が終了した場合はなく、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した振分実行モードが終了した場合に開閉実行モードに移行する。すなわち、開閉実行モードに移行するルートが複数種類存在している。当該構成において、開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする構成とすることにより、いずれのルートで開閉実行モードが発生した場合であっても当該固定天井回数の情報をセットする処理を一の処理に集約することが可能となる。よって、プログラム容量の削減を図りながら、開閉実行モードの発生を契機として天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされるようにすることが可能となる。

20

【0626】

図54は主側MPU82にて実行される本実施形態における停電監視処理を示すフローチャートである。なお、停電監視処理はタイマ割り込み処理(図14)におけるステップS201にて実行される。

30

【0627】

停電監視基板85から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信している場合(ステップS3201: YES)、現状が開閉実行モード中であって、当該開閉実行モードの移行の契機となった遊技結果が低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果であることを条件として(ステップS3202及びステップS3203: YES)、天井カウンタ131に特別天井回数に対応する「800」の情報をセットする(ステップS3204)。この特別天井回数は特電終了処理(図53)のステップS3109にて天井カウンタ131にセットされる固定天井回数よりも多い回数である。一方、現状が開閉実行モードではない場合(ステップS3202: NO)、又は現状が開閉実行モードであったとしても当該開閉実行モードの移行の契機となった遊技結果が高頻度大当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかである場合(ステップS3202: NO)、ステップS3204の処理を実行しない。

40

【0628】

ステップS3202にて否定判定をした場合、ステップS3203にて否定判定をした場合又はステップS3204の処理を実行した場合、主側RAM84の停電フラグに「1」をセットし(ステップS3205)、主側RAM84のチェックサムを算出してその算出したチェックサムを主側RAM84に記憶し(ステップS3206)、さらに出力ポートのクリア処理を実行する(ステップS3207)。その後、主側MPU82への動作電

50

力の供給が停止されるまで処理の進行を待機する。

【0629】

本実施形態のように開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ131に固定天井回数
のセットが行われる構成においては、低頻度大当たり結果を契機とした開閉実行モード
が開始された場合、又は第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが発生してさらに
当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることで開閉
実行モードが開始された場合、開閉実行モードの途中で動作電力の供給を停止させると
ともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理(ステップS117)又はRAMクリア処
理(ステップS119)が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処
理(ステップS117)又はRAMクリア処理(ステップS119)では上記第1の実施
形態と同様に開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カ
ウンタ131の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実
行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそ
れがある。特に、低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果を契機とした開閉実行モード
が実行された場合には当該開閉実行モード後にサポートモードが低頻度サポートモードと
なるため、低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードにお
いて上記のような不正行為を行ったとしてもサポートモードとの関係で当該不正行為者に不
利益が発生しない。これに対して、低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果を契機とし
た開閉実行モードの途中で動作電力の供給が停止される場合には、動作電力の供給が停止
される前に天井カウンタ131に特別天井回数に対応する「800」の情報がセットされる。
これにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

10

20

【0630】

さらにまた上記のような不正行為が行われた場合には開閉実行モードが終了する場合に
セットされる固定天井回数よりも多い回数である特別天井回数が天井カウンタ131にセ
ットされる。よって、上記のような不正行為が行われた場合にはそれに対してペナルティ
を与えることが可能となる。

【0631】

その一方、本実施形態であっても上記第1の実施形態と同様に「RAMクリア操作」、
「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本
体12が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には、メイン処理(図1
3)におけるステップS114にて、天井カウンタ131に固定天井回数である「500
」の情報がセットされる。これにより、上記のような不正行為が行われていないにも関わ
らず、低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの途中で動
作電力の供給が停止された場合には、遊技ホールの管理者が「RAMクリア操作」、「設
定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体1
2が開放状態である状況で動作電力の供給が開始されるようにする操作を行うことで、開
閉実行モードが終了した場合と同様に、天井カウンタ131に固定天井回数である「50
0」の情報をセットさせることが可能となる。

30

【0632】

<第7の実施形態>

本実施形態では遊技回の変動表示期間の選択態様が上記第1の実施形態と相違している
。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態
と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【0633】

図55は主側MPU82にて実行される本実施形態における特定確定中処理を示すフロ
ーチャートである。

【0634】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって(ス
テップS3301: YES)、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合(ス
テップS3302: YES)、オープニング期間に対応する情報(具体的には5秒)を特

50

図側タイマカウンタにセットし（ステップS3303）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS3304）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

【0635】

その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回情報をセットする（ステップS3305）。つまり、大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回情報がセットされる。開閉実行モードが開始される場合ではなく、開閉実行モードの途中や開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ131に固定天井回数のセットが行われる構成の場合、開閉実行モードが開始された後に動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）では既に説明したとおり開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カウンタ131の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそれがある。これに対して、開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回情報がセットされることにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

【0636】

その後、主側RAM84に設けられた遊技回数カウンタを「0」クリアする（ステップS3306）。遊技回数カウンタは開閉実行モードが終了した後に開始された遊技回の実行回数が基準回数となったか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。基準回数は遊技回の実行回数の下1桁の数字が基準数となる回数である。基準数として「7」が設定されている。したがって、開閉実行モードが終了した後に開始された遊技回の実行回数が「7」、「17」、「27」、「37」、「47」、「57」、「67」、「77」、「87」、「97」、「107」・・・というように、開閉実行モードが終了した後に開始された下1桁の数字が「7」である遊技回の実行回数はいずれも基準回数となる。その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS3307）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS609）に対応する「3」となる。

【0637】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS3302:NO）、時短状態カウンタ134の減算処理を実行する（ステップS3308）。当該処理の内容は上記第1の実施形態における時短状態カウンタ134の減算処理（図30）と同一である。その後、時短結果用の設定処理を実行する（ステップS3309）。当該処理の内容は上記第1の実施形態における時短結果用の設定処理（図25）と同一である。その後、天井カウンタ131の減算処理を実行する（ステップS3310）。当該処理の内容は上記第1の実施形態における天井カウンタ131の減算処理（図29）と同一である。その後、高確率状態カウンタ133の減算処理を実行する（ステップS3311）。当該処理の内容は上記第1の実施形態における高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）と同一である。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS3312）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

【0638】

図56は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【0639】

まず主側RAM84の遊技回数カウンタの値を1加算する（ステップS3401）。つまり、遊技回数カウンタは開閉実行モードが開始される場合に特図確定中処理（図55）

におけるステップS 3 3 0 6にて「0」クリアされ、遊技状態に関係なく遊技回が開始される度に変動表示期間の特定処理（図5 6）におけるステップS 3 4 0 1にて1加算される。また、遊技回数カウンタの値は、時短結果を契機として第2高頻度サポートモードへの移行が発生した場合及び天井時短を契機として第2高頻度サポートモードへの移行が発生した場合のいずれであっても「0」クリアを含めて更新されない。これにより、主側MPU 8 2は遊技回数カウンタを利用して開閉実行モードが終了された後に実行された遊技回の回数を計測することが可能となる。なお、動作電力の供給が開始された場合にメイン処理（図1 3）にて設定値更新処理（ステップS 1 1 7）又はRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）が実行された場合にも主側RAM 8 4の遊技回数カウンタが「0」クリアされる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理（ステップS 1 1 7）又はRAMクリア処理（ステップS 1 1 9）が実行された場合には、開閉実行モードが新たに発生するまでは、主側MPU 8 2は遊技回数カウンタを利用して動作電力の供給開始後に実行された遊技回の回数を計測することが可能となる。

10

【0 6 4 0】

その後、主側RAM 8 4の遊技回数カウンタの値が基準回数であるか否かを判定する（ステップS 3 4 0 2）。基準回数は既に説明したとおり遊技回の実行回数の下1桁の数字が基準数（具体的には「7」）となる回数である。ステップS 3 4 0 2にて肯定判定をした場合、今回の遊技回の当否判定処理にて大当たり結果が選択されたか否かを判定する（ステップS 3 4 0 3）。

【0 6 4 1】

大当たり結果が選択されている場合には（ステップS 3 4 0 3：YES）、大当たり結果用のテーブルを主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す（ステップS 3 4 0 4）。大当たり結果用のテーブルを参照してステップS 3 4 1 1にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を大当たり結果用のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。リーチ表示態様の変動表示期間は複数種類存在しているが、いずれのリーチ表示態様の変動表示期間であってもリーチ表示が発生しない場合における変動表示期間よりも長い期間となる。リーチ表示態様の変動表示期間の情報が選択された場合、上記第1の実施形態と同様に図柄表示装置4 1にて確実にリーチ表示が発生する。

20

【0 6 4 2】

大当たり結果が選択されていない場合には（ステップS 3 4 0 3：NO）、リーチ非発生用のテーブルを主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す（ステップS 3 4 0 5）。リーチ非発生用のテーブルを参照してステップS 3 4 1 1にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ非発生用のテーブルに対して照合することで、リーチ表示が発生しない態様の変動表示期間の情報を読み出す。リーチ表示が発生しない態様の変動表示期間は複数種類存在しているが、当該複数種類の変動表示期間はいずれであってもリーチ表示が発生する場合における変動表示期間よりも短い期間となる。リーチ表示が発生しない態様の変動表示期間の情報が選択された場合、上記第1の実施形態と同様に図柄表示装置4 1にて確実にリーチ表示が発生しない。

30

【0 6 4 3】

ステップS 3 4 0 2にて否定判定をした場合、主側RAM 8 4の高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS 3 4 0 6：YES）、高確率用のテーブル群を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す（ステップS 3 4 0 7）。高確率用のテーブル群が参照される場合における変動表示期間の選択態様は上記第1の実施形態と同様である。また、主側RAM 8 4の高確率フラグに「1」がセットされていない場合において（ステップS 3 4 0 6：NO）、主側RAM 8 4の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされている場合には（ステップS 3 4 0 8：YES）、高頻度サポート用のテーブル群を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す（ステップS 3 4 0 9）。高頻度サポート用のテーブル群が参照される場合における変動表示期間の

40

50

選択態様は上記第 1 の実施形態と同様である。また、また、主側 R A M 8 4 の高確率フラグに「 1 」がセットされていない場合において（ステップ S 3 4 0 6 : N O）、主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグのいずれにも「 1 」がセットされていない場合には（ステップ S 3 4 0 8 : N O）、低頻度サポート用のテーブル群を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S 3 4 1 0）。低頻度サポート用のテーブル群が参照される場合における変動表示期間の選択態様は上記第 1 の実施形態と同様である。

【 0 6 4 4 】

ステップ S 3 4 0 4 の処理、ステップ S 3 4 0 5 の処理、ステップ S 3 4 0 7 の処理、ステップ S 3 4 0 9 の処理又はステップ S 3 4 1 0 の処理を実行した場合、それらいずれかの処理にて読み出したテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップ S 3 4 1 1）。当該選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップ S 3 4 1 1 にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 の特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 3 4 1 2）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割り込み処理（図 1 4）におけるステップ S 2 1 0 のタイマ更新処理にて実行される。

10

【 0 6 4 5 】

上記構成によれば、開閉実行モードが終了してからの実行回数が基準回数となる遊技回においては、大当たり結果とならない限り図柄表示装置 4 1 にてリーチ表示が発生しないことになる。この場合、基準回数目の遊技回においてはリーチ表示が発生した時点で大当たり結果の発生が確定することとなる。これにより、遊技回の実行回数との関係で図柄表示装置 4 1 における遊技回用の演出に遊技者を注目させることが可能となる。

20

【 0 6 4 6 】

基準回数を計測するための遊技回数カウンタは、開閉実行モードが実行される場合に「 0 」クリアされ、時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードが発生した場合及び天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードが発生した場合のいずれであっても「 0 」クリアされない。これにより、開閉実行モードが終了した後に時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモード又は天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードが発生したとしても、開閉実行モードが終了してからの実行回数が基準回数となる遊技回において、大当たり結果となる場合にのみリーチ表示が発生するようにすることが可能となる。よって、基準回数となる遊技回が遊技者にとって分かり易いものとなる。

30

【 0 6 4 7 】

なお、開閉実行モードが終了してからの遊技回の実行回数が図柄表示装置 4 1 にて表示される構成としてもよい。この場合、図柄表示装置 4 1 における当該遊技回の実行回数の表示は時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードが発生した場合及び天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードが発生した場合のいずれであっても「 0 」クリアされないようにする。これにより、基準回数となる遊技回を遊技者が認識し易くなる。

【 0 6 4 8 】

< 第 8 の実施形態 >

本実施形態では主側 M P U 8 2 にて実行される時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理の処理構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【 0 6 4 9 】

図 5 7 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理を示すフローチャートである。

【 0 6 5 0 】

まず主側 R A M 8 4 の高確率フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 5 0 1）。高確率フラグに「 1 」がセットされている場合には（ステップ S 3 5 0 1 : Y E S）、ステップ S 3 5 0 2 以降の処理を実行することなく本時短状態カウン

50

タ 1 3 4 の減算処理を終了する。高確率状態においてはサポートモードが第 1 高頻度サポートモードとなるが、高確率状態の終了契機は既に説明したとおり高確率状態カウンタ 1 3 3 を利用して特定されるため、高確率フラグに「 1 」がセットされている場合には時短状態カウンタ 1 3 4 の値を減算するための処理は実行されない。

【 0 6 5 1 】

高確率フラグに「 1 」がセットされていない場合であって主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y E S ）、すなわち低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードである場合、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 1 3 4 の値を 1 減算し（ステップ S 3 5 0 3 ）、その 1 減算後における時短状態カウンタ 1 3 4 の値が「 0 」である場合（ステップ S 3 5 0 4 : Y E S ）、主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 3 5 0 5 ）。これにより、第 1 高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。つまり、時短状態が終了して通常遊技状態となる。

10

【 0 6 5 2 】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S 3 5 0 6 ）。当該送信処理では、時短状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 における時短状態に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

【 0 6 5 3 】

高確率フラグに「 1 」がセットされていない場合であって主側 R A M 8 4 の第 2 高頻度フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 3 5 0 7 : Y E S ）、すなわち低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードである場合、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 1 3 4 の値を 1 減算し（ステップ S 3 5 0 8 ）、その 1 減算後における時短状態カウンタ 1 3 4 の値が「 0 」である場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y E S ）、主側 R A M 8 4 の第 2 高頻度フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 3 5 1 0 ）。これにより、第 2 高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。つまり、時短状態が終了して通常遊技状態となる。また、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S 3 5 1 1 ）。当該送信処理では、時短状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 における時短状態に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

20

30

【 0 6 5 4 】

その後、変動選択状態カウンタ 1 3 2 のセット処理を実行する（ステップ S 3 5 1 2 ）。この場合、主側 R A M 8 4 の変動選択状態カウンタ 1 3 2 に所定切換基準回数である 5 0 回の情報をセットする。本実施形態であっても上記第 1 の実施形態と同様に、当否抽選モードが高確率モードではない状況において遊技回が 1 回消化された場合に当該遊技回の終了時に変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が 1 減算される。そして、変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が 1 以上である状況において変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が 1 減算された結果、当該変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が「 0 」となった場合に主側 R A M 8 4 のリーチ高頻度状態フラグに「 1 」がセットされる。低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてリーチ高頻度状態フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 の実施形態と同様に変動表示期間の特定処理（図 2 1 ）にてリーチ高頻度用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択される。

40

【 0 6 5 5 】

つまり、時短結果を契機とした時短状態及び天井時短を契機とした時短状態のいずれかが終了した後において低確率モードである状況で所定切換基準回数の遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては上記第 1 の実施形態と同様に低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況

50

よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。したがって、時短結果を契機とした時短状態及び天井時短を契機とした時短状態のいずれかが終了した後において所定切換基準回数の遊技回が消化された場合には、リーチ高頻度状態が発生することで遊技への注目度を高めることが可能となる。

【0656】

時短状態においては遊技回の消化効率が高くなるのに対して、リーチ高頻度状態は遊技回の消化効率が低くなる。この場合に、時短状態が終了した後はリーチ高頻度状態が発生するようにすることで、遊技回の消化効率が過剰に高くなってしまわないようにすることが可能となる。

10

【0657】

時短状態が終了した場合には即座にリーチ高頻度状態となるのではなく、時短状態が終了した後において所定切換基準回数の遊技回が消化された場合にリーチ高頻度状態となる構成であることにより、遊技回の消化効率が高い状態から低い状態に急激に変化してしまわないようにすることが可能となる。よって、遊技者に違和感を与えないようにしながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【0658】

<第9の実施形態>

本実施形態では時短状態において時短結果又は天井時短が発生した場合における処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【0659】

図58は主側MPU82にて実行される本実施形態における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【0660】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合(ステップS3601: YES)、主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS3602)。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には(ステップS3602: YES)、ステップS3603以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果(第1時短結果又は第2時短結果)が選択されたとしても、当該時短結果を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

30

【0661】

ここで、特図確定中処理(図22)においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)よりも前に時短結果用の設定処理(図58)が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)にて高確率状態カウンタ133の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ133の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、時短結果用の設定処理(図58)が実行されることになる。そして、当該タイミングで時短結果用の設定処理(図58)が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、時短結果を確実に無効化させることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理(図22)において高確率状態カウンタ133の減算処理(図24)よりも前に時短結果用の設定処理(図58)を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

40

【0662】

50

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3602：NO）、主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3603）。つまり、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを判定する。サポートモードが第1高頻度サポートモードではない場合（ステップS3603：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットし（ステップS3604）、サポートモードが第1高頻度サポートモードである場合（ステップS3603：YES）、ステップS3604の処理を実行しない。これにより、低確率モード及び第1高頻度サポートモードにおいて時短結果となった場合には低確率モード及び第1高頻度サポートモードが維持され、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて時短結果となった場合には低確率モード及び第2高頻度サポートモードが維持され、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて時短結果となった場合には低確率モード及び第2高頻度サポートモードとなる。

10

【0663】

ステップS3603にて肯定判定をした場合又はステップS3604の処理を実行した場合、今回の時短結果が第1時短結果であるか否かを判定する（ステップS3605）。今回の時短結果が第1時短結果である場合（ステップS3605：YES）、主側RAM84の時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数に対応する「100」以上であるか否かを判定する（ステップS3606）。時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数の値未満である場合（ステップS3606：NO）、時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報をセットする（ステップS3607）。

20

【0664】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS3608）。当該送信処理では時短状態が開始されたこと又は第1時短継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。

【0665】

現状の遊技状態が時短状態ではない状況においてステップS3607の処理が実行された後にステップS3608の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の時短状態が開始されることを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3では第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示される。そして、これら停止結果が停止表示された後に、図柄表示装置41では時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1～Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

30

40

【0666】

現状の遊技状態が時短状態である状況においてステップS3607の処理が実行された後にステップS3608の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停

50

止期間に亘る確定表示が終了した後に、実際には時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1～Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及びその再セットされた第1時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

【0667】

10

今回の時短結果が第2時短結果である場合(ステップS3605:NO)、時短状態カウンタ134の現状の値に関係なく、時短状態カウンタ134に第2時短継続回数に対応する「150」の情報をセットする(ステップS3609)。その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS3610)。当該送信処理では時短状態が開始されたこと又は第2時短継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。

【0668】

現状の遊技状態が時短状態ではない状況においてステップS3609の処理が実行された後にステップS3610の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第2時短継続回数の時短状態が開始されることを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第2時短継続回数の時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3では第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)が停止表示される。そして、これら停止結果が停止表示された後に、図柄表示装置41では時短状態が発生することを示す画像及び第2時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1～Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態が発生することを示す画像及び第2時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

20

30

【0669】

現状の遊技状態が時短状態である状況においてステップS3609の処理が実行された後にステップS3610の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第2時短継続回数の再セットが行われたことを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第2時短継続回数の再セットが行われたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、実際には時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及び第2時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1～Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及びその再セットされた第2時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が

40

50

終了した場合に図柄列 Z 1 ~ Z 3 が設定される領域は元の大きさに復帰する。

【 0 6 7 0 】

図 5 9 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を示すフローチャートである。

【 0 6 7 1 】

まず主側 R A M 8 4 の高確率フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 7 0 1）。そして、高確率フラグに「 1 」がセットされている場合には（ステップ S 3 7 0 1 : Y E S）、ステップ S 3 7 0 2 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回においては天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されることはなく、さらに天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

10

【 0 6 7 2 】

ここで、特図確定中処理（図 2 2）においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（図 2 4）よりも前に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 5 9）が実行される。これにより、高確率モード及び第 1 高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（図 2 4）にて高確率状態カウンタ 1 3 3 の値が 1 減算されて当該高確率状態カウンタ 1 3 3 の値が「 0 」となることで高確率フラグ及び第 1 高頻度フラグが「 0 」クリアされる前に、天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 5 9）が実行されることになる。そして、当該タイミングで天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 5 9）が実行された場合、未だ高確率フラグに「 1 」がセットされているため、天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されないようにすることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理（図 2 2）において高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（図 2 4）よりも前に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 5 9）を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

20

【 0 6 7 3 】

高確率フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 3 7 0 1 : N O）、天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 3 7 0 2）。天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」である場合には（ステップ S 3 7 0 2 : N O）、ステップ S 3 7 0 3 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を終了する。天井カウンタ 1 3 1 に情報をセットする処理は上記第 1 の実施形態と同様に、「 R A M クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体 1 2 が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合におけるステップ S 1 1 4、動作電力の供給が開始された場合に主側 R A M 8 4 の情報異常が発生している場合におけるステップ S 1 2 2、並びに開閉実行モードが開始される場合におけるステップ S 1 0 0 5 のみであり、天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となった後においては上記いずれかの処理が実行されない限り天井カウンタ 1 3 1 の値は「 0 」に維持される。一方、天井時短は、天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 以上である状況で当該天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 減算されて当該天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」である場合には（ステップ S 3 7 0 2 : N O）、ステップ S 3 7 0 3 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を終了する。これにより、 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となり天井時短を契機とした時短状態が発生し、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく時短継続回数の遊技回が消化されて時短状態が終了して通常遊技状態となった場合、その後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短を契機とした時短状態は発生しない。よって、天井時短を契機とした時短状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【 0 6 7 4 】

天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y E S）、天井カ

50

カウンタ131の値を1減算し(ステップS3703)、その1減算後における天井カウンタ131の値が「0」であるか否かを判定する(ステップS3704)。天井カウンタ131の値が「0」である場合(ステップS3704: YES)、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく、第2高頻度フラグに「1」をセットする(ステップS3705)。これにより、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて天井時短となった場合には低確率モード及び第2高頻度サポートモードが維持され、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて天井時短となった場合には低確率モード及び第2高頻度サポートモードとなる。なお、低確率モード及び第1高頻度サポートモードは5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了した後において発生し、第1時短継続回数である100回の遊技回が消化された場合に第1高頻度サポートモードは終了するため、開閉実行モードが終了した後に低確率モードにおいて固定天井回数である500回の遊技回が消化された場合に発生する天井時短は、第1高頻度サポートモードである状況において発生することはない。

10

【0675】

その後、主側RAM84の時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数に対応する「100」以上であるか否かを判定する(ステップS3706)。時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数の値未満である場合(ステップS3706: NO)、時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報をセットする(ステップS3707)。

【0676】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS3708)。当該送信処理では時短状態が開始されたこと又は第1時短継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。

20

【0677】

現状の遊技状態が時短状態ではない状況においてステップS3707の処理が実行された後にステップS3708の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の時短状態が開始されることを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。天井時短を契機とした時短状態は大当たり結果及び時短結果のいずれもが発生しない遊技回において発生するため、図柄表示装置41における図柄列Z1~Z3では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)及び第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)以外の図柄の組合せである外れ図柄の組合せ(外れリーチ図柄の組合せを含む)が停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1~Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1~Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

30

40

【0678】

現状の遊技状態が時短状態である状況においてステップS3707の処理が実行された後にステップS3708の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。天井時短を契機とした第1時短継続回数の再セットは大当たり結果及び時短結

50

果のいずれもが発生しない遊技回において発生するため、図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）及び第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）以外の図柄の組合せである外れ図柄の組合せ（外れリーチ図柄の組合せを含む）が停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第 1 時短継続回数が再セットされたことを示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置 4 1 の表示面において図柄列 Z 1 ~ Z 3 が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第 1 時短継続回数が再セットされたことを示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が 1 回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列 Z 1 ~ Z 3 が設定される領域は元の大きさに復帰する。

10

【0679】

ステップ S 3 7 0 6 にて肯定判定をした場合又はステップ S 3 7 0 8 の処理を実行した場合、主側 RAM 8 4 のリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする（ステップ S 3 7 0 9）。これにより、天井時短が発生した場合には当該天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なくリーチ高頻度状態が終了する。

【0680】

20

ここで、特図確定中処理（図 2 2）においては時短結果用の設定処理（図 5 8）が実行された後に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 5 9）が実行されるとともに当該天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 5 9）では 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」であったとしても時短状態カウンタ 1 3 4 の値が「100」以上であればステップ S 3 7 0 7 及びステップ S 3 7 0 8 の処理を実行しない構成とすることにより、第 1 時短結果又は第 2 時短結果となった遊技回において天井時短を契機とした第 1 時短継続回数の再セットが行われないようにすることが可能となる。これにより、時短結果を契機とした時短継続回数の再セットと天井時短を契機とした時短継続回数の再セットが重複して実行されないようにすることが可能となる。特に、第 2 時短結果を契機とした第 2 時短継続回数の再セットが行われた後に天井時短を契機とした第 1 時短継続回数の再セットが行われると時短継続回数が少なくなってしまうが、上記構成とすることによりこのような不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

30

【0681】

次に、時短状態において時短結果又は天井時短が発生した場合におけるその後の遊技状態について図 6 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 0 (a) は開閉実行モードである期間を示し、図 6 0 (b) は主側 RAM 8 4 の第 1 高頻度フラグに「1」がセットされている期間を示し、図 6 0 (c) は主側 RAM 8 4 の第 2 高頻度フラグに「1」がセットされている期間を示し、図 6 0 (d) は時短状態カウンタ 1 3 4 の状態を示し、図 6 0 (e) は第 1 時短結果が発生するタイミングを示し、図 6 0 (f) は第 2 時短結果が発生するタイミングを示し、図 6 0 (g) は天井時短が発生するタイミングを示す。

40

【0682】

まず低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードの途中で第 2 時短結果が発生する場合について説明する。

【0683】

t 1 のタイミングで図 6 0 (e) に示すように当否判定処理の結果が第 1 時短結果となることで、当該当否判定処理が実行された遊技回が終了する場合に図 6 0 (c) に示すように主側 RAM 8 4 の第 2 高頻度フラグに「1」がセットされるとともに図 6 0 (d) に示すように時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数に対応する「100」の情報がセットされる。これにより、低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードである時短状態となるとともに、当該時短状態の残りの継続回数として第 1 時短継続回数が設定された状態

50

となる。そして、開閉実行モードへの移行契機とならない遊技回が繰り返し実行されることで図60(d)に示すように時短状態カウンタ134の値が減算されていく。

【0684】

その後、時短状態カウンタ134の値が1以上であり第2高頻度サポートモードであるt2のタイミングで図60(f)に示すように当否判定処理の結果が第2時短結果となることで、当該当否判定処理が実行された遊技回が終了する場合に図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第2時短継続回数に対応する「150」の情報がセットされる。これにより、時短状態の途中で当該時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数よりも少ない回数から第2時短継続回数に増加する。

【0685】

次に、低確率モード及び第2高頻度サポートモードの途中で天井時短が発生するものの当該天井時短の発生による利益が付与されない場合について説明する。

【0686】

t3のタイミングで図60(f)に示すように当否判定処理の結果が第2時短結果となることで、当該当否判定処理が実行された遊技回が終了する場合に図60(c)に示すように主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされるとともに図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第2時短継続回数に対応する「150」の情報がセットされる。これにより、低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となるとともに、当該時短状態の残りの継続回数として第2時短継続回数が設定された状態となる。そして、開閉実行モードへの移行契機とならない遊技回が繰り返し実行されることで図60(d)に示すように時短状態カウンタ134の値が減算されていく。

【0687】

その後、時短状態カウンタ134の値が1以上であり第2高頻度サポートモードであるt4のタイミングで図60(g)に示すように天井時短が発生する。この場合、時短状態カウンタ134の値が天井時短の発生を契機として設定される第1時短継続回数よりも大きい値となっている。したがって、図60(d)に示すように時短状態カウンタ134の値はそのまま維持される。このように時短状態の途中で天井時短が発生したとしても、時短状態におけるその時点の残りの継続回数が天井時短の発生を契機として設定される第1時短継続回数よりも大きい値である場合には天井時短の発生が無効化される。

【0688】

次に、低確率モード及び第2高頻度サポートモードの途中で天井時短が発生し、当該天井時短の発生による利益が付与される場合について説明する。

【0689】

t5のタイミングで図60(e)に示すように当否判定処理の結果が第1時短結果となることで、当該当否判定処理が実行された遊技回が終了する場合に図60(c)に示すように主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされるとともに図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報がセットされる。これにより、低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となるとともに、当該時短状態の残りの継続回数として第1時短継続回数が設定された状態となる。そして、開閉実行モードへの移行契機とならない遊技回が繰り返し実行されることで図60(d)に示すように時短状態カウンタ134の値が減算されていく。

【0690】

その後、時短状態カウンタ134の値が1以上であり第2高頻度サポートモードであるt6のタイミングで図60(g)に示すように天井時短が発生する。この場合、時短状態カウンタ134の値が天井時短の発生を契機として設定される第1時短継続回数よりも小さい値となっている。したがって、天井時短が発生したt6のタイミングで図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報がセットされる。これにより、時短状態の途中で当該時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数よりも少ない回数から第1時短継続回数に増加する。

【0691】

10

20

30

40

50

次に、低確率モード及び第1高頻度サポートモードの途中で第1時短結果が発生する場合について説明する。

【0692】

t7のタイミングで図60(a)に示すように5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで、図60(b)に示すように主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」がセットされるとともに図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報がセットされる。これにより、低確率モード及び第1高頻度サポートモードである時短状態となるとともに、当該時短状態の残りの継続回数として第1時短継続回数が設定された状態となる。そして、開閉実行モードへの移行契機とならない遊技回が繰り返し実行されることで図60(d)に示すように時短状態カウンタ134の値が減算されていく。

10

【0693】

その後、時短状態カウンタ134の値が1以上であり第1高頻度サポートモードであるt8のタイミングで図60(e)に示すように当否判定処理の結果が第1時短結果となる。この場合、時短状態カウンタ134の値が第1時短結果の発生を契機として設定される第1時短継続回数よりも小さい値となっている。したがって、当否判定処理の結果が第1時短結果となった遊技回が終了する場合に図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報がセットされる。これにより、時短状態の途中で当該時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数よりも少ない回数から第1時短継続回数に増加する。また、当該時短状態のサポートモードは第2高頻度サポートモードに変更されるのではなく当該第2高頻度サポートモードよりも遊技者に有利な第1高頻度サポートモードが維持されるため、第1時短結果の発生を契機として第1高頻度サポートモードである時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数に設定されることになる。

20

【0694】

次に、低確率モード及び第1高頻度サポートモードの途中で第2時短結果が発生する場合について説明する。

【0695】

t9のタイミングで図60(a)に示すように5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで、図60(b)に示すように主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」がセットされるとともに図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報がセットされる。これにより、低確率モード及び第1高頻度サポートモードである時短状態となるとともに、当該時短状態の残りの継続回数として第1時短継続回数が設定された状態となる。そして、開閉実行モードへの移行契機とならない遊技回が繰り返し実行されることで図60(d)に示すように時短状態カウンタ134の値が減算されていく。

30

【0696】

その後、時短状態カウンタ134の値が1以上であり第1高頻度サポートモードであるt10のタイミングで図60(f)に示すように当否判定処理の結果が第2時短結果となる。第2時短結果の発生を契機として設定される第2時短継続回数は5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される時短状態の第1時短継続回数よりも多い回数である。したがって、当否判定処理の結果が第2時短結果となった遊技回が終了する場合に図60(d)に示すように時短状態カウンタ134に第2時短継続回数に対応する「150」の情報がセットされる。これにより、時短状態の途中で当該時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数よりも少ない回数から第2時短継続回数に増加する。また、当該時短状態のサポートモードは第2高頻度サポートモードに変更されるのではなく当該第2高頻度サポートモードよりも遊技者に有利な第1高頻度サポートモードが維持されるため、第2時短結果の発生を契機として第1高頻度サポートモードである時短状態の残りの継続回数が第2時短継続回数に設定されることになる。

40

【0697】

50

上記構成であることにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて時短結果が発生した場合には当該時短結果の種類に対応する時短継続回数の時短状態に移行する。これにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて当否判定処理の結果に基づき、開閉実行モードを介することなく時短状態への移行が発生する状況を生じさせることが可能となる。

【0698】

低確率モード及び第1高頻度サポートモードにおいて第1時短結果が発生した場合、時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回に再セットされた状態で低確率モード及び第1高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第1高頻度サポートモードにおいて第2時短結果が発生した場合、時短状態カウンタ134の値が第2時短継続回数である150回にセットされた状態で低確率モード及び第1高頻度サポートモードが継続する。これにより、第1高頻度サポートモードにおいて時短結果が発生した場合には、第2高頻度サポートモードよりも第2作動口34が開放状態となり易い第1高頻度サポートモードを継続させながら、それまでよりも時短状態の残りの継続回数が多くなる状況が発生する。よって、時短状態において時短結果が発生することの有利度を高めることが可能となる。

10

【0699】

低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて第1時短結果が発生した場合に時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回以上であれば、今回の第1時短結果の発生によって時短状態に関する新たな設定が行われることなく低確率モード及び第2高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて第1時短結果が発生した場合に時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回未満であれば、時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回にセットされた状態で低確率モード及び第2高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて第2時短結果が発生した場合、時短状態カウンタ134の値が第2時短継続回数である150回にセットされた状態で低確率モード及び第2高頻度サポートモードが継続する。これにより、第2高頻度サポートモードにおいて時短結果が発生した場合には、当該第2高頻度サポートモードを継続させながら、それまでよりも時短状態の残りの継続回数が多くなる状況が発生し得る。よって、時短状態において時短結果が発生することの有利度を高めることが可能となる。

20

30

【0700】

時短状態において時短結果が発生した場合、現状の時短状態の残りの継続回数と、新たに発生した時短結果により設定可能な時短継続回数とのうち多い方の回数が、その後の時短状態における残りの継続回数となる。これにより、時短状態において時短結果が発生することの有利度を高めることが可能となる。

【0701】

低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合には第1時短継続回数の時短状態に移行する。これにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて天井回数の遊技回の消化に基づき、開閉実行モードを介することなく時短状態への移行が発生する状況を生じさせることが可能となる。

40

【0702】

低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合に時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回以上であれば、今回の天井時短の発生によって時短状態に関する新たな設定が行われることなく低確率モード及び第2高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合に時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回未満であれば、時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回にセットされた状態で低確率モード及び第2高頻度サポートモードが継続する。つまり、時短状態において天井時短が発生した場合、現状の時短状態の残りの継続回数と、新たに発生した天井時短により設定可能な時短継続回数とのうち多い方の回数が、その後の時短状

50

態における残りの継続回数となる。これにより、第2高頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合には、それまでよりも時短状態の残りの継続回数が増える状況が発生し得るため、時短状態において天井時短が発生することの有利度を高めることが可能となる。

【0703】

<第10の実施形態>

本実施形態では遊技盤24に設けられた遊技領域PAの構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0704】

図61は本実施形態における遊技領域PAの構成を説明するための遊技盤24の正面図である。

【0705】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構27(図2参照)から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

【0706】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、上記第1の実施形態における第2作動口34に代えて特別入賞装置151が設けられている。特別入賞装置151の構成は上記第6の実施形態と同様である。

【0707】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び特別入賞装置151のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口31への入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動口33への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、特別入賞装置151への入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行される。なお、上記賞球個数は任意であり、第1作動口33及び特別入賞装置151の賞球個数が同一である構成としてもよい。

【0708】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通過して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【0709】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PA1と、当該上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも左方の領域である左側領域PA2と、上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも右方の領域である右側領域PA3と、左側領域PA2及び右側領域PA3のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも下方の領域である下側領域PA4とに区画されている。

【0710】

遊技者が第1発射操作として基準回動量未満である第1範囲の回動量で発射操作装置2

10

20

30

40

50

8の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1 左側領域PA2 下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1 右側領域PA3 下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置28の回動操作量を調整することで、左側領域PA2及び右側領域PA3のうち左側領域PA2を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域PA3を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置28の操作が行われた場合、上側領域PA1 右側領域PA3 下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。

10

【0711】

第1作動口33は、下側領域PA4に設置されている。第1作動口33は上向きに開放されており、第1作動口33への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動口33への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第1作動口33は、遊技領域PAを当該第1作動口33に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第1作動口33は可変表示ユニット36に形成されたステージ部36bの真下に配置されており、可変表示ユニット36に形成された誘導通路を介してステージ部36b上に流入した遊技球であってステージ部36bの横方向の中央から可変表示ユニット36外に排出される遊技球は第1作動口33に入賞し易くなっている。

20

【0712】

上記のように第1作動口33は下側領域PA4に設けられているが、第1作動口33に対して右側領域PA3に向けた上流側には当該右側領域PA3を流下した遊技球が第1作動口33に到達することを不可とするように規制釘24cが設けられている。また、ステージ部36bへの誘導通路の入口が左側領域PA2に対して設けられており、右側領域PA3に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞は可能であるが、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘24cが設けられていない又はステージ部36bへの誘導通路の入口が右側領域PA3に対して設けられていることにより、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合であっても第1作動口33への入賞が可能である構成としてもよい。

30

【0713】

特別入賞装置151は、右側領域PA3に設置されている。つまり、特別入賞装置151は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【0714】

右側領域PA3において特別入賞装置151の上方にはスルーゲート35が設けられている。つまり、スルーゲート35は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート35は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート35の鉛直下方の位置には特別入賞装置151が設けられており、さらには右側領域PA3において特別入賞装置151よりも下流側には特電入賞装置32が設けられている。したがって、スルーゲート35に入賞した遊技球が、特別入賞装置151又は特電入賞装置32へ入賞することが可能となっている。

40

【0715】

50

特別入賞装置 151 及びスルーゲート 35 が集約配置された右側領域 PA3 は、左方が可変表示ユニット 36 において遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に膨出している側壁 36f により規定されているとともに、右方が内枠 13 の樹脂ベース 21 に設けられ遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域 PA3 は、下側領域 PA4 よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域 PA3 を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、特別入賞装置 151 及びスルーゲート 35 への遊技球の入球が発生し易くなっている。

【0716】

右側領域 PA3 においてスルーゲート 35 よりも上流側における複数の釘 24b の配列態様が、右側領域 PA3 を流下する遊技球をスルーゲート 35 に誘導するように設定されている。これにより、右側領域 PA3 を流下する遊技球がスルーゲート 35 に入球し易くなっており、スルーゲート 35 に入球し易いことに伴って特別入賞装置 151 に入球し易くなっている。

【0717】

スルーゲート 35 への入賞に基づき特別入賞装置 151 の誘導ユニット 152 が非誘導状態から誘導状態に切り換えられることで、特別入賞装置 151 が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート 35 への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域 PA において遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット 38 の普図表示部 38a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 38a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、誘導ユニット 152 が所定の態様で誘導状態となることで、特別入賞装置 151 が所定の態様で開放状態となる。

【0718】

本実施形態であってもサポートモードとして低頻度サポートモードと、第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとが設定されており、これら各サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部 38a における変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部 38a における停止結果の選択態様は上記第 1 の実施形態と同一である。また、各サポートモードにおいて普電開放状態となった場合に特別入賞装置 151 が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）は、上記第 1 の実施形態において各サポートモードにて普電開放状態となった場合に第 2 作動口 34 の普電役物 34a が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）と同一である。

【0719】

第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも特別入賞装置 151 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは特別入賞装置 151 よりも第 1 作動口 33 への入賞が発生する確率が高くなるが、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは第 1 作動口 33 よりも特別入賞装置 151 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、特別入賞装置 151 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0720】

第 1 作動口 33 又は特別入賞装置 151 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット 37 及び可変表示ユニット 36 の図柄表示装置 41 における表示演出を通じて明示される。特図ユニット 37 には上記第 1 の実施形態と同様に第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b が設けられている。第 1 特図表示部 37a では第 1 作動口 33 への入賞が発生することで取得された

10

20

30

40

50

第1保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として上記第1の実施形態と同様に大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部37bでは特別入賞装置151への入賞が発生することで取得された第2保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として上記第1の実施形態と同様に大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第2特図表示部37bの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

10

【0721】

特図ユニット37において、第1特図表示部37aに隣接した位置には第1特図保留表示部37cが設けられている。遊技球が第1作動口33に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、特図ユニット37において、第2特図表示部37bに隣接した位置には第2特図保留表示部37dが設けられている。遊技球が特別入賞装置151に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2特図保留表示部37dの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

20

【0722】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示範囲は図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dの全体分の表示範囲も、図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dよりも図柄表示装置41への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0723】

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置41においてそれに合わせて表示演出が行われる。図柄表示装置41において遊技回用の演出が実行される場合、上記第1の実施形態と同様に図柄列Z1～Z3、第1保留表示領域42a、第2保留表示領域42b及び状態示唆領域43が設定される。また、図柄表示装置41では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

30

【0724】

第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞に基づき実行された当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置32への入賞が可能となる。特電入賞装置32は、右側領域PA3において特別入賞装置151の下方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置32は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

40

【0725】

特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へ通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合

50

に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行内容は上記第1の実施形態と同様である。

【0726】

図62は本実施形態における主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【0727】

本実施形態においても上記第1の実施形態と同様に当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4が設けられている。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4の内容及びこれらカウンタC1～C4、CINI、CSを利用する処理の内容は上記第1の実施形態と同一である。また、スルーゲート35への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタC4の数値情報が普図保留エリア84cに格納される点、及び普図保留エリア84cの構成は上記第1の実施形態と同様である。

10

【0728】

当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、第1作動口33への入賞が発生した場合に、上記第1の実施形態と同様に主側RAM84の第1特図保留エリア111に格納される。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、特別入賞装置151への入賞が発生した場合に、上記第1の実施形態において第2作動口34への入賞が発生した場合と同様に主側RAM84の第2特図保留エリア112に格納される。

20

【0729】

特図用の実行エリア192は第1特図用の実行エリア192aと第2特図用の実行エリア192bとを備えている。第1特図用の実行エリア192aは第1特図表示部37aにて変動表示を開始する際に、当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第1保留情報が格納されるエリアである。第2特図用の実行エリア192bは第2特図表示部37bにて変動表示を開始する際に、当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第2保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納された第1保留情報が第1特図用の実行エリア192aにシフトされる。一方、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納された第2保留情報が第2特図用の実行エリア192bにシフトされる。

30

【0730】

本実施形態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の期間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の期間の少なくとも一部とが重複し得る構成となっている。つまり、第1特図表示部37aにおいて遊技回が実行されている途中であっても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され得るとともに、第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行されている途中であっても第1特図表示部37aにおける遊技回が開始され得る。

40

【0731】

第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合、上記第1の実施形態と同様に、低確率モードであれば低確率時の第1当否テーブル121が参照され、高確率モードであれば高確率時の当否テーブル123が参照される。また、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合、上記第1の実施形態と同様に、低確率モードであれば低確率時の第2当否テーブル122が参照され、高確率モードであれば高確率時の当否テーブル123が参照される。また、第1保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合には、上記第1の実施形態と同様に第1特図用の大当たり振分テーブル125を参照して大当たり用の振分判定処理が実行され、第1保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合には、上記第1の実施形態と同様に第1特図用の時短振分テーブ

50

ル 1 2 7 を参照して時短用の振分判定処理が実行される。また、第 2 保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合には、上記第 1 の実施形態と同様に第 2 特図用の大当たり振分テーブル 1 2 6 を参照して大当たり用の振分判定処理が実行され、第 2 保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合には、上記第 1 の実施形態と同様に第 2 特図用の時短振分テーブル 1 2 8 を参照して時短用の振分判定処理が実行される。

【 0 7 3 2 】

本実施形態では特図特電制御処理として、第 1 保留情報に対応する第 1 特図特電制御処理と第 2 保留情報に対応する第 2 特図特電制御処理とが設定されている。これらの処理について以下に説明する。

【 0 7 3 3 】

図 6 3 は主側 M P U 8 2 にて実行される第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートであり、図 6 4 は主側 M P U 8 2 にて実行される第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、第 1 特図特電制御処理と第 2 特図特電制御処理とは処理構成が類似しているため、対応する処理構成ごとに説明をする。

【 0 7 3 4 】

第 1 特図特電制御処理（図 6 3）ではまず第 1 保留情報の取得処理を実行する（ステップ S 3 8 0 1）。また、第 2 特図特電制御処理（図 6 4）ではまず第 2 保留情報の取得処理を実行する（ステップ S 3 9 0 1）。

【 0 7 3 5 】

第 1 保留情報の取得処理では、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生しており、さらに第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報の数が上限記憶数未満である場合、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を第 1 保留情報として、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の第 1 エリア 1 1 1 a ~ 第 4 エリア 1 1 1 d における第 1 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 保留情報を取得した場合には、第 1 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 保留情報が増加したことを示す第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は受信した第 1 保留コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信することで、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 2 a における第 1 保留情報の数の表示を保留個数の増加に対応させて変更させる。

【 0 7 3 6 】

第 2 保留情報の取得処理では、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生しており、さらに第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限記憶数未満である場合、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を第 2 保留情報として、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 1 エリア 1 1 2 a ~ 第 4 エリア 1 1 2 d における第 2 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 2 保留情報を取得した場合には、第 2 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 2 保留情報が増加したことを示す第 2 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は受信した第 2 保留コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信することで、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 4 2 b における第 2 保留情報の数の表示を保留個数の増加に対応させて変更させる。

【 0 7 3 7 】

第 1 特図特電制御処理（図 6 3）及び第 2 特図特電制御処理（図 6 4）では、保留情報の取得処理（ステップ S 3 8 0 1 又はステップ S 3 9 0 1）を実行した後は、主側 R O M 8 3 に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 3 8 0 2、ステップ S 3 9 0 2）。特図特電アドレステーブルには、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図特電カウンタ及び主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。第 1 特図特電カ

10

20

30

40

50

カウンタは第1特図特電制御処理(図63)にて実行すべき処理内容を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。第2特図特電カウンタは第2特図特電制御処理(図64)にて実行すべき処理内容を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。各特図特電カウンタの値は開始アドレスにそれぞれ対応しており、各特図特電カウンタの値が「0」である場合には特図変動開始処理(ステップS3805、ステップS3905)が実行され、各特図特電カウンタの値が「1」である場合には特図変動中処理(ステップS3806、ステップS3906)が実行され、各特図特電カウンタの値が「2」である場合には特図確定中処理(ステップS3807、ステップS3907)が実行され、各特図特電カウンタの値が「3」である場合には特電開始処理(ステップS3808、ステップS3908)が実行され、各特図特電カウンタの値が「4」である場合には特電開放中処理(ステップS3809、ステップS3909)が実行され、各特図特電カウンタの値が「5」である場合には特電閉鎖中処理(ステップS3810、ステップS3910)が実行され、各特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電終了処理(ステップS3811、ステップS3911)が実行される。

【0738】

第1特図特電制御処理(図63)及び第2特図特電制御処理(図64)では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は(ステップS3802、ステップS3902)、対応する特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し(ステップS3803、ステップS3903)、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする(ステップS3804、ステップS3904)。以下、特図変動開始処理(ステップS3805、ステップS3905)、特図変動中処理(ステップS3806、ステップS3906)及び特図確定中処理(ステップS3807、ステップS3907)について説明する。なお、特電開始処理(ステップS3808、ステップS3908)、特電開放中処理(ステップS3809、ステップS3909)及び特電閉鎖中処理(ステップS3810、ステップS3910)は上記第1の実施形態におけるステップS609～ステップS611と同一である。また、特電終了処理(ステップS3811、ステップS3911)は、主側RAM84に高確率状態カウンタ133が設けられておらず、5R高確結果又は10R高確結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には高確率モード及び第1高頻度サポートモードである高確率状態が、大当たり結果となる遊技回が次回発生するまで継続されるようにする点を除き、上記第1の実施形態における特電終了処理(図23)と同一の処理を実行する。

【0739】

<特図変動開始処理>

まずステップS3805及びステップS3905の特図変動開始処理について、図65のフローチャートを参照しながら説明する。

【0740】

まず今回の特図特電制御処理(図63、図64)に対応しない側において大当たり状態用の処理が実行されているか否かを判定する(ステップS4001)。既に説明したとおり本実施形態では第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち一方において遊技回が実行されている状況であっても他方において遊技回が実行され得る。この場合に、ステップS4001が実行され、今回の特図特電制御処理(図63、図64)に対応しない側において大当たり状態用の処理が実行されている場合にはステップS4002以降の処理が実行されずに新たな遊技回の開始が規制される。これにより、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち一方における遊技回を契機として開閉実行モードが実行されている状況においては、他方における遊技回が新たに開始されないように規制される。よって、開閉実行モードへの遊技者の注目度を高めることが可能となる。なお、今回が第1特図特電制御処理(図63)における特図変動開始処理であれば第2特図特電カウンタの値が3以上であるか否かをステップS4001にて判定し、3以上である場合にはステップS4002以降の処理を実行しない構成であり、今回が第2特図特電制御処理(図64)における特図変動開始処理であれば第1特図特電カウンタの値が3以上であるか

否かをステップS 4 0 0 1にて判定し、3以上である場合にはステップS 4 0 0 2以降の処理を実行しない構成である。

【0741】

ステップS 4 0 0 1にて否定判定をした場合には、対応する保留個数が1個以上であるか否かを判定する(ステップS 4 0 0 2)。今回は第1特図特電制御処理(図63)における特図変動開始処理であれば第1特図保留エリア111に第1保留情報が1個以上記憶されているか否かを判定し、今回は第2特図特電制御処理(図64)における特図変動開始処理であれば第2特図保留エリア112に第2保留情報が1個以上記憶されているか否かを判定する。

【0742】

ステップS 4 0 0 2にて肯定判定をした場合には、データ設定処理を実行する(ステップS 4 0 0 3)。データ設定処理では、今回は第1特図特電制御処理(図63)であれば、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを第1特図用の実行エリア192aに移動する。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア111b 第1エリア111a、第3エリア111c 第2エリア111b、第4エリア111d 第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア111dが「0」クリアされる。この場合、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が、第1保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第1特図保留エリア111における第1保留情報が1個減少したことを示すコマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該コマンドに対応したコマンドを表示側MPU103に送信することで、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aにおける第1保留情報の数の表示を保留情報の数の減少に対応させて変更する。

【0743】

データ設定処理では、今回は第2特図特電制御処理(図64)であれば、第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納されたデータを第2特図用の実行エリア192bに移動する。その後、第2特図保留エリア112の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア112a～112dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア112b 第1エリア112a、第3エリア112c 第2エリア112b、第4エリア112d 第3エリア112cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア112dが「0」クリアされる。この場合、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が、第2保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第2特図保留エリア112における第2保留情報が1個減少したことを示すコマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該コマンドに対応したコマンドを表示側MPU103に送信することで、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bにおける第2保留情報の数の表示を保留情報の数の減少に対応させて変更する。

【0744】

データ設定処理を実行した後は、今回の特図特電制御処理(図63、図64)に対応しない側において遊技回が実行されており且つその遊技回の開始契機となった保留情報が当たり結果に対応しているか否かを判定する(ステップS 4 0 0 4)。ステップS 4 0 0 4にて否定判定をした場合には当否判定処理を実行する(ステップS 4 0 0 5)。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第1保留情報であれば低確率時の第1当否テーブル121を主側ROM83から読み出し、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第2保留情報であれば低確率時の第2当否テーブル122を主側ROM83から読み出し、当否抽選モードが高確率モードであれば遊技回の開始対象が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであっても高確率時の当否テ

10

20

30

40

50

ーブル123を主側ROM83から読み出す。当否テーブルを読み出した後は、第1特図用の実行エリア192a及び第2特図用の実行エリア192bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が上記当否テーブルにおけるいずれの遊技結果と対応しているのかを判定する。

【0745】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップS4006：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS4007）。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の大当たり振分テーブル125を主側ROM83から読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の大当たり振分テーブル126を読み出す。そして、第1特図用の実行エリア192a及び第2特図用の実行エリア192bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記振分テーブルを参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の大当たり結果に対応しているのかを特定する。

10

【0746】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする（ステップS4008）。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS4009）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS4009では、ステップS4008にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

20

【0747】

当否判定処理の結果が時短結果である場合（ステップS4010：YES）、時短用の振分判定処理を実行する（ステップS4011）。時短用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の時短振分テーブル127を主側ROM83から読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の時短振分テーブル128を読み出す。そして、第1特図用の実行エリア192a及び第2特図用の実行エリア192bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記振分テーブルを参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。

30

【0748】

時短用の振分判定処理を実行した後は、当該振分判定処理にて特定した時短結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする（ステップS4012）。その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS4013）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS4013では、ステップS4012にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各時短結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設

40

50

定されていてもよい。ステップ S 4 0 1 3 にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【 0 7 4 9 】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合（ステップ S 4 0 1 0 : N O）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 4 0 1 4）。具体的には、今回の遊技回において第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b において共通の 1 種類となっている。

10

【 0 7 5 0 】

一方、ステップ S 4 0 0 4 にて肯定判定をした場合、すなわち今回の特図特電制御処理（図 6 3、図 6 4）に対応しない側において遊技回が実行されており且つその遊技回の開始契機となった保留情報が大当たり結果に対応している場合、当否判定処理を実行することなく、既に説明した外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 4 0 1 4）。つまり、本パチンコ機 1 0 は第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち一方にて遊技回が実行されている状況であっても他方にて遊技回が開始され得る構成ではあるものの、既に実行されている遊技回の開始契機となった保留情報がいずれかの当たり結果に対応している場合には、新たに実行される遊技回はその開始契機となった保留情報が当たり結果に対応しているか否かに関係なく外れ結果に対応する遊技回となる。これにより、当たり結果に対応する遊技回が重複して実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、当たり結果に対応する遊技回が既に実行されている場合には新たな遊技回の開始が阻止される構成の場合、遊技回の開始対象となっている保留情報が取得されているにも関わらず新たな遊技回が開始されない時点で現状実行されている遊技回が当たり結果に対応する遊技回であることが明確となってしまうおそれがあるが、当たり結果に対応する遊技回が既に実行されている場合であっても新たな遊技回が開始され得る構成とすることでこのような事象が発生しないようにすることが可能となる。

20

【 0 7 5 1 】

ステップ S 4 0 0 9 の処理、ステップ S 4 0 1 3 の処理又はステップ S 4 0 1 4 の処理を実行した場合、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 1 3 4 の値が 1 以上であることを条件として（ステップ S 4 0 1 5 : Y E S）、時短状態カウンタ 1 3 4 の値を 1 減算する（ステップ S 4 0 1 6）。そして、その 1 減算後における時短状態カウンタ 1 3 4 の値が「0」である場合（ステップ S 4 0 1 7 : Y E S）、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 時短終了フラグ及び第 2 時短終了フラグのうち今回の特図特電制御処理（図 6 3、図 6 4）に対応する側の時短終了フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 0 1 8）。第 1 時短終了フラグは、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了した場合に時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させるべきであることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。第 2 時短終了フラグは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了した場合に時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させるべきであることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

30

40

【 0 7 5 2 】

ステップ S 4 0 1 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 4 0 1 7 にて否定判定をした場合又はステップ S 4 0 1 8 の処理を実行した場合、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップ S 4 0 1 9）。変動表示期間の特定処理については後に説明する。その後、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 4 0 2 0）。変動用コマンドには、ステップ S 4 0 1 9 にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果、

50

時短結果及び外れ結果のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれ、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

【0753】

音光側MPU93は低頻度サポートモードにおいては、第1保留情報が遊技回の開始対象となっていることを示す変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3における図柄の変動表示を開始させるとともに当該図柄の変動表示に対応する演出を表示発光部64及びスピーカ部65にて行わせる一方、第2保留情報が遊技回の開始対象となっていることを示す変動用コマンド及び種別コマンドを受信したとしても図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3における図柄の変動表示並びにそれに対応する表示発光部64及びスピーカ部65における演出を実行させない。したがって、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回が実行される場合、第1特図表示部37aにて絵柄の変動表示が行われるとともに図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が行われるのに対して、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回が実行される場合、第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が行われる一方、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3においては図柄の変動表示が行われない。

10

【0754】

なお、図柄表示装置41の表示面における外縁側に小さく区画した表示領域を設定し、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている場合には当該表示領域にて点滅表示や色の切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回にて大当たり結果が発生した場合には当該遊技回が終了したタイミングで図柄表示装置41にて大当たり結果の発生を告知する演出が行われ、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回にて時短結果が発生した場合には当該遊技回が終了したタイミングで図柄表示装置41にて時短結果の発生を告知する演出が行われる。

20

【0755】

音光側MPU93は第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいては、第2保留情報が遊技回の開始対象となっていることを示す変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3における図柄の変動表示を開始させるとともに当該図柄の変動表示に対応する演出を表示発光部64及びスピーカ部65にて行わせる一方、第1保留情報が遊技回の開始対象となっていることを示す変動用コマンド及び種別コマンドを受信したとしても図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3における図柄の変動表示並びにそれに対応する表示発光部64及びスピーカ部65における演出を実行させない。したがって、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回が実行される場合、第1特図表示部37aにて絵柄の変動表示が行われる一方、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3においては図柄の変動表示が行われないのに対して、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回が実行される場合、第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が行われるとともに図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が行われる。

30

40

【0756】

なお、図柄表示装置41の表示面における外縁側に小さく区画した表示領域を設定し、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回が実行されている場合には当該表示領域にて点滅表示や色の切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回にて大当たり結果が発生した場合には当該遊技回が終了したタイミングで図柄表示装置41にて大当たり結果の発生を告知する演出が行われ、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第1保留情報

50

を契機とした遊技回にて時短結果が発生した場合には当該遊技回が終了したタイミングで図柄表示装置 4 1 にて時短結果の発生を告知する演出が行われる。

【 0 7 5 7 】

その後、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S 4 0 2 1）。また、今回の処理が第 1 特図特電制御処理（図 6 3）に対応しているのであれば第 1 特図特電カウンタの値を 1 加算し、今回の処理が第 2 特図特電制御処理（図 6 4）に対応しているのであれば第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 4 0 2 2）。

【 0 7 5 8 】

図 6 6 はステップ S 4 0 1 9 にて実行される変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

10

【 0 7 5 9 】

主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグの両方に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 4 1 0 1 : N O）、すなわちサポートモードが低頻度サポートモードである場合、今回の遊技回の開始対象が第 1 保留情報であるか否かを判定する（ステップ S 4 1 0 2）。今回の遊技回の開始対象が第 1 保留情報である場合（ステップ S 4 1 0 2 : Y E S）、通常変動期間用のテーブル群を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S 4 1 0 3）。そして、当該通常変動期間用のテーブル群を利用して変動表示期間の選択処理を実行し（ステップ S 4 1 0 4）、当該選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 4 1 0 5）。第 1 特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図 1 4）におけるステップ S 2 1 0 のタイマ更新処理にて実行される。

20

【 0 7 6 0 】

通常変動期間用のテーブル群を参照してステップ S 4 1 0 4 における変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を通常変動期間用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。

30

【 0 7 6 1 】

今回の遊技回において時短結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を通常変動期間用のテーブル群における時短結果対応のテーブルに対して照合することで、時短結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。時短結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの時短結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、時短結果対応の変動表示期間として 1 0 秒、 1 1 秒、 1 2 秒及び 1 3 秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタ C S の値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

【 0 7 6 2 】

40

今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 3 個以上の第 1 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には 3 秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第 1 保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

【 0 7 6 3 】

一方、今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第 1 保留情報が遊技回の実行対象であって第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 1 個又は 2 個の第 1 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を通常変動期間用のテーブル

50

群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、時短結果対応の変動表示期間及びリーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

【0764】

低頻度サポートモードである場合であって(ステップS4101:NO)、今回の遊技回の開始対象が第2保留情報である場合(ステップS4102:NO)、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最長期間(具体的には10分)の情報を、主側RAM84に設けられた第2特図側タイマカウンタにセットする(ステップS4106)。第2特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

10

【0765】

上記のとおり低頻度サポートモードにおいては、第1保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば通常変動期間用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択されるのに対して、第2保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば当該遊技回の遊技結果に関係なく特図側の最長期間(具体的には10分)が遊技回の変動表示期間として選択される。そして、特図側の最長期間は通常変動期間用のテーブル群を参照して選択されるいずれの変動表示期間よりも長い期間となっている。したがって、低頻度サポートモードにおいては、遊技者は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作して遊技を行う。

20

【0766】

主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされている場合(ステップS4101:YES)、すなわちサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、今回の遊技回の開始対象が第1保留情報であるか否かを判定する(ステップS4107)。今回の遊技回の開始対象が第1保留情報である場合(ステップS4107:YES)、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の長期間(具体的には2分)の情報を、主側RAM84の第1特図側タイマカウンタにセットする(ステップS4108)。

30

【0767】

第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合であって(ステップS4101:YES)、今回の遊技回の開始対象が第2保留情報である場合(ステップS4107:NO)、短期間変動用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップS4109)。そして、当該短期間変動用のテーブル群を利用して変動表示期間の選択処理を実行し(ステップS4110)、当該選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする(ステップS4111)。

【0768】

短期間変動用のテーブル群を参照してステップS4110における変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を短期間変動用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。

40

【0769】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状

50

況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

【0770】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報が取得される状況を担保することが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

10

【0771】

上記のとおり第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいては、第2保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択されるのに対して、第1保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば当該遊技回の遊技結果に関係なく特図側の長期間（具体的には2分）が遊技回の変動表示期間として選択される。当該特図側の長期間は、第2保留情報を契機としたリーチ表示が発生しない外れ結果の遊技回において選択される特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間である。したがって、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいては、遊技者は右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作して遊技を行う。

20

【0772】

<特図変動中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図63）のステップS3806及び第2特図特電制御処理（図64）のステップS3906にて実行される特図変動中処理について説明する。

【0773】

制御対象の特図表示部37a, 37bにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、当該特図表示部37a, 37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a, 37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

30

【0774】

特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び振分判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置41における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部37a, 37bを表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

40

【0775】

一方、変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。最終停止コマンドには、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち変動表示期間が経過した側に対応する情報が含まれる。その後、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された特図表示部37a, 37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおいて今回の

50

遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

【 0 7 7 6 】

その後、制御対象の特図表示部 3 7 a , 3 7 b に対応するタイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0 . 5 s e c ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、今回の処理が第 1 特図特電制御処理（図 6 3 ）に対応しているのであれば第 1 特図特電カウンタの値を 1 加算し、今回の処理が第 2 特図特電制御処理（図 6 4 ）に対応しているのであれば第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する。

【 0 7 7 7 】

< 特図確定中処理 >

次に、第 1 特図特電制御処理（図 6 3 ）のステップ S 3 8 0 7 及び第 2 特図特電制御処理（図 6 4 ）のステップ S 3 9 0 7 にて実行される特図確定中処理について、図 6 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 7 7 8 】

最終停止期間が経過している場合であって（ステップ S 4 2 0 1 : Y E S ）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ S 4 2 0 2 : Y E S ）、今回の特図特電制御処理（図 6 3 、図 6 4 ）に対応しない側の特図特電カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定することで、今回の特図特電制御処理（図 6 3 、図 6 4 ）に対応しない側の特図表示部 3 7 a , 3 7 b にて遊技回が実行されている状況であるか否かを判定する（ステップ S 4 2 0 3 ）。今回の特図特電制御処理（図 6 3 、図 6 4 ）に対応しない側の特図特電カウンタの値が「 0 」ではない場合（ステップ S 4 2 0 3 : N O ）、今回の特図特電制御処理（図 6 3 、図 6 4 ）に対応しない側の特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の変動表示を、外れ結果を停止表示させた状態で終了させる（ステップ S 4 2 0 4 ）。そして、今回の特図特電制御処理（図 6 3 、図 6 4 ）に対応しない側の特図特電カウンタを「 0 」クリアする（ステップ S 4 2 0 5 ）。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の両方にて絵柄の変動表示が実行されている状況において一方の絵柄の変動表示が停止して大当たり結果となり開閉実行モードが発生する場合には、他方の絵柄の変動表示は外れ結果を停止表示させた状態で強制的に終了される。

【 0 7 7 9 】

ステップ S 4 2 0 3 にて否定判定をした場合又はステップ S 4 2 0 5 の処理を実行した場合、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を今回の特図特電制御処理（図 6 3 、図 6 4 ）に対応する側のタイマカウンタにセットし（ステップ S 4 2 0 6 ）、オープニングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 4 2 0 7 ）。音光側 M P U 9 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1 、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。

【 0 7 8 0 】

その後、主側 R A M 8 4 の天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報をセットする（ステップ S 4 2 0 8 ）。つまり、大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報がセットされる。開閉実行モードが開始される場合ではなく、開閉実行モードの途中や開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数のセットが行われる構成の場合、開閉実行モードが開始された後に動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理（ステップ S 1 1 7 ）又は R A M クリア処理（ステップ S 1 1 9 ）が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処理（ステップ S 1 1 7 ）又は R A M クリア処理（ステップ S 1 1 9 ）では既に説明したとおり開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カウンタ 1 3 1 の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそれがある。これに対して、開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報がセットされることにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 7 8 1 】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図63）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図64）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS4209）。

【 0 7 8 2 】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS4202：NO）、ステップS4210にて時短状態の終了判定処理を実行し、ステップS4211にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS4212にて天井カウンタ131の減算処理を実行する。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図63）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタを「0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理（図64）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS4213）。

10

【 0 7 8 3 】

図68は特図確定中処理（図67）のステップS4210にて実行される時短状態の終了判定処理を示すフローチャートである。

【 0 7 8 4 】

まず主側RAM84において今回の特図特電制御処理（図63、図64）に対応する時短終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4301）。すなわち今回の処理が第1特図特電制御処理（図63）に対応しているのであれば主側RAM84の第1時短終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図64）に対応しているのであれば主側RAM84の第2時短終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。

20

【 0 7 8 5 】

ステップS4301にて肯定判定をした場合、今回の特図特電制御処理（図63、図64）に対応する時短終了フラグを「0」クリアする（ステップS4302）。その後、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方を「0」クリアする（ステップS4303）。これにより、時短状態が終了して通常遊技状態となる。

【 0 7 8 6 】

第1特図表示部37aにおいて遊技回が実行されている途中であっても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され得るとともに、第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行されている途中であっても第1特図表示部37aにおける遊技回が開始され得る構成において、時短状態は残りの継続回数が1回である状況で開始された終了対応の遊技回が終了した場合に終了する。この場合、終了対応の遊技回が開始された後に開始された遊技回が終了対応の遊技回よりも先に終了したとしても時短状態は継続し、終了対応の遊技回が終了した場合に終了する。これに対して、時短状態（すなわち第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）では第2保留情報を実行対象とした遊技回であれば短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択されるのに対して、第1保留情報を実行対象とした遊技回では特図側の長期間（具体的には2分）が一義的に選択される。そうすると、時短状態においては基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作することで第2保留情報を実行対象とした遊技回が繰り返し実行されるようにし、時短状態の残りの継続回数が1回となった場合には第1保留情報が遊技回の実行対象となるように、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作することで、時短状態における終了対応の遊技回が第1保留情報を実行対象とした遊技回となるようにすることが可能となる。そして、第1保留情報を実行対象として終了対応の遊技回が開始されることで当該終了対応の遊技回は特図側の長期間（具体的には2分）に亘って実行されるため、当該終了対応の遊技回が実行されている間に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作して第2保留情報を実行対象とした遊技回が繰り返し実行されるようにすることで、時短状態の継続回数を実質的に増加させることが可能となる。

30

40

【 0 7 8 7 】

50

図 6 9 は特図確定中処理（図 6 7）のステップ S 4 2 1 1 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 0 7 8 8 】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップ S 4 4 0 1 : Y E S）、主側 R A M 8 4 の高確率フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 4 0 2）。そして、高確率フラグに「 1 」がセットされている場合には（ステップ S 4 4 0 2 : Y E S）、ステップ S 4 4 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果（第 1 時短結果又は第 2 時短結果）が選択されたとしても、当該時短結果を契機として第 2 高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

10

【 0 7 8 9 】

高確率フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 4 4 0 2 : N O）、主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 4 0 3）。つまり、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードであるか否かを判定する。サポートモードが第 1 高頻度サポートモードではない場合（ステップ S 4 4 0 3 : N O）、主側 R A M 8 4 の第 2 高頻度フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 4 4 0 4）、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードである場合（ステップ S 4 4 0 3 : Y E S）、ステップ S 4 4 0 4 の処理を実行しない。これにより、低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードにおいて時短結果となった場合には低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードが維持され、低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードにおいて時短結果となった場合には低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードが維持され、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて時短結果となった場合には低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードとなる。

20

【 0 7 9 0 】

ステップ S 4 4 0 3 にて肯定判定をした場合又はステップ S 4 4 0 4 の処理を実行した場合、今回の時短結果が第 1 時短結果であるか否かを判定する（ステップ S 4 4 0 5）。今回の時短結果が第 1 時短結果である場合（ステップ S 4 4 0 5 : Y E S）、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 1 時短継続回数に対応する「 1 0 0 」以上であるか否かを判定する（ステップ S 4 4 0 6）。時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 1 時短継続回数の値未満である場合（ステップ S 4 4 0 6 : N O）、時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数に対応する「 1 0 0 」の情報をセットする（ステップ S 4 4 0 7）。

30

【 0 7 9 1 】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S 4 4 0 8）。当該送信処理では時短状態が開始されたこと又は第 1 時短継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする。

【 0 7 9 2 】

現状の遊技状態が時短状態ではない状況においてステップ S 4 4 0 7 の処理が実行された後にステップ S 4 4 0 8 の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第 1 時短継続回数の時短状態が開始されることを示す情報が含まれる。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 1 時短継続回数の時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 では第 1 時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）が停止表示される。そして、これら停止結果が停止表示された後に、図柄表示装置 4 1 では時短状態が発生することを示す画像及び第 1 時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置 4 1 の表示面において図柄列 Z 1 ~ Z 3 が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態が発生することを示す画像及び第 1 時短継続回数を示す画像の表

40

50

示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

【0793】

現状の遊技状態が時短状態である状況においてステップS4407の処理が実行された後にステップS4408の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、実際には時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1～Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及びその再セットされた第1時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

10

20

【0794】

今回の時短結果が第2時短結果である場合(ステップS4405:NO)、時短状態カウンタ134の現状の値に関係なく、時短状態カウンタ134に第2時短継続回数に対応する「150」の情報をセットする(ステップS4409)。その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS4410)。当該送信処理では時短状態が開始されたこと又は第2時短継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。

【0795】

現状の遊技状態が時短状態ではない状況においてステップS4409の処理が実行された後にステップS4410の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第2時短継続回数の時短状態が開始されることを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第2時短継続回数の時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3では第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)が停止表示される。そして、これら停止結果が停止表示された後に、図柄表示装置41では時短状態が発生することを示す画像及び第2時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1～Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態が発生することを示す画像及び第2時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

30

40

【0796】

現状の遊技状態が時短状態である状況においてステップS4409の処理が実行された後にステップS4410の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第2時短継続回数の再セットが行われたことを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第2時短継続回数の再セットが行われたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を

50

実行する。この場合、図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、実際には時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及び第 2 時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置 4 1 の表示面において図柄列 Z 1 ~ Z 3 が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において時短状態における時短継続回数が再セットされたことを示す画像及びその再セットされた第 2 時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が 1 回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列 Z 1 ~ Z 3 が設定される領域は元の大きさに復帰する。

10

【0797】

ステップ S 4 4 0 8 の処理又はステップ S 4 4 1 0 の処理を実行した場合、主側 RAM 8 4 に設けられた第 1 時短終了フラグ及び第 2 時短終了フラグのそれぞれを「0」クリアする（ステップ S 4 4 1 1）。これにより、時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として特図側の長期間（具体的には 2 分）に亘って実行されている途中で第 2 保留情報を実行対象とした遊技回において時短結果が発生した場合には、当該時短状態の残りの継続回数が延長される。よって、時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として実行されることの有利度を高めることが可能となる。

20

【0798】

上記構成であることにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて時短結果が発生した場合には当該時短結果の種類に対応する時短継続回数の時短状態に移行する。これにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて当否判定処理の結果に基づき、開閉実行モードを介することなく時短状態への移行が発生する状況を生じさせることが可能となる。

【0799】

低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードにおいて第 1 時短結果が発生した場合、時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 1 時短継続回数である 1 0 0 回に再セットされた状態で低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードにおいて第 2 時短結果が発生した場合、時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 2 時短継続回数である 1 5 0 回にセットされた状態で低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードが継続する。これにより、第 1 高頻度サポートモードにおいて時短結果が発生した場合には、第 2 高頻度サポートモードよりも第 2 作動口 3 4 が開放状態となり易い第 1 高頻度サポートモードを継続させながら、それまでよりも時短状態の残りの継続回数が多くなる状況が発生する。よって、時短状態において時短結果が発生することの有利度を高めることが可能となる。

30

【0800】

低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードにおいて第 1 時短結果が発生した場合に時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 1 時短継続回数である 1 0 0 回以上であれば、今回の第 1 時短結果の発生によって時短状態に関する新たな設定が行われることなく低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードにおいて第 1 時短結果が発生した場合に時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 1 時短継続回数である 1 0 0 回未満であれば、時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 1 時短継続回数である 1 0 0 回にセットされた状態で低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードにおいて第 2 時短結果が発生した場合、時短状態カウンタ 1 3 4 の値が第 2 時短継続回数である 1 5 0 回にセットされた状態で低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードが継続する。これにより、第 2 高頻度サポートモードにおいて時短結果が発生した場合には、当該第 2 高頻度サポートモードを継続

40

50

させながら、それまでよりも時短状態の残りの継続回数が増える状況が発生し得る。よって、時短状態において時短結果が発生することの有利度を高めることが可能となる。

【0801】

時短状態において時短結果が発生した場合、現状の時短状態の残りの継続回数と、新たに発生した時短結果により設定可能な時短継続回数とのうち多い方の回数が、その後の時短状態における残りの継続回数となる。これにより、時短状態において時短結果が発生することの有利度を高めることが可能となる。

【0802】

図70は特図確定中処理(図67)のステップS4213にて実行される天井カウンタ131の減算処理を示すフローチャートである。

10

【0803】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS4501)。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には(ステップS4501: YES)、ステップS4502以降の処理を実行することなく本天井カウンタ131の減算処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回においては天井カウンタ131の値の減算が実行されることはなく、さらに天井カウンタ131の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

【0804】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS4501: NO)、天井カウンタ131の値が1以上であるか否かを判定する(ステップS4502)。天井カウンタ131の値が「0」である場合には(ステップS4502: NO)、ステップS4503以降の処理を実行することなく本天井カウンタ131の減算処理を終了する。天井カウンタ131に情報をセットする処理は上記第1の実施形態と同様に、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体12が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合におけるステップS114、動作電力の供給が開始された場合に主側RAM84の情報異常が発生している場合におけるステップS122、並びに開閉実行モードが開始される場合におけるステップS4208のみであり、天井カウンタ131の値が「0」となった後においては上記いずれかの処理が実行されない限り天井カウンタ131の値は「0」に維持される。一方、天井時短は、天井カウンタ131の値が1以上である状況で当該天井カウンタ131の値が1減算されて当該天井カウンタ131の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ131の値が「0」である場合には(ステップS4502: NO)、ステップS4503以降の処理を実行することなく本天井カウンタ131の減算処理を終了する。これにより、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となり天井時短を契機とした時短状態が発生し、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく時短継続回数の遊技回が消化されて時短状態が終了して通常遊技状態となった場合、その後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短を契機とした時短状態は発生しない。よって、天井時短を契機とした時短状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

30

【0805】

天井カウンタ131の値が1以上である場合(ステップS4502: YES)、天井カウンタ131の値を1減算し(ステップS4503)、その1減算後における天井カウンタ131の値が「0」であるか否かを判定する(ステップS4504)。天井カウンタ131の値が「0」である場合(ステップS4504: YES)、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく、第2高頻度フラグに「1」をセットする(ステップS4505)。これにより、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて天井時短となった場合には低確率モード及び第2高頻度サポートモードが維持され、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて天井時短となった場合には低確率モード及び第2高頻度サポートモードとなる。なお、低確率モード及び第1高頻度サポートモードは5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了した後において発生し、

40

50

第1時短継続回数である100回の遊技回が消化された場合に第1高頻度サポートモードは終了するため、開閉実行モードが終了した後に低確率モードにおいて固定天井回数である500回の遊技回が消化された場合に発生する天井時短は、第1高頻度サポートモードである状況において発生することはない。

【0806】

その後、主側RAM84の時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数に対応する「100」以上であるか否かを判定する(ステップS4506)。時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数の値未満である場合(ステップS4506:NO)、時短状態カウンタ134に第1時短継続回数に対応する「100」の情報をセットする(ステップS4507)。

10

【0807】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS4508)。当該送信処理では時短状態が開始されたこと又は第1時短継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。

【0808】

現状の遊技状態が時短状態ではない状況においてステップS4507の処理が実行された後にステップS4508の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の時短状態が開始されることを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。天井時短を契機とした時短状態は大当たり結果及び時短結果のいずれもが発生しない遊技回において発生するため、図柄表示装置41における図柄列Z1~Z3では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)及び第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)以外の図柄の組合せである外れ図柄の組合せ(外れリーチ図柄の組合せを含む)が停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1~Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数を示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1~Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

20

30

【0809】

現状の遊技状態が時短状態である状況においてステップS4507の処理が実行された後にステップS4508の処理が実行された場合には状態指定コマンドに第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す情報が含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短継続回数の再セットが行われたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。天井時短を契機とした第1時短継続回数の再セットは大当たり結果及び時短結果のいずれもが発生しない遊技回において発生するため、図柄表示装置41における図柄列Z1~Z3では大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)及び第2時短発生図柄の組合せ(「3・4・1」)以外の図柄の組合せである外れ図柄の組合せ(外れリーチ図柄の組合せを含む)が停止表示される。そして、当該停止結果が停止表示されて最終停止期間に亘る確定表示が終了した後に、天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数が再セットされたことを示す画像が表示される。当該画像が表示されるタイミングは遊技回が終了するタイミングであるため、即座に新たな遊技回が開始され得る。この場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄列Z1~Z3が設定される領域を縮小し、その縮小した領域において

40

50

新たな遊技回に対応する図柄の変動表示を行いながら、その縮小によって確保された領域において天井時短を契機とした時短状態が発生することを示す画像及び第1時短継続回数が再セットされたことを示す画像の表示を継続する。当該画像の表示は遊技回が1回終了した場合に終了し、当該画像の表示が終了した場合に図柄列Z1～Z3が設定される領域は元の大きさに復帰する。

【0810】

ステップS4506にて肯定判定をした場合又はステップS4508の処理を実行した場合、主側RAM84に設けられた第1時短終了フラグ及び第2時短終了フラグのそれぞれを「0」クリアする(ステップS4509)。これにより、時短状態における終了対応の遊技回が第1保留情報を実行対象として特図側の長期間(具体的には2分)に亘って実行されている途中で第2保留情報を実行対象とした遊技回において時短結果が発生した場合には、当該時短状態の残りの継続回数が延長される。よって、時短状態における終了対応の遊技回が第1保留情報を実行対象として実行されることの有利度を高めることが可能となる。

10

【0811】

ここで、特図確定中処理(図67)においては時短結果用の設定処理(図69)が実行された後に天井カウンタ131の減算処理(図70)が実行されるとともに当該天井カウンタ131の減算処理(図70)では1減算後における天井カウンタ131の値が「0」であったとしても時短状態カウンタ134の値が「100」以上であればステップS4507及びステップS4508の処理を実行しない構成とすることにより、第1時短結果又は第2時短結果となった遊技回において天井時短を契機とした第1時短継続回数の再セットが行われないようにすることが可能となる。これにより、時短結果を契機とした時短継続回数の再セットと天井時短を契機とした時短継続回数の再セットが重複して実行されないようにすることが可能となる。特に、第2時短結果を契機とした第2時短継続回数の再セットが行われた後に天井時短を契機とした第1時短継続回数の再セットが行われると時短継続回数が少なくなってしまうが、上記構成とすることによりこのような不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

【0812】

上記構成であることにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合には第1時短継続回数の時短状態に移行する。これにより、低確率モード及び低頻度サポートモードにおいて天井回数の遊技回の消化に基づき、開閉実行モードを介することなく時短状態への移行が発生する状況を生じさせることが可能となる。

30

【0813】

低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合に時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回以上であれば、今回の天井時短の発生によって時短状態に関する新たな設定が行われることなく低確率モード及び第2高頻度サポートモードが継続する。また、低確率モード及び第2高頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合に時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回未満であれば、時短状態カウンタ134の値が第1時短継続回数である100回にセットされた状態で低確率モード及び第1高頻度サポートモードが継続する。つまり、時短状態において天井時短が発生した場合、現状の時短状態の残りの継続回数と、新たに発生した天井時短により設定可能な時短継続回数とのうち多い方の回数が、その後の時短状態における残りの継続回数となる。これにより、第2高頻度サポートモードにおいて天井時短が発生した場合には、それまでよりも時短状態の残りの継続回数が増える状況が発生し得るため、時短状態において天井時短が発生することの有利度を高めることが可能となる。

40

【0814】

次に、音光側MPU93にて実行される左打ち報知処理について、図71のフローチャートを参照しながら説明する。左打ち報知処理は比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

50

【 0 8 1 5 】

高確率モードではなく（ステップ S 4 6 0 1 : N O）、高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）である場合（ステップ S 4 6 0 2 : Y E S）、現状の高頻度サポートモードが開始されてから実行された遊技回の回数が報知基準回数であるか否かを判定する（ステップ S 4 6 0 3）。報知基準回数は、高頻度サポートモード（すなわち時短状態）の残りの継続回数が 5 回となった場合である。この 5 回は、第 2 特図保留エリア 1 1 2 における第 2 保留情報の保留上限個数に 1 を加算した値の回数として設定されている。

【 0 8 1 6 】

ステップ S 4 6 0 3 にて左打ち報知用処理を実行する（ステップ S 4 6 0 4）。左打ち報知用処理では、左打ち報知画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるようにするための処理を実行する。左打ち報知画像として、現状から 5 回後の遊技回の実行対象が第 1 保留情報となるように左側領域 P A 2 を狙って遊技球の発射操作を行うべきことを遊技者に認識可能とさせる画像が表示される。これにより、時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として実行されるように発射操作を行うことを遊技者に促すことが可能となる。

10

【 0 8 1 7 】

次に、時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として実行される様子について、図 7 2 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 7 2 (a) は時短状態である期間を示し、図 7 2 (b) は第 1 保留情報を実行対象とした遊技回が実行されている期間を示し、図 7 2 (c) は第 2 保留情報を実行対象とした遊技回が実行されている期間を示し、図 7 2 (d) は主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグに「 1 」がセットされている期間を示し、図 7 2 (e) は時短結果の発生タイミングを示し、図 7 2 (f) は天井時短の発生タイミングを示す。

20

【 0 8 1 8 】

まず時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として実行されるとともに終了対応の遊技回の途中で時短結果及び天井時短のいずれもが発生しない場合について説明する。

【 0 8 1 9 】

図 7 2 (a) に示すように時短状態である t 1 のタイミングで図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とする遊技回が開始される。当該遊技回の変動表示期間は特図側の長期間である 2 分である。当該遊技回は、時短状態の残りの継続回数が 1 回である状況において開始されているため、時短状態における終了対応の遊技回であり、当該 t 1 のタイミングで図 7 2 (d) に示すように主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグに「 1 」がセットされる。その後、図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とした終了対応の遊技回が実行されている状況である t 2 のタイミング、t 3 のタイミング、t 4 のタイミング、t 5 のタイミング及び t 6 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれで、図 7 2 (c) に示すように第 2 保留情報を実行対象とする遊技回が実行される。この場合、これら t 2 のタイミング ~ t 6 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれにおいては図 7 2 (a) に示すように時短状態であるため、これら t 2 のタイミング ~ t 6 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれで開始される遊技回は短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が決定される。これら各遊技回は、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に 2 個以上の第 2 保留情報が記憶されている状況で開始されているとともに大当たり結果及び外れリーチ表示のいずれも発生しないため、遊技回の変動表示期間は特図側の最短期間（具体的には 3 秒）となる。

30

40

【 0 8 2 0 】

その後、t 7 のタイミングで図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とする終了対応の遊技回が終了する。この場合、図 7 2 (d) に示すように主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグに「 1 」がセットされているためサポートモードが低頻度サポートモードとなり、図 7 2 (a) に示すように時短状態が終了する。

50

【 0 8 2 1 】

上記のとおり時短状態における終了対応の遊技回として第 1 保留情報が実行対象の遊技回が実行され、当該終了対応の遊技回では遊技回の変動表示期間が特図側の長期間（具体的には 2 分）となる。そして、当該終了対応の遊技回において最短期間の変動表示期間となる第 2 保留情報を契機とした遊技回が 3 0 回程度発生している。これにより、今回の時短状態においては第 1 時短継続回数及び第 2 時短継続回数のうち設定対象となった継続回数よりも 3 0 回程度多い回数の遊技回が実行されたことになる。

【 0 8 2 2 】

次に、時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として実行されるとともに終了対応の遊技回の途中で時短結果が発生する場合について説明する。

10

【 0 8 2 3 】

図 7 2 (a) に示すように時短状態である t 8 のタイミングで図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とする遊技回が開始される。当該遊技回の変動表示期間は特図側の長期間である 2 分である。当該遊技回は、時短状態の残りの継続回数が 1 回である状況において開始されているため、時短状態における終了対応の遊技回であり、当該 t 8 のタイミングで図 7 2 (d) に示すように主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグに「 1 」がセットされる。

【 0 8 2 4 】

その後、図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とした終了対応の遊技回が実行されている状況である t 9 のタイミング、 t 1 0 のタイミング、 t 1 1 のタイミング、 t 1 3 のタイミング及び t 1 4 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれで、図 7 2 (c) に示すように第 2 保留情報を実行対象とする遊技回が実行される。この場合、これら t 9 のタイミング、 t 1 0 のタイミング、 t 1 1 のタイミング、 t 1 3 のタイミング及び t 1 4 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれにおいては図 7 2 (a) に示すように時短状態であるため、これら t 9 のタイミング、 t 1 0 のタイミング、 t 1 1 のタイミング、 t 1 3 のタイミング及び t 1 4 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれで開始される遊技回は短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が決定される。これら各遊技回は、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に 2 個以上の第 2 保留情報が記憶されている状況で開始されているとともに大当たり結果及び外れリーチ表示のいずれも発生しないため、遊技回の変動表示期間は特図側の最短期間（具体的には 3 秒）となる。

20

30

【 0 8 2 5 】

t 9 のタイミング、 t 1 0 のタイミング、 t 1 1 のタイミング、 t 1 3 のタイミング及び t 1 4 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれの遊技回のうち t 1 1 のタイミングの遊技回は、図 7 2 (e) に示すように当否判定処理の結果が時短結果となる。したがって、当該遊技回が終了する t 1 2 のタイミングで図 7 2 (d) に示すように主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグが「 0 」クリアされるとともに、第 1 時短結果であれば時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数が再セットされ、第 2 時短結果であれば時短状態カウンタ 1 3 4 に第 2 時短継続回数が再セットされる。よって、時短状態が延長された状態となる。

40

【 0 8 2 6 】

その後、 t 1 4 のタイミングで図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とする終了対応の遊技回が終了する。但し、 t 1 2 のタイミングで第 1 時短終了フラグが「 0 」クリアされているとともに時短状態が延長されているため、 t 1 4 のタイミングでは時短状態は終了しない。

【 0 8 2 7 】

上記のとおり時短状態における終了対応の遊技回として第 1 保留情報が実行対象の遊技回が実行され、当該終了対応の遊技回では遊技回の変動表示期間が特図側の長期間（具体的には 2 分）となる。そして、当該終了対応の遊技回において実行された第 2 保留情報が実行対象の遊技回にて時短結果が発生することで、時短状態が延長されている。時短状態

50

における終了対応の遊技回として第 1 保留情報が実行対象の遊技回が実行されることにより、時短状態の延長という利益が付与され得るようにすることが可能となる。

【 0 8 2 8 】

次に、時短状態における終了対応の遊技回が第 1 保留情報を実行対象として実行されるとともに終了対応の遊技回の途中で天井時短が発生する場合について説明する。

【 0 8 2 9 】

図 7 2 (a) に示すように時短状態である t 1 5 のタイミングで図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とする遊技回が開始される。当該遊技回の変動表示期間は特図側の長期間である 2 分である。当該遊技回は、時短状態の残りの継続回数が 1 回である状況において開始されているため、時短状態における終了対応の遊技回であり、当該 t 1 5 のタイミングで図 7 2 (d) に示すように主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグに「 1 」がセットされる。

10

【 0 8 3 0 】

その後、図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とした終了対応の遊技回が実行されている状況である t 1 6 のタイミング、 t 1 7 のタイミング、 t 1 8 のタイミング、 t 1 9 のタイミング及び t 2 1 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれで、図 7 2 (c) に示すように第 2 保留情報を実行対象とする遊技回が実行される。この場合、これら t 1 6 のタイミング、 t 1 7 のタイミング、 t 1 8 のタイミング、 t 1 9 のタイミング及び t 2 1 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれにおいては図 7 2 (a) に示すように時短状態であるため、これら t 1 6 のタイミング、 t 1 7 のタイミング、 t 1 8 のタイミング、 t 1 9 のタイミング及び t 2 1 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれで開始される遊技回は短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が決定される。これら各遊技回は、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に 2 個以上の第 2 保留情報が記憶されている状況で開始されているとともに大当たり結果及び外れリーチ表示のいずれも発生しないため、遊技回の変動表示期間は特図側の最短期間（具体的には 3 秒）となる。

20

【 0 8 3 1 】

t 1 6 のタイミング、 t 1 7 のタイミング、 t 1 8 のタイミング、 t 1 9 のタイミング及び t 2 1 のタイミングを含む複数のタイミングのそれぞれの遊技回のうち t 1 9 のタイミングの遊技回が終了するタイミングである t 2 0 のタイミングで、 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となり、図 7 2 (f) に示すように天井時短が発生する。当該 t 2 0 のタイミングで図 7 2 (d) に示すように主側 R A M 8 4 の第 1 時短終了フラグが「 0 」クリアされるとともに、時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数が再セットされる。よって、時短状態が延長された状態となる。

30

【 0 8 3 2 】

その後、 t 2 1 のタイミングで図 7 2 (b) に示すように第 1 保留情報を実行対象とする終了対応の遊技回が終了する。但し、 t 2 0 のタイミングで第 1 時短終了フラグが「 0 」クリアされているとともに時短状態が延長されているため、 t 2 1 のタイミングでは時短状態は終了しない。

【 0 8 3 3 】

上記のとおり時短状態における終了対応の遊技回として第 1 保留情報が実行対象の遊技回が実行され、当該終了対応の遊技回では遊技回の変動表示期間が特図側の長期間（具体的には 2 分）となる。そして、当該終了対応の遊技回において実行された第 2 保留情報が実行対象の遊技回を契機として天井時短が発生することで、時短状態が延長されている。時短状態における終了対応の遊技回として第 1 保留情報が実行対象の遊技回が実行されることにより、時短状態の延長という利益が付与され得るようにすることが可能となる。

40

【 0 8 3 4 】

< 第 1 1 の実施形態 >

本実施形態では主側 M P U 8 2 にて実行される変動表示期間の特定処理の処理構成が上記第 1 0 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 0 の実施形態と相違する構成につい

50

て説明する。なお、上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0835】

図73は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【0836】

主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合(ステップS4701:NO)、すなわちサポートモードが低頻度サポートモードである場合、ステップS4702~ステップS4706の処理を実行する。これらステップS4702~ステップS4706は上記第10の実施形態における変動表示期間の特定処理(図66)におけるステップS4102~ステップS4106と同一である。つまり、低頻度サポートモードにおいては、第1保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば通常変動期間用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択されるのに対して、第2保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば当該遊技回の遊技結果に関係なく特図側の最長期間(具体的には10分)が遊技回の変動表示期間として選択される。そして、特図側の最長期間は通常変動期間用のテーブル群を参照して選択されるいずれの変動表示期間よりも長い期間となっている。したがって、低頻度サポートモードにおいては、遊技者は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作して遊技を行う。

10

【0837】

主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされている場合(ステップS4701:YES)、すなわちサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、今回の遊技回の開始対象が第1保留情報であるか否かを判定する(ステップS4707)。今回の遊技回の開始対象が第1保留情報である場合(ステップS4707:YES)、主側RAM84の第1時短終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS4708)。つまり、今回の第1保留情報が実行対象である遊技回が時短状態における終了対応の遊技回であるか否かを判定する。第1時短終了フラグに「1」がセットされている場合には(ステップS4708:YES)、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間(具体的には3秒)の情報を主側RAM84の第1特図側タイムカウンタにセットし(ステップS4709)、第1時短終了フラグに「1」がセットされていない場合には(ステップS4708:NO)、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の長期間(具体的には2分)の情報を、主側RAM84の第1特図側タイムカウンタにセットする(ステップS4710)。

20

30

【0838】

第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合であって(ステップS4701:YES)、今回の遊技回の開始対象が第2保留情報である場合(ステップS4707:NO)、ステップS4711~ステップS4713の処理を実行する。これらステップS4711~ステップS4713は、上記第10の実施形態における変動表示期間の特定処理(図66)におけるステップS4109~ステップS4111と同一である。

40

【0839】

上記のとおり時短状態において第1保留情報を契機とした遊技回が終了対応の遊技回以外の遊技回として実行される場合、当該第1保留情報を契機とした遊技回の変動表示期間として特図側の長期間(具体的には2分)が選択される。これにより、時短状態において第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を低くすることが可能となる。その一方、時短状態における終了対応の遊技回として第1保留情報を契機とした遊技回が開始される場合、当該第1保留情報を契機とした遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間(具体的には3秒)が選択される。この特図側の最短期間は時短状態において第2保留情報を契機とした遊技回であってリーチ表示が発生しない遊技回の変動表示期間として選択される

50

期間である。これにより、第1保留情報を契機とした遊技回が時短状態における終了対応の遊技回となった場合に、当該終了対応の遊技回が実行されている状況で第2保留情報を契機とした遊技回が繰り返し実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0840】

なお、時短状態における終了対応の遊技回が第1保留情報を契機とした遊技回となった場合、当該遊技回において大当たり結果が発生する場合には当該遊技回の継続期間として特図側の最短期間よりも長い期間が選択される構成としてもよい。例えば、特図側の中期間（具体的には10秒）が選択される構成としてもよく、特図側の長期間（具体的には2分）が選択される構成としてもよい。また、ステップS4711にて読み出される短期間変動用のテーブル群に含まれる大当たり用のテーブル及びその時点の変動種別カウンタC Sの値を利用して、リーチ表示に発生に対応する変動表示期間が抽選により決定される構成としてもよい。これにより、時短状態における終了対応の遊技回が第1保留情報を契機とした遊技回となった場合であっても、大当たり結果が発生するまでの期間をある程度確保することが可能となる。

10

【0841】

<第12の実施形態>

本実施形態では主側MPU82にて実行される変動表示期間の特定処理の処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【0842】

図74は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【0843】

主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS4801：NO）、すなわちサポートモードが低頻度サポートモードである場合、ステップS4802～ステップS4806の処理を実行する。これらステップS4802～ステップS4806は上記第10の実施形態における変動表示期間の特定処理（図66）におけるステップS4102～ステップS4106と同一である。つまり、低頻度サポートモードにおいては、第1保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば通常変動期間用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択されるのに対して、第2保留情報が遊技回の開始対象となるのであれば当該遊技回の遊技結果に関係なく特図側の最長期間（具体的には10分）が遊技回の変動表示期間として選択される。そして、特図側の最長期間は通常変動期間用のテーブル群を参照して選択されるいずれの変動表示期間よりも長い期間となっている。したがって、低頻度サポートモードにおいては、遊技者は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作して遊技を行う。

30

【0844】

主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップS4801：YES）、すなわちサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、今回の遊技回の開始対象が第1保留情報であるか否かを判定する（ステップS4807）。今回の遊技回の開始対象が第1保留情報である場合（ステップS4807：YES）、主側RAM84の第1時短終了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4808）。つまり、今回の第1保留情報が実行対象である遊技回が時短状態における終了対応の遊技回であるか否かを判定する。

40

【0845】

第1時短終了フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS4808：YES）、終了タイミング用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS4809）。そして、当該終了タイミング用のテーブル群を利用して変動表示

50

期間の選択処理を実行し（ステップS 4 8 1 0）、当該選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM 8 4の第1特図側タイマカウンタにセットする（ステップS 4 8 1 1）。

【0 8 4 6】

終了タイミング用のテーブル群を参照してステップS 4 8 1 0における変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果又は時短結果が発生する場合、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。本実施形態であっても音光側MPU 9 3は上記第10の実施形態と同様に、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいては、第2保留情報が遊技回の開始対象となっていることを示す変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に図柄表示装置4 1の図柄列Z 1～Z 3における図柄の変動表示を開始させるとともに当該図柄の変動表示に対応する演出を表示発光部6 4及びスピーカ部6 5にて行わせる一方、第1保留情報が遊技回の開始対象となっていることを示す変動用コマンド及び種別コマンドを受信したとしても図柄表示装置4 1の図柄列Z 1～Z 3における図柄の変動表示並びにそれに対応する表示発光部6 4及びスピーカ部6 5における演出を実行させない。また、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回にて大当たり結果が発生した場合には当該遊技回が終了したタイミングで図柄表示装置4 1にて大当たり結果の発生を告知する演出が行われ、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回にて時短結果が発生した場合には当該遊技回が終了したタイミングで図柄表示装置4 1にて時短結果の発生を告知する演出が行われる

10

20

今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果の両方が発生しない場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を終了タイミング用のテーブル群における終了タイミング対応のテーブルに対して照合することで、終了対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該終了対応の変動表示期間の情報として、特図側の最短期間である3秒、特図側の中期間である10秒、特図側の長期間である2分が設定されている。終了タイミング対応のテーブルでは、1/3の確率で特図側の最短期間が選択され、1/3の確率で特図側の中期間が選択され、1/3の確率で特図側の長期間が選択されるように設定されている。

【0 8 4 7】

第1時短終了フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS 4 8 0 8：NO）、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の長期間（具体的には2分）の情報を、主側RAM 8 4の第1特図側タイマカウンタにセットする（ステップS 4 8 1 2）。

30

【0 8 4 8】

第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合であって（ステップS 4 8 0 1：YES）、今回の遊技回の開始対象が第2保留情報である場合（ステップS 4 8 0 7：NO）、ステップS 4 8 1 3～ステップS 4 8 1 5の処理を実行する。これらステップS 4 8 1 3～ステップS 4 8 1 5は、上記第10の実施形態における変動表示期間の特定処理（図6 6）におけるステップS 4 1 0 9～ステップS 4 1 1 1と同一である。

【0 8 4 9】

上記のとおり時短状態において第1保留情報を契機とした遊技回が終了対応の遊技回以外の遊技回として実行される場合、当該第1保留情報を契機とした遊技回の変動表示期間として特図側の長期間（具体的には2分）が選択される。これにより、時短状態において第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を低くすることが可能となる。その一方、時短状態における終了対応の遊技回として第1保留情報を契機とした遊技回が開始される場合、当該第1保留情報を契機とした遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）、特図側の中期間（具体的には10秒）及び特図側の長期間（具体的には2分）のいずれかが抽選により選択される。特図側の最短期間が選択された場合には第1保留情報を契機とした終了対応の遊技回が実行されている状況で第2保留情報を契機とした遊技回が繰り返し実行されることはなく、特図側の中期間が選択された場合には第1保留

40

50

情報を契機とした終了対応の遊技回が実行されている状況で第2保留情報を契機とした遊技回がわずかな回数実行され、特図側の長期間が選択された場合には第1保留情報を契機とした終了対応の遊技回が実行されている状況で第2保留情報を契機とした遊技回が多数回繰り返される。これにより、第1保留情報を契機として終了対応の遊技回が実行された場合、遊技者はより長い変動表示期間が選択されることを期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0850】

<第13の実施形態>

本実施形態では主側MPU82の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0851】

図75は本実施形態における主制御装置71の正面図である。

【0852】

主制御装置71は、図75に示すように、主制御基板81が基板ボックス71aに収容されてなる。主制御基板81の一方の板面である素子搭載面には、主側MPU82が搭載されている。基板ボックス71aは当該基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された主側MPU82を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス71aは無色透明に形成されているが、基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された主側MPU82を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面を露出させることにより、基板ボックス71aの対向壁部71bを目視することが可能となるとともに当該対向壁部71bを通じて主側MPU82を目視することが可能となる。

【0853】

基板ボックス71aは複数のケース体71cを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体71cには、これらケース体71cの分離を阻止するとともにこれらケース体71cの分離に際してその痕跡を残すための結合部71dが設けられている。結合部71dは、略直方体形状の基板ボックス71aにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部71dを利用してケース体71cの分離を阻止している状態において当該一部の結合部71dを破壊してケース体71cを分離したとしても、その後別の結合部71dを結合状態とすることでケース体71cの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体71cの分離に際して結合部71dが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部71dを目視確認することでケース体71cの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス71aにおいて結合部71dが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体71c間の境界を跨ぐようにして封印シール71eが貼り付けられている。封印シール71eはその引き剥がしに際して粘着層がケース体71cに残る。これにより、ケース体71cの分離に際して封印シール71eが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【0854】

上記構成の主制御装置71において主制御基板81には、設定キー挿入部195と、リセットボタン196と、第1～第4報知用表示装置201～204と、設定表示装置205と、異常表示装置206とが設けられている。なお、パチンコ機10の設定状態は「設定1」～「設定6」の6段階に限定されることはなく任意である。

【0855】

これら設定キー挿入部195、リセットボタン196、第1～第4報知用表示装置201～204、設定表示装置205及び異常表示装置206はいずれも主制御基板81の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板81の素子搭載面は既に説明したとおり基

10

20

30

40

50

板ボックス 7 1 a の対向壁部 7 1 b と対向しているが、設定キー挿入部 1 9 5 及びリセットボタン 1 9 6 は対向壁部 7 1 b により覆われていない。つまり、対向壁部 7 1 b において設定キー挿入部 1 9 5 及びリセットボタン 1 9 6 のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 7 1 a の開放を要することなく、設定キー挿入部 1 9 5 に設定キーを挿入することが可能であり、リセットボタン 1 9 6 を押圧操作することが可能である。

【 0 8 5 6 】

設定キー挿入部 1 9 5 に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作された状態となる。この状態においてリセットボタン 1 9 6 を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な状態となる。そして、この状態においてリセットボタン 1 9 6 を 1 回押圧操作する度にパチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」～「設定 6」の範囲において昇順で 1 段階ずつ変更される。なお、「設定 6」の状態ではリセットボタン 1 9 6 が操作された場合には「設定 1」に更新される。また、設定キー挿入部 1 9 5 に挿入している設定キーを ON 操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部 1 9 5 が OFF 操作された状態となる。設定キー挿入部 1 9 5 が OFF 操作された状態となることで設定値を変更可能な状態が終了し、その時点における設定値の状態では遊技を行うことが可能な状態となる。なお、設定値を変更可能な状態が終了した後にはリセットボタン 1 9 6 を操作しても設定値を変更することはできない。

【 0 8 5 7 】

設定キー挿入部 1 9 5 に対する ON 操作はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部 1 9 5 a に対する ON 操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

【 0 8 5 8 】

パチンコ機 1 0 の設定状態は当該パチンコ機 1 0 における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定 n」（n は「1」～「6」の整数）の n が大きいほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しているが、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードのそれぞれにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【 0 8 5 9 】

設定キー挿入部 1 9 5 を ON 操作した状態であってリセットボタン 1 9 6 を押圧操作しない状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機 1 0 の設定値を確認可能な状態となる。また、設定キー挿入部 1 9 5 が OFF 操作された状態となることで設定値を確認可能な状態が終了する。

【 0 8 6 0 】

設定キー挿入部 1 9 5 を ON 操作することなくリセットボタン 1 9 6 を押圧操作した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 への動作電力の供給を開始させることで）、主側 RAM 8 4 における所定のエリアのデータがクリアされる状態となる。リセットボタン 1 9 6 に対する ON 操作はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 7 1 の主側 MPU 8 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン 1 9 6 を押圧操作したとしても主側 RAM 8 4 のデータのクリアを行うことはできない。

【 0 8 6 1 】

第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205はいずれも、LEDによる表示用セグメントが8個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205はいずれもその表示面が主制御基板81の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス71aの対向壁部71bにより覆われている。この場合に、基板ボックス71aが透明に形成されていることにより、基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部71bを通じて第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。

10

【0862】

第1～第4報知用表示装置201～204においては遊技履歴の管理結果の表示が行われる。また、設定表示装置205においては、設定値を変更するための設定値更新処理が実行されている状況下では選択対象となっている設定値が表示され、設定値を確認するための設定確認用処理が実行されている状況下では設定対象となっている設定値が表示される。つまり、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定1」である場合には設定表示装置205にて「1」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定2」である場合には設定表示装置205にて「2」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定3」である場合には設定表示装置205にて「3」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定4」である場合には設定表示装置205にて「4」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定5」である場合には設定表示装置205にて「5」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定6」である場合には設定表示装置205にて「6」が表示される。なお、設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれもが実行されていない状況では設定表示装置205は消灯状態に維持される。

20

【0863】

遊技履歴の管理結果を表示するための第1～第4報知用表示装置201～204及び設定値を表示するための設定表示装置205は、主制御基板81の素子搭載面において並設されている。そして、上記のとおり主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部71bを通じて第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。主制御基板81の素子搭載面には設定キー挿入部195及びリセットボタン196が設けられているため設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する場合には遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させることとなるが、上記のとおり第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205が素子搭載面に設けられていることにより、設定表示装置205における選択対象又は設定対象の設定値の表示だけでなく、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示も目視することが可能となる。

30

40

【0864】

異常表示装置206には単色発光タイプのLEDが設けられている。異常表示装置206はその発光面が主制御基板81の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス71aの対向壁部71bにより覆われている。この場合に、基板ボックス71aが透明に形成されていることにより、基板ボックス71aの外部から当

50

該基板ボックス 71 a 内に収容された異常表示装置 206 を目視することが可能となる。また、主制御装置 71 は基板ボックス 71 a において主制御基板 81 の素子搭載面と対向する対向壁部 71 b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 21 の背面に搭載されているため、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させた場合には、対向壁部 71 b を通じて異常表示装置 206 を目視することが可能となる。所定の異常が発生した場合に異常表示装置 206 が消灯状態から点灯状態となり、その点灯状態は主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

【0865】

< 特定制御及び非特定制御 >

次に、主側 MPU 82 における各種制御の実行内容について説明する。

【0866】

主側 MPU 82 においてプログラムを利用して実行される各種制御は特定制御と非特定制御とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理及び不正の監視に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。詳細には、主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図 81）による制御は後述する第 1 管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、第 1 管理用処理は非特定制御に含まれる。また、定期的に割り込んで起動される処理として第 1 タイマ割込み処理（図 88）と第 2 タイマ割込み処理（図 114）とが存在しているが、第 2 タイマ割込み処理（図 114）はその全ての処理が特定制御に含まれ、第 1 タイマ割込み処理（図 88）は後述する不正検知用処理及び第 2 管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御に含まれる。

【0867】

図 76 は主側 ROM 83 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側 MPU 82 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 76 に示すように、主側 ROM 83 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【0868】

具体的には、アドレス $X(1) \sim$ アドレス $X(k+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(1) \sim$ アドレス $X(k+2)$ に連続するアドレス $X(k+3) \sim$ アドレス $X(k+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(k+6) \sim$ アドレス $X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス $X(k+6) \sim$ アドレス $X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim$ アドレス $X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(m+6) \sim$ アドレス $X(n+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(m+6) \sim$ アドレス $X(n+2)$ に連続するアドレス $X(n+3) \sim$ アドレス $X(n+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(n+6) \sim$ アドレス $X(p+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 ROM 83 における物理アドレス及び主側 MPU 82 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【0869】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、特定制御用の

10

20

30

40

50

プログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【0870】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

10

【0871】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

20

【0872】

図77は主側RAM84における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側MPU82にてプログラムを利用して実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図77に示すように、主側RAM84においても特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214のアドレス範囲とが明確に区別されている。

30

【0873】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim$ アドレス $Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア211として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim$ アドレス $Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim$ アドレス $Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim$ アドレス $Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア212として設定されている。また、アドレス $Y(r+6) \sim$ アドレス $Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim$ アドレス $Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim$ アドレス $Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア213として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim$ アドレス $Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim$ アドレス $Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim$ アドレス $Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア214として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM84における物理アドレス及び主側MPU82において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

40

【0874】

上記のように特定制御用のワークエリア211と、非特定制御用のワークエリア213とが区別して設定されていることにより、主側MPU82において特定制御を実行する場

50

合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM 84の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM 84の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア211, 213への情報の書き込み及び各ワークエリア211, 213からの情報の読み出しに際しては主側MPU 82にてロード命令が行われる。

【0875】

特定制御用のスタックエリア212と、非特定制御用のスタックエリア214とが区別して設定されていることにより、主側MPU 82において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側MPU 82のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM 84の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側MPU 82のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア212, 214への情報の書き込みの際には主側MPU 82にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア212, 214からの情報の読み出しの際には主側MPU 82にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア212, 214からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア212, 214への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【0876】

ここで、主側MPU 82において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU 82は特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212からの情報の読み出しが可能である。一方、主側MPU 82において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU 82は非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0877】

また、主側MPU 82において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU 82は非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214からの情報の読み出しが可能である。一方、主側MPU 82において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU 82は特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0878】

なお、主側RAM 84にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【 0 8 7 9 】

図 7 8 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【 0 8 8 0 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 には、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c、確認フラグ群 2 1 1 d、前回値記憶エリア 2 1 1 e、セキュリティフラグ 2 1 1 f 及びチェック中カウンタ 2 1 1 g が設けられている。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t が設けられている。

10

【 0 8 8 1 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a 及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k はいずれも、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象としては、設定値更新処理の実行、主側 R A M 8 4 のクリア処理の実行、所定の検知センサの断線検知、所定の検知センサの短絡検知、入賞異常の検知、及び磁気異常の検知などが挙げられる。なお、パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象はこれら列挙したものに限定されることはなく、これらに加えて又はこれらの少なくとも一部に代えて、電波異常の検知や遊技機本体 1 2 の開放操作などが含まれていてもよい。また、上記のようなセキュリティ信号の外部出力及びそれに付随する処理を実行する場合に、前回値記憶エリア 2 1 1 e 及びセキュリティフラグ 2 1 1 f が利用される。

20

【 0 8 8 2 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 の特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b は、特電入賞装置 3 2 に設けられた特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置 3 2 が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア 2 1 1 の普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c は、第 2 作動口 3 4 に設けられた第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を、開放状態である第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア 2 1 1 の確認フラグ群 2 1 1 d には、アウト口 2 4 a、3 個の一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 のそれぞれへの遊技球の入球確認を主側 M P U 8 2 にて行うための各種確認フラグが設けられている。特定制御用のワークエリア 2 1 1 のチェック中カウンタ 2 1 1 g は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御を実行する場合に利用される。

30

40

【 0 8 8 3 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 1 ~ 第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 c は 3 個設けられた一般入賞口 3 1 に 1 対 1 で対応している。第 1 ~ 第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 c は、対応する一般入賞口 3 1 に設けられた入賞口検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 3 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。なお、上記第 1 の実施形態では一般入賞口 3 1 は 4 個設けられていたが本実施形態では一般入賞口 3 1 は 3 個設けられている。

50

【 0 8 8 4 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 4 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 d は、特電入賞装置 3 2 の特電検知センサ 2 3 4 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 5 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 e は、第 1 作動口 3 3 に設けられた第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 6 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 f は、第 2 作動口 3 4 の第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 7 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 g は、アウト口 2 4 a に設けられたアウト口検知センサ 2 3 7 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 h は、スルーゲート 3 5 に設けられたゲート検知センサ 2 3 8 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

10

【 0 8 8 5 】

詳細は後述するが 3 個の一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、スルーゲート 3 5 及びアウト口 2 4 a への遊技球の入球が正常であるか否かを監視するための処理は非特定制御に含まれる。この場合に、3 個の一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、スルーゲート 3 5 及びアウト口 2 4 a への遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行うために設けられた各種タイマカウンタ 2 1 1 b、2 1 1 c、2 1 3 a ~ 2 1 3 h のうち特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c は特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられているのに対して、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられている。

20

【 0 8 8 6 】

第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を利用した遊技球の検知の無効期間の計測は各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果を契機に開始されるため、当該開始契機を特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することが可能である。したがって、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けることで、特定制御の処理結果を踏まえることなく、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を利用した遊技球の検知の無効期間の計測を非特定制御の処理にて行うことが可能となる。そして、このような事情において第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けることで、特定制御用のワークエリア 2 1 1 において必要な記憶容量を低減させることが可能となる。

30

【 0 8 8 7 】

その一方、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b を利用した遊技球の検知の有効期間の計測は特電入賞装置 3 2 を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始されるとともに、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c を利用した遊技球の検知の有効期間の計測は第 2 作動口 3 4 を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始される。そして、これら特電入賞装置 3 2 及び第 2 作動口 3 4 を閉鎖状態とする処理は特定制御の処理として実行されるため、当該開始契機をと特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することは不可能である。この場合に、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c が非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられていると、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c における有効期間の計測の開始契機を特定するための処理構成が複雑化してしまうおそれがある。これに対して、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b

40

50

及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 ではなく特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けることで、特定制御用のワークエリア 2 1 1 において必要な記憶容量がそれだけ増大してしまうものの処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【 0 8 8 8 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n は 3 個の一般入賞口 3 1 に 1 対 1 で対応させて設けられており、第 1 ~ 第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 c を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n のうち対応するフラグに「 1 」が
10
セットされる。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の特電入賞異常フラグ 2 1 3 o は特電入賞装置 3 2 に対応させて設けられており、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 又は第 4 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 d を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「 1 」がセットされる。

【 0 8 8 9 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p は第 1 作動口 3 3 に対応させて設けられており、第 5 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 e を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p に「 1 」が
20
セットされる。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q は第 2 作動口 3 4 に対応させて設けられており、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c 又は第 6 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 f を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q に「 1 」がセットされる。

【 0 8 9 0 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 のアウト異常フラグ 2 1 3 r はアウト口 2 4 a に対応させて設けられており、第 7 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 g を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてアウト異常フラグ 2 1 3 r に「 1 」が
30
セットされる。特定制御用のワークエリア 2 1 3 のゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s はスルーゲート 3 5 に対応させて設けられており、第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 h を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s に「 1 」がセットされる。

【 0 8 9 1 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の磁気検知カウンタ 2 1 3 i は、磁気異常の発生を特定した回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。本実施形態では遊技盤 2 4 の背面に図示しない磁気検知センサが設けられており、当該磁気検知センサの検知結果は主側 M P U 8 2 に入力される。磁気検知センサは、磁気を検知していない場合には
40
L O W レベルの磁気検知信号を主側 M P U 8 2 に出し、磁気を検知した場合に H I レベルの磁気検知信号を主側 M P U 8 2 に出す。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j は、磁気異常の監視を行わない期間を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の磁気異常フラグ 2 1 3 t には、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j において磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況で磁気検知カウンタ 2 1 3 i にて計測している時期異常の発生回数が異常基準回数（具体的には「 3 」）となったことが非特定制御の処理にて特定された場合に当該非特定制御の処理にて「 1 」がセットされる。

【 0 8 9 2 】

< コマンド送信の構成 >

10

20

30

40

50

図 7 9 は主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 にコマンドを送信するための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【 0 8 9 3 】

主側 M P U 8 2 には、主側 R O M 8 3 に記憶された特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御の処理を実行する機能として特定制御処理部 2 2 1 が設けられているとともに、主側 R O M 8 3 に記憶された非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御の処理を実行する機能として非特定制御処理部 2 2 2 が設けられている。特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される場合には既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 からの情報の読み出し及び情報の書き込みが行われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 からの情報の読み出しが行われる。なお、特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される場合には非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みは行われない。非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される場合には既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出し及び情報の書き込みが行われるとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 からの情報の読み出しが行われる。なお、非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される場合には特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 への情報の書き込みは行われない。

【 0 8 9 4 】

特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される場合及び非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される場合のいずれであっても、主側 M P U 8 2 に設けられたレジスタエリア 2 2 3 からの情報の読み出し及びレジスタエリア 2 2 3 への情報の書き込みが行われる。レジスタエリア 2 2 3 には汎用レジスタエリア 2 2 3 a と、コマンド送信バッファ 2 2 3 b とが設けられている。汎用レジスタエリア 2 2 3 a には、フラグレジスタ、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタなどが存在している。各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタとして、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタなどが設けられている。

【 0 8 9 5 】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b は、特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されたことにより所定のコマンドを音声発光制御装置 9 1 の音声発光制御基板 9 2 に設けられた音光側 M P U 9 3 に送信する必要が生じた場合にその送信対象となる所定のコマンドが格納される。また、コマンド送信バッファ 2 2 3 b は、非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されたことにより特定のコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する必要が生じた場合にその送信対象となる特定のコマンドが格納される。コマンド送信バッファ 2 2 3 b は 1 種類のコマンドを格納することが可能な単位格納エリアが複数設けられたリングバッファとして設けられている。送信対象となったコマンドは主側 M P U 8 2 に設けられた書き込みポイントの情報に対応する単位格納エリアに書き込まれる。この場合、書き込み対象となる単位格納エリアは所定の順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の単位格納エリアが書き込み対象となった次は最初の順番の単位格納エリアが書き込み対象となる。

【 0 8 9 6 】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b の各単位格納エリアに書き込まれたコマンドは、主側 M P U 8 2 に設けられたコマンド送信回路 2 2 4 によって音光側 M P U 9 3 に送信される。コマンド送信回路 2 2 4 には読み出しポイントが設けられており、当該読み出しポイントの情報に対応する単位格納エリアに格納されたコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。この場合、読み出し対象となる単位可能エリアは特定の順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の単位格納エリアが読み出し対象となった次は最初の順番の単位格納エリアが読み出し対象となる。

10

20

30

40

50

【 0 8 9 7 】

コマンド送信回路 2 2 4 は、主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 及び非特定制御処理部 2 2 2 におけるプログラムを利用した処理の実行を介在させることなく、すなわちプログラムを利用した処理の実行を介在させることなく、コマンド送信バッファ 2 2 3 b の読み出し対象の単位格納エリアからコマンドを読み出しその読み出したコマンドの送信を行う。したがって、コマンド送信回路 2 2 4 において音光側 M P U 9 3 へのコマンドの送信が行われている状況であっても特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行され得るとともに非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行され得る。さらに言うと、特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されることによりコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されたコマンドがコマンド送信回路 2 2 4 により送信されている状況であつても特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行され得るだけでなく非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行され得る構成であり、非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されることによりコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されたコマンドがコマンド送信回路 2 2 4 により送信されている状況であっても非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行され得るだけでなく特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行され得る構成である。

10

【 0 8 9 8 】

なお、コマンド送信回路 2 2 4 による音光側 M P U 9 3 へのコマンドの送信速度は、コマンド送信バッファ 2 2 3 b に新たにコマンドが格納されることによって当該コマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されている未送信のコマンドが上書きされてしまわない速度に設定されている。

20

【 0 8 9 9 】

コマンドが送信される様子について図 8 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 8 0 (a) は特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 8 0 (b) は非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 8 0 (c) はコマンド送信バッファ 2 2 3 b にコマンドが格納されるタイミングを示し、図 8 0 (d) はコマンド送信回路 2 2 4 により音光側 M P U 9 3 にコマンドが送信される期間を示す。

【 0 9 0 0 】

t 1 のタイミングで図 8 0 (a) に示すように特定制御処理部 2 2 1 における特定制御の処理が開始される。その後、t 2 のタイミングで当該特定制御の処理が実行されることにより図 8 0 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 2 2 3 b にコマンドが格納される。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 2 2 4 は当該 t 2 のタイミングで図 8 0 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。特定制御処理部 2 2 1 における特定制御の処理とコマンド送信回路 2 2 4 におけるコマンドを送信する動作とは相互に独立して行われるため、図 8 0 (d) に示すように t 2 のタイミング ~ t 3 のタイミングに亘ってコマンド送信回路 2 2 4 にてコマンドが送信されている期間であっても図 8 0 (a) に示すように特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される。

30

【 0 9 0 1 】

その後、図 8 0 (a) に示すように特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている状況において t 4 のタイミングで図 8 0 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 2 2 3 b にコマンドが再度格納される。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 2 2 4 は当該 t 4 のタイミングで図 8 0 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。

40

【 0 9 0 2 】

その後、t 4 のタイミングで開始されたコマンドの送信が継続されている状況において t 5 のタイミングで図 8 0 (a) 及び図 8 0 (b) に示すように特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される状況に切り換わる。この場合、コマンド送信回路 2 2 4 におけるコマンド

50

を送信する動作は、特定制御処理部 2 2 1 における特定制御の処理と独立して行われるだけでなく非特定制御処理部 2 2 2 における非特定制御の処理とも独立して行われる。したがって、t 5 のタイミングで特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に切り換わったとしても、図 8 0 (d) に示すようにコマンドの送信は継続される。当該コマンドの送信は t 6 のタイミングで終了する。

【 0 9 0 3 】

その後、t 7 のタイミングで非特定制御の処理が実行されることにより図 8 0 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 2 2 3 b にコマンドが格納される。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 2 2 4 は当該 t 7 のタイミングで図 8 0 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。非特定制御処理部 2 2 2 における非特定制御の処理とコマンド送信回路 2 2 4 におけるコマンドを送信する動作とは相互に独立して行われるため、図 8 0 (d) に示すように t 7 のタイミング ~ t 8 のタイミングに亘ってコマンド送信回路 2 2 4 にてコマンドが送信されている期間であっても図 8 0 (b) に示すように非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される。

10

【 0 9 0 4 】

その後、図 8 0 (b) に示すように非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている状況において t 9 のタイミングで図 8 0 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 2 2 3 b にコマンドが再度格納される。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 2 2 4 は当該 t 9 のタイミングで図 8 0 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。

20

【 0 9 0 5 】

その後、t 9 のタイミングで開始されたコマンドの送信が継続されている状況において t 1 0 のタイミングで図 8 0 (a) 及び図 8 0 (b) に示すように非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される状況に切り換わる。この場合、コマンド送信回路 2 2 4 におけるコマンドを送信する動作は、非特定制御処理部 2 2 2 における非特定制御の処理と独立して行われるだけでなく特定制御処理部 2 2 1 における特定制御の処理とも独立して行われる。したがって、t 1 0 のタイミングで特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に切り換わったとしても、図 8 0 (d) に示すようにコマンドの送信は継続される。当該コマンドの送信は t 1 1 のタイミングで終了する。

30

【 0 9 0 6 】

上記のとおり特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている状況のいずれであっても送信対象となったコマンドは、レジスタエリア 2 2 3 のコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される。つまり、主側 R A M 8 4 において情報の書き込み対象となるエリアが特定制御の処理が実行されている状況と非特定制御の処理が実行されている状況とで相違している構成であっても、送信対象のコマンドを書き込むエリアは特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御の処理が実行されている状況において兼用される。よって、コマンドを格納するための処理を特定制御の処理及び非特定制御の処理の一方のみに集約させる必要がないため、コマンドを格納するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

40

【 0 9 0 7 】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されたコマンドは、特定制御の処理及び非特定制御の処理とは独立して動作するコマンド送信回路 2 2 4 により音光側 M P U 9 3 に送信される。これにより、主側 M P U 8 2 におけるプログラムを利用した処理の実行内容との関係でコマンドの送信タイミングを調整する必要がないため、主側 M P U 8 2 におけるプログラムを利用した処理の処理構成を簡素化させることが可能となる。

【 0 9 0 8 】

< メイン処理 >

50

次に、主側MPU82にてプログラムを利用して実行される各種処理について説明する。図81は主側MPU82にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS4901～ステップS4932の処理のうちステップS4927にて呼び出されて実行される第1管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行され、第1管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0909】

まず電源投入初期設定処理を実行する(ステップS4901)。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間(具体的には1秒)が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM84のアクセスを許可する。

10

【0910】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する(ステップS4902)。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である後述する第1タイマ割り込み処理(図88)の割り込み周期を第1割り込み周期(具体的には4ミリ秒)に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である後述する第2タイマ割り込み処理(図114)の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期(具体的には2ミリ秒)に設定する。

20

【0911】

つまり、本実施形態ではタイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理(図88)と第2タイマ割り込み処理(図114)とが存在している。第1タイマ割り込み処理(図88)及び第2タイマ割り込み処理(図114)はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理(図114)は第1タイマ割り込み処理(図88)に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理(図88)は第2タイマ割り込み処理(図114)に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理(図88)及び第2タイマ割り込み処理(図114)の両方が実行されていない状況において第1割り込み周期及び第2割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割り込み処理(図114)から先に起動される。この点、第2タイマ割り込み処理(図114)は第1タイマ割り込み処理(図88)よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割り込み処理(図88)が第2タイマ割り込み処理(図114)よりも優先して起動される構成としてもよい。

30

【0912】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割り込み処理(図88)の第1割り込み周期を主側MPU82の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割り込み処理(図114)の第2割り込み周期を主側MPU82の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

40

【0913】

その後、プロテクト設定処理を実行する(ステップS4903)。プロテクト設定処理では、主側MPU82のレジスタエリア223に設けられたプロテクトレジスタ223cに「1」をセットすることで、主側RAM84の各エリアのうち特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214以外のエリアである未使用のエリアが情報の書き込み(「0」クリアを含む)の対象から除外されるようにする。

【0914】

具体的には、主側MPU82には主側RAM84に対する情報の書き込み及び主側RAM84からの情報の読み出しを行うためのRAM管理回路225(図79参照)が設けら

50

れている。RAM管理回路225は、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の読み出し対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアから情報を読み出して主側MPU82に供給し、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアに指定された情報を書き込む。この場合に、主側ROM83には主側RAM84において未使用のエリアのアドレス範囲（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ 、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）が予め記憶されている。RAM管理回路225はプロテクト設定が行われている場合には、情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合にそのアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているのであれば、当該情報の書き込みを行わない。この情報の書き込みには「0」クリアも含まれる。これにより、主側RAM84における未使用のエリアに対して情報の書き込みが行われてしまわないようにすることが可能となる。

10

【0915】

なお、プロテクト設定が行われている状況において情報の書き込み対象として指定されたアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれていることがRAM管理回路225にて特定された場合には、当該情報の書き込みを行わないだけでなく異常報知が実行される構成としてもよい。当該異常報知の実行態様は任意であるが、例えば表示発光部64にて異常用の発光を行わせる構成としてもよく、スピーカ部65から異常用の音を出力させる構成としてもよく、図柄表示装置41にて異常用の表示を行わせる構成としてもよく、遊技ホールに設けられた管理コンピュータに異常用の外部出力を行わせる構成としてもよい。

20

【0916】

主側MPU82のレジスタエリア223には図79に示すようにプロテクトレジスタ223cが設けられている。プロテクトレジスタ223cは主側RAM84における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ 、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みを不可とするか否かをRAM管理回路225において特定するための記憶エリアである。プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合には上記プロテクト設定が行われている状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定されたとしても上記のとおり当該アドレスのエリアには情報の書き込みは行われぬ。一方、プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合には上記プロテクト設定が行われていない状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定された場合にそのアドレスのエリアに情報の書き込みが行われる。

30

【0917】

プロテクトレジスタ223cは1ビットのエリアとして設定されている。当該プロテクトレジスタ223cに「1」が設定されている場合が当該プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合に該当し、当該プロテクトレジスタ223cの情報が「0」である場合が当該プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合に該当する。主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にはプロテクトレジスタ223cの情報が「0」であることによりプロテクト情報が設定されていない状態であるが、ステップS4903のプロテクト設定処理が実行されることにより、プロテクトレジスタ223cに「1」がセットされてプロテクト情報が設定されている状態となる。これにより、主側RAM84における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ 、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となる。

40

【0918】

なお、プロテクトレジスタ223cは1ビットのエリアである構成に限定されることは

50

なく、2ビット以上のエリア、1バイトのエリア又は2バイトのエリアとして設定されている構成としてもよい。

【0919】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする(ステップS4904)。立ち上げ処理中フラグは、後述する第1タイマ割込み処理(図88)が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理(図88)に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新、及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理(図88)を終了すべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【0920】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理(図81)において動作電力の供給開始時の処理(ステップS4901~ステップS4928)が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理(ステップS4901~ステップS4928)が終了して残余処理(ステップS4929~ステップS4932)が開始される前に「0」クリアされる。第1タイマ割込み処理(図88)では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS5506~ステップS5520の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステップS4901~ステップS4928)のうち後述する設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、第1タイマ割込み処理(図88)では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS5501~ステップS5504及びステップS5521の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理(ステップS4901~ステップS4928)のうち後述する設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに遊技履歴の管理が実行される。

20

【0921】

ちなみに、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理又は設定値更新処理において第1タイマ割込み処理(図88)又は第2タイマ割込み処理(図114)が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理(図81)の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア212に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側MPU82の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア212に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理(図81)の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア212に退避された情報が主側MPU82の各種レジスタに復帰される。

30

40

【0922】

ステップS4904にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア211に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS4905)。第1タイマ割込み処理(図88)の停電情報記憶処理(ステップS5501)にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0923】

停電フラグに「1」がセットされている場合(ステップS4905: YES)、チェックサムが正常であるか否かを判定する(ステップS4906)。具体的には、まず特定制

50

御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 についてチェックサムを算出する。その後、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 1 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【 0 9 2 4 】

チェックサムが一致している場合（ステップ S 4 9 0 6 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S 4 9 0 7 ）。設定参照用エリアは現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 M P U 8 2 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリアに「 1 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリアに「 2 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリアに「 3 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリアに「 4 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリアに「 5 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリアに「 6 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S 4 9 0 7 では設定参照用エリアに格納された設定値の情報が「 1 」～「 6 」のいずれかであるか否かを判定する。

【 0 9 2 5 】

ステップ S 4 9 0 5 ~ ステップ S 4 9 0 7 の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 9 0 8 ）。設定更新表示フラグは後述する設定値更新処理が実行されていることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合には主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理が開始された場合に「 1 」がセットされ設定値更新処理が終了される場合に「 0 」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態は設定値更新処理において設定更新表示フラグを「 0 」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【 0 9 2 6 】

設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていないことでステップ S 4 9 0 8 にて否定判定をした場合、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 4 9 0 9 ）。つまり、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【 0 9 2 7 】

リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない場合（ステップ S 4 9 0 9 : N O ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 9 1 0 ）。遊技停止フラグは、停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「 1 」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「 1 」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8 ）においてステップ S 5 5 0 1 ~ ステップ S 5 5 0

10

20

30

40

50

4 及びステップ S 5 5 2 1 の処理を実行する一方、ステップ S 5 5 0 5 にて肯定判定をすることでステップ S 5 5 0 6 ~ ステップ S 5 5 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S 4 9 1 0 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S 4 9 2 4 及びステップ S 4 9 2 5 の処理を実行する。

【0928】

ステップ S 4 9 1 0 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S 4 9 1 1）。設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S 4 9 1 1：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 4 9 1 3）。また設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S 4 9 1 1：NO）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 1 2：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 4 9 1 3）。

【0929】

設定確認表示フラグは設定確認用処理が実行されていることを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理が実行されている状況において主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述する RAM クリア処理（ステップ S 4 9 1 9）が実行されるか、後述する設定値更新処理が実行されるか、又は設定確認用処理において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【0930】

上記のようにリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない状況であっても設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない状況であっても設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理が実行されることにより、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 1 9 6 が押圧操作された場合には、設定確認用処理が実行されることなく RAM クリア処理（ステップ S 4 9 1 9）及び設定値更新処理のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理よりも RAM クリア処理（ステップ S 4 9 1 9）又は設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。

【0931】

ここで、ステップ S 4 9 1 3 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 8 2 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 5 0 0 1 ~ ステップ S 5 0 0 7 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

10

20

30

40

50

【 0 9 3 2 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S 5 0 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【 0 9 3 3 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4 9 0 1～ステップ S 4 9 2 8）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理及び設定値更新処理において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4 9 0 1～ステップ S 4 9 2 8）において設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の実行が禁止され、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）が終了される。

10

【 0 9 3 4 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S 5 0 0 2）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて現状設定されている設定値を示す表示が行われる。

20

【 0 9 3 5 】

その後、確認開始コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 5 0 0 3）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に確認開始コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該確認開始コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示側 M P U 1 0 3 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。

30

【 0 9 3 6 】

その後、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 4）。具体的には、設定キー挿入部 1 9 5 の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が O N 状態に対応する受信状態から O F F 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 1 9 5 が O N 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 1 9 5 が O F F 状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてその O F F 状態が維持されている場合にもステップ S 5 0 0 4 にて否定判定をする。設定キー挿入部 1 9 5 が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップ S 5 0 0 4 : N O）、ステップ S 5 0 0 4 の処理を繰り返す。

40

【 0 9 3 7 】

設定キー挿入部 1 9 5 が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S 5 0 0 4 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 5 0 0 5）。これにより、設定表示装置 2 0 5 における現状設定されている設定値を示す表示が終了する。

【 0 9 3 8 】

50

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップS5006）。これにより、設定確認用処理を終了してメイン処理（図81）における動作電力の供給開始時の処理（ステップS4901～ステップS4928）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理（図88）及び第2タイマ割込み処理（図114）の割込みが禁止される。

【0939】

その後、確認時の復帰コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS5007）。コマンド送信バッファ223bに確認時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該確認時の復帰コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は確認時の復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置41における設定確認用処理が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示を終了させる。

10

【0940】

上記のとおりリセットボタン196を押圧操作することなく設定キー挿入部195を設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側MPU82への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図81）が開始された状況においてリセットボタン196が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部195がON操作された状態となり、メイン処理（図81）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

20

【0941】

メイン処理（図81）の説明に戻り、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS4911及びステップS4912：NO）、通常復帰コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4914）。コマンド送信バッファ223bに通常復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該通常復帰コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は通常復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップS4901～ステップS4928）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS4901～ステップS4928）にてRAMクリア処理（ステップS4919）、設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

30

【0942】

一方、ステップS4909にてリセットボタン196が押圧操作されていると判定した場合であって、ステップS4915にて設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されていると判定した場合又はステップS4908にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップS4916）。上記のようにリセットボタン196が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部195がON操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン196の押圧操作及び設定キー挿入部195のON操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理が実行されることにより、設定値更新処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理が実行される。これにより、設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。

40

【0943】

ここで、ステップS4916にて実行される設定値更新処理について説明する。図83

50

は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S 5 1 0 1 ~ ステップ S 5 1 1 5 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【 0 9 4 4 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S 5 1 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【 0 9 4 5 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4 9 0 1 ~ ステップ S 4 9 2 8）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理及び設定値更新処理において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4 9 0 1 ~ ステップ S 4 9 2 8）において設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の実行が禁止され、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「 1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）が終了される。

【 0 9 4 6 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「 1」をセットする（ステップ S 5 1 0 2）。設定更新表示フラグに「 1」がセットされることにより、主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて現状選択されている設定値を示す表示が行われる。

【 0 9 4 7 】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップ S 5 1 0 3）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグを「 0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「 1」がセットされていない場合（ステップ S 4 9 0 5 : NO）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップ S 4 9 0 6 : NO）、又は設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップ S 4 9 0 7 : NO）、メイン処理（図 8 1）のステップ S 4 9 2 2 にて「 1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「 1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）においてステップ S 5 5 0 1 ~ ステップ S 5 5 0 4 及びステップ S 5 5 2 1 の処理を実行する一方、ステップ S 5 5 0 5 にて肯定判定をすることでステップ S 5 5 0 6 ~ ステップ S 5 5 2 0 の処理を実行しない。これにより、上記のような主側 R A M 8 4 の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S 5 1 0 3 の処理にて遊技停止フラグを「 0」クリアすることで、主側 R A M 8 4 の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理が実行された場合に解除することが可能となる。

【 0 9 4 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定更新用エリアに「 1」をセットする（ステップ S 5 1 0 4）。設定更新用エリアは設定値更新処理において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリアに「 1」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリアに「 2」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用工

10

20

30

40

50

リアに「3」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定6」となる。

【0949】

ステップS5104にて設定更新用エリアに「1」を設定することで、選択対象の設定値が「設定1」となる。つまり、パチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理が開始された場合には選択対象の設定値は「設定1」となる。なお、ステップS5104の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が開始された場合には設定参照用エリアの情報が設定更新用エリアに書き込まれるようにすることで、設定値更新処理が開始された場合にはその時点における設定対象の設定値が選択対象の設定値となる。

10

【0950】

その後、更新開始コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS5105)。コマンド送信バッファ223bに更新開始コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該更新開始コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示側MPU103を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。

20

【0951】

その後、設定更新用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する(ステップS5106)。「1」～「6」のいずれかではない場合(ステップS5106:NO)、設定更新用エリアに「1」を設定する(ステップS5107)。これにより、選択対象の設定値が「設定1」となる。

30

【0952】

ステップS5106にて肯定判定をした場合又はステップS5107の処理を実行した場合、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップS5108)。具体的には、設定キー挿入部195の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部195がON状態に維持されている場合だけでなく、設定キー挿入部195がOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップS5108にて否定判定をする。

40

【0953】

ステップS5108にて否定判定をした場合、リセットボタン196が押圧操作されていることを条件として(ステップS5109:YES)、設定更新用エリアの値を1加算する(ステップS5110)。これにより、リセットボタン196が1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン196が押圧操作されていない場合(ステップS5109:NO)又は設定更新用エリアの値を1加算した場合にはステップS5106の処理に戻ることもなるが、ステップS5106にて設定更新用エリアの値が7以上であると判定されると、ステップS5107にて設定更新用エリアに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン196が1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

【0954】

50

設定キー挿入部 195 が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S5108：YES）、設定更新用エリアに格納された設定値の情報を設定参照用エリアに上書きする（ステップ S5111）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリアに設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 10 の設定値となる。

【0955】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S5112）。これにより、設定値更新処理を終了してメイン処理（図 81）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S4901～ステップ S4928）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 88）及び第 2 タイマ割込み処理（図 114）の割込みが禁止される。

10

【0956】

その後、RAM クリア処理を実行する（ステップ S5113）。RAM クリア処理では、特定制御用のワークエリア 211 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び設定更新表示フラグを除いて、当該特定制御用のワークエリア 211 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 38a が変動表示されていない状況であって普電役物 34a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた特図保留エリア 84a 及び普図保留エリア 84c も「0」クリアされるため、第 1 特図表示部 37a 用の保留情報及び第 2 特図表示部 37b 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 38a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた設定更新用エリアを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAM クリア処理では特定制御用のスタックエリア 212 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAM クリア処理では主側 MPU 82 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S4902 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

20

30

【0957】

その後、更新時の復帰コマンドを主側 MPU 82 のレジスタエリア 223 におけるコマンド送信バッファ 223b に格納する（ステップ S5114）。コマンド送信バッファ 223b に更新時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 224 の動作によって当該更新時の復帰コマンドが音光側 MPU 93 に送信される。音光側 MPU 93 は更新時の復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置 41 における設定値更新処理が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示を終了させる。その後、特定制御用のワークエリア 211 における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップ S5115）。

40

【0958】

上記のとおりリセットボタン 196 を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うだけでなくさらに設定キー挿入部 195 を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定値更新処理が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 196 を押圧操作することなく設定キー挿入部 195 を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 195 に対する ON 操作を共通させることが可能となる。

50

よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

【0959】

また、設定キー挿入部195を設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行う場合であって、リセットボタン196の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン196の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン196の押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

10

【0960】

メイン処理(図81)の説明に戻り、ステップS4916にて設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア211に設けられた第1セキュリティカウンタ211aの値を1加算する(ステップS4917)。第1セキュリティカウンタ211aは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

20

【0961】

メイン処理(図81)において、ステップS4909にてリセットボタン196が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合(ステップS4915:NO)、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS4918)。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図88)においてステップS5501~ステップS5504及びステップS5521の処理を実行する一方、ステップS5505にて肯定判定をすることでステップS5506~ステップS5520の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

30

【0962】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS4918:NO)、RAMクリア処理を実行する(ステップS4919)。RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア211においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア(すなわち設定参照用エリア)及び設定更新表示フラグを除いて、当該特定制御用のワークエリア211を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1特図表示部37a用の保留情報及び第2特図表示部37b用

40

50

の保留情報が消去されるとともに普図表示部 38 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた設定更新用エリアを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAM クリア処理では特定制御用のスタックエリア 212 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAM クリア処理では主側 MPU 82 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 4902 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

10

【0963】

その後、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた第 1 セキュリティカウンタ 211 a の値を 1 加算する（ステップ S 4920）。第 1 セキュリティカウンタ 211 a は既に説明したとおり、主側 MPU 82 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 MPU 82 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 MPU 82 にて特定するために利用されるカウンタである。

【0964】

その後、クリア時の復帰コマンドを主側 MPU 82 のレジスタエリア 223 におけるコマンド送信バッファ 223 b に格納する（ステップ S 4921）。コマンド送信バッファ 223 b にクリア時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 224 の動作によって当該クリア時の復帰コマンドが音光側 MPU 93 に送信される。音光側 MPU 93 はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側 MPU 82 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4901～ステップ S 4928）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4901～ステップ S 4928）にてステップ S 4919 の RAM クリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

20

【0965】

ここで、設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 81）にて実行される処理の内容について図 84 の説明図を参照しながら説明する。

30

【0966】

設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 81）にて実行される処理の内容をまず説明する。

【0967】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 81）では RAM クリア処理（ステップ S 4919）、設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれも実行されない。また、「RAM クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 81）では RAM クリア処理（ステップ S 4919）が実行される一方、設定値更新処理及び設定確認用処理は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 81）では設定値更新処理が実行される一方、RAM クリア処理（ステップ S 4919）及び設定確認用処理は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 81）では設定確認用処理が実行される一方、RAM クリア処理（ステップ S 4919）及び設定値更新処理は実行されない。

40

【0968】

次に、設定値更新処理が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 81）にて実行される処理の内容について説明する。

50

【 0 9 6 9 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図 8 1）では設定値更新処理が実行される一方、RAMクリア処理（ステップ S 4 9 1 9）及び設定確認用処理は実行されない。つまり、設定値更新処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理が新たに開始される。

【 0 9 7 0 】

上記構成であることにより、設定値更新処理の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 ON 時における設定キー挿入部 1 9 5 及びリセットボタン 1 9 6 への操作内容に関係なく設定値更新処理が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 0 9 7 1 】

また、設定値更新処理の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 0 9 7 2 】

次に、設定確認用処理が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 8 1）にて実行される処理の内容について説明する。

【 0 9 7 3 】

「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 8 1）ではRAMクリア処理（ステップ S 4 9 1 9）が実行される一方、設定値更新処理及び設定確認用処理は実行されない。つまり、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAMクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（図 8 1）を新たに実行することなく、RAMクリア処理（ステップ S 4 9 1 9）を実行する。これにより、「RAMクリア操作」に対するRAMクリア処理（ステップ S 4 9 1 9）の実行を優先させることが可能となる。なお、RAMクリア処理（ステップ S 4 9 1 9）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【 0 9 7 4 】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 8 1）では設定値更新処理が実行される一方、設定確認用処理は実行されない。つまり、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理を新たに実行することなく、設定値更新処理を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理が実行されなかったとしても、設定値更新処理が実行されることで選択対象の設定値が設定表示装置 2 0 5 にて表示されるとともに設定値更新処理の終了に際してその時点で選択対象となっている設定値の情報が設定参照用エリアに設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機 1 0 の設定値を確認することができる。なお、設定値更新処理においてRAMクリア処理（ステップ S 5 1 1 3）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【 0 9 7 5 】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図

10

20

30

40

50

81)では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理を実行する。これにより、設定確認用処理の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【0976】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理(図81)では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として、設定キー挿入部195がON操作されていなくても設定確認用処理が実行される。これにより、設定確認用処理の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

10

【0977】

メイン処理(図81)においてステップS4905～ステップS4907のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」をセットする(ステップS4922)。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図88)においてステップS5501～ステップS5504及びステップS5521の処理を実行する一方、ステップS5505にて肯定判定をすることでステップS5506～ステップS5520の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

20

【0978】

その後、リセットボタン196が押圧操作されているか否かを判定する(ステップS4923)。リセットボタン196が押圧操作されていない場合(ステップS4923:NO)、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS4924)。コマンド送信バッファ223bに異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部64を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部65から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

30

40

【0979】

その後、異常時の外部出力処理を実行する(ステップS4920)。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間(例えば100ミリ秒)に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。

【0980】

50

リセットボタン196が押圧操作されている場合(ステップS4923: YES)、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する(ステップS4915)。リセットボタン196が押圧操作されているとともに設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されている場合(ステップS4915及びステップS4923: YES)、設定値更新処理を実行する(ステップS4916)。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップS4905～ステップS4907のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理では既に説明したとおりステップS5103にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

10

【0981】

一方、リセットボタン196が押圧操作されているものの設定キー挿入部195がON操作されていない場合(ステップS4923: YES、ステップS4915: NO)、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS4918)。ステップS4922にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップS4918の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップS4918にて肯定判定をする。この場合、ステップS4924にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するための処理を実行するとともに、ステップS4925にて異常信号を外部出力する。

20

【0982】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップS4905～ステップS4907のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理(ステップS4919)は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理(ステップS4919)は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理が実行されるとともに当該設定値更新処理の開始時の初期設定(ステップS5103)にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア211の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア211を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

30

【0983】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップS4910又はステップS4918にて肯定判定をすることで、ステップS4924にて異常コマンドを送信するための処理を実行するとともにステップS4925にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップS4905～ステップS4907の処理結果に関係なく、設定値更新処理が実行されない限り、主側MPU82への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認

40

50

識させることが可能となる。

【0984】

ステップS4913の処理を実行した場合、ステップS4914の処理を実行した場合、ステップS4917の処理を実行した場合、ステップS4921の処理を実行した場合、又はステップS4925の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211に設けられたチェック中カウンタ211g（図78参照）に初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップS4926）。チェック中カウンタ211gにセットされた値は第2タイマ割込み処理（図114）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタ211gに1以上の値が設定されている場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。当該チェック用表示の内容については後に詳細に説明する。

10

【0985】

上記構成によれば主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合、当該主側MPU82にて動作電力の供給開始時の処理（ステップS4901～ステップS4928）が終了した後であって後述する残余処理（ステップS4929～ステップS4932）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【0986】

また、設定確認用処理及び設定値更新処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップS4901～ステップS4928）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

20

【0987】

その後、CALL命令により第1管理用処理を実行する（ステップS4927）。CALL命令及び第1管理用処理については後に詳細に説明する。

【0988】

その後、特定制御用のワークエリア211における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップS4928）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図88）が起動された場合にステップS5505にて否定判定をすることでステップS5501～ステップS5504及びステップS5521の処理だけではなくステップS5506～ステップS5520の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップS4928では特定制御用のワークエリア211における停電フラグも「0」クリアする。

30

【0989】

その後、ステップS4929～ステップS4932の残余処理に進む。つまり、主側MPU82は第1タイマ割込み処理（図88）及び第2タイマ割込み処理（図114）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS4929～ステップS4932の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS4929～ステップS4932の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップS4929～ステップS4932では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS127～ステップS130と同一の処理を実行する。

40

【0990】

次に、メイン処理（図81）のステップS4927の処理について説明する。

【0991】

50

メイン処理（図 8 1）のステップ S 4 9 2 7 では既に説明したとおり C A L L I 命令により第 1 管理用処理を実行する。第 1 管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理（図 8 1）において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理が C A L L I 命令を利用して呼び出される。

【 0 9 9 2 】

C A L L I 命令により第 1 管理用処理が実行される場合、まず主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P / V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である第 1 管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該第 1 管理用処理のコールや当該第 1 管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させておくことが可能となる。

10

【 0 9 9 3 】

C A L L I 命令により第 1 管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避された後、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び後述する第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である第 1 管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 0 9 9 4 】

C A L L I 命令により第 1 管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避され、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の割込みが禁止された後、第 1 管理用処理に対応するプログラムが開始される。

【 0 9 9 5 】

このように、C A L L I 命令により第 1 管理用処理を実行する構成とすることにより、一の命令（「C A L L I」）により、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避されるとともに、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の割込みが禁止される。そして、第 1 管理用処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させるための命令と、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の割込みを禁止するための命令と、第 1 管理用処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、第 1 管理用処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくための主側 R O M 8 3 における記憶容量を低減することができる。

30

【 0 9 9 6 】

図 8 5 は第 1 管理用処理を示すフローチャートである。なお、第 1 管理用処理におけるステップ S 5 2 0 1 ~ ステップ S 5 2 1 6 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

40

【 0 9 9 7 】

まず「L D S P , Y (u + 2)」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして Y (u + 2) を設定する（ステップ S 5 2 0 1）。スタックポインタは、スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側 M P U 8 2 にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象とな

50

る記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 5 2 0 1 では、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 についても同様である。

【 0 9 9 8 】

ちなみに、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 のいずれについても、全ての記憶エリアに情報が設定されているにも関わらず追加でブッシュ命令が実行された場合には、記憶処理に関して異常が発生したものと主側 R A M 8 4 の全エリアが「 0 」クリアされる。これにより、記憶処理に関して異常が発生しているにも関わらずそのまま遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【 0 9 9 9 】

その後、「 L D (_ W A B U F) , W A 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の W A レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された W A バッファに退避させる (ステップ S 5 2 0 2)。また、「 L D (_ B C B U F) , B C 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の B C レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された B C バッファに退避させる (ステップ S 5 2 0 3)。また、「 L D (_ D E B U F) , D E 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の D E レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された D E バッファに退避させる (ステップ S 5 2 0 4)。また、「 L D (_ H L B U F) , H L 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の H L レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された H L バッファに退避させる (ステップ S 5 2 0 5)。また、「 L D (_ I X B U F) , I X 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の I X レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された I X バッファに退避させる (ステップ S 5 2 0 6)。また、「 L D (_ I Y B U F) , I Y 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の I Y レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された I Y バッファに退避させる (ステップ S 5 2 0 7)。

【 1 0 0 0 】

主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 における汎用レジスタエリア 2 2 3 a には、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 5 2 0 2 ~ ステップ S 5 2 0 7 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における対応するバッファに退避させている。なお、 W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの情報量はいずれも 2 バイトとなっている。

【 1 0 0 1 】

これら W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタは非特定制御に対応する処理である初期設定処理 (ステップ S 5 2 0 8) 及び断線短絡処理 (ステップ S 5 2 0 9) にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を初期設定処理 (ステップ S 5 2 0 8) 及び断線短絡処理 (ステップ S 5 2 0 9) の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【 1 0 0 2 】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）にて利用対象となる W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

10

【 1 0 0 3 】

なお、当然のことながら主側 M P U 8 2 における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【 1 0 0 4 】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまふ。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

20

【 1 0 0 5 】

ステップ S 5 2 0 2 ~ ステップ S 5 2 0 7 の処理を実行した後は、初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）を実行する。初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）の実行後における第 1 管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に書き込まれる。そして、初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す第 1 管理用処理のプログラムに復帰する。初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）の詳細については後に説明する。

30

40

【 1 0 0 6 】

初期設定処理（ステップ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）を実行した後は、「L D S P , Y (r + a)」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 のスタックポインタに第 1 管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y (r + a) を設定する（ステップ S 5 2 1 0）。Y (r + a) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における Y (r + 8) と Y (s) との間のアドレスとして設定されている。

【 1 0 0 7 】

50

メイン処理（図 8 1）のステップ S 4 9 2 7 にて第 1 管理用処理が呼び出される直前に
 おいて特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報量は常に一定であり、そ
 れに伴って当該タイミングにおける主側 M P U 8 2 のスタックポインタの情報（すなわち
 スタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に
 記憶されている情報としては、例えば第 1 管理用処理が終了した後におけるメイン処理（
 図 8 1）の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報が Y（r +
 a）となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である初期設定処理（ステッ
 プ S 5 2 0 8）及び断線短絡処理（ステップ S 5 2 0 9）が終了して特定制御に対応する
 処理に復帰する場合には、その一定の情報である Y（r + a）を主側 M P U 8 2 のスタッ
 クポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理
 が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタッ
 クポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する
 処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、特定制御に対応する主側 M
 P U 8 2 のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理を開始する前に主側 R A
 M 8 4 に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となる
 とともに当該退避させるための領域を主側 R A M 8 4 において確保する必要がなくなる。

10

【 1 0 0 8 】

その後、「L D W A , (_ W A B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用
 のワークエリア 2 1 3 の W A バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の W A レジスタ
 に上書きする（ステップ S 5 2 1 1）。また「L D B C , (_ B C B U F)」として、
 ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の B C バッファに退避された情報
 を主側 M P U 8 2 の B C レジスタに上書きする（ステップ S 5 2 1 2）。また「L D D
 E , (_ D E B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3
 の D E バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の D E レジスタに上書きする（ステッ
 プ S 5 2 1 3）。また「L D H L , (_ H L B U F)」として、ロード命令により、非
 特定制御用のワークエリア 2 1 3 の H L バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の H
 L レジスタに上書きする（ステップ S 5 2 1 4）。また「L D I X , (_ I X B U F)
 」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の I X バッファに退避
 された情報を主側 M P U 8 2 の I X レジスタに上書きする（ステップ S 5 2 1 5）。また
 「L D I Y , (_ I Y B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエ
 リア 2 1 3 の I Y バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の I Y レジスタに上書きす
 る（ステップ S 5 2 1 6）。ステップ S 5 2 1 1 ~ ステップ S 5 2 1 6 の処理が実行され
 ることにより、主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジ
 スタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始され
 る直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

20

30

【 1 0 0 9 】

ステップ S 5 2 1 1 ~ ステップ S 5 2 1 6 の処理を実行した後は、R E T I 命令により
 特定制御の処理に含まれるメイン処理（図 8 1）に復帰する。R E T I 命令が実行される
 ことにより、第 1 管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させた
 フラグレジスタの情報が主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰されるとともに、第 1 タ
 イマ割り込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 1 4）の発生を禁止している
 状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ
 の情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第 1 タイマ割り込み処理及び
 第 2 タイマ割り込み処理の新たな実行が可能となる。

40

【 1 0 1 0 】

R E T I 命令を実行する構成であることにより、一の命令（「R E T I」）により、第
 1 管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させたフラグレジスタ
 の情報を主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰させ、第 1 タイマ割り込み処理（図 8 8）
 及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切
 り換えることができる。このため、第 1 管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリ

50

ア 2 1 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰させるための命令と、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理のプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、非特定制御の処理のプログラムを記憶しておくための主側 R O M 8 3 における記憶容量を低減することができる。

【 1 0 1 1 】

ここで、非特定制御の処理が実行された場合に主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理が再開される場合に主側 R A M 8 4 に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

10

【 1 0 1 2 】

また、非特定制御の処理が実行された場合に主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理への復帰後において非特定制御の処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御の処理を間に挟んで実行される非特定制御の処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 又は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に記憶されており、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御の処理が実行された場合に主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側 R A M 8 4 に退避されないとしても、非特定制御の処理を実行する上で問題が生じない。

20

【 1 0 1 3 】

次に、ステップ S 5 2 0 8 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される初期設定処理について説明する。図 8 6 は初期設定処理を示すフローチャートである。なお、初期設定処理におけるステップ S 5 3 0 1 ~ ステップ S 5 3 0 4 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 1 0 1 4 】

初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各記憶エリアのうち、既に説明した第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t の初期設定を行うための処理を実行する。これら第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t はいずれも 1 バイトのデータ容量となっており、これら各エリアに対して連番となるようにアドレスが設定されている。第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h のそれぞれ 磁気検知カウンタ 2 1 3 i 磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j 第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k 第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n 特電入賞異常フラグ 2 1 3 o 第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p 第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q アウト異常フラグ 2 1 3 r ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 磁気異常フラグ 2 1 3 t の順序でアドレスが「 1 」ずつ増加する。

30

40

【 1 0 1 5 】

初期設定処理では、まず主側 M P U 8 2 の所定のレジスタに初期設定対象アドレスとして開始アドレスを設定する（ステップ S 5 3 0 1）。当該開始アドレスは、第 1 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a のアドレスとなっている。

50

【1016】

その後、初期設定対象アドレスに対応するエリアに対して初期設定を行う（ステップS5302）。初期設定対象アドレスが開始アドレスである場合には当該開始アドレスに対応するエリアが第1入賞監視タイマカウンタ213aであるため、当該第1入賞監視タイマカウンタ213aに対して初期設定を行う。具体的には、初期設定として第1入賞監視タイマカウンタ213aを「0」クリアする。

【1017】

その後、初期設定対象アドレスが最終アドレスであるか否かを判定する（ステップS5303）。最終アドレスは、磁気異常フラグ213tのアドレスとなっている。初期設定対象アドレスが最終アドレスではない場合（ステップS5303：NO）、初期設定対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップS5304）。具体的には初期設定対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS5302にて初期設定を行い、ステップS5303の処理を実行する。

10

【1018】

初期設定対象アドレスが開始アドレスである状況でステップS5304の処理が実行された場合には、初期設定対象アドレスが第2入賞監視タイマカウンタ213bのアドレスとなり、当該第2入賞監視タイマカウンタ213bに対して初期設定が行われる。具体的には、初期設定として第2入賞監視タイマカウンタ213bを「0」クリアする。また、当該第2入賞監視タイマカウンタ213bのアドレスが初期設定対象アドレスである状況でステップS5304の処理が実行された場合には、初期設定対象アドレスが第3入賞監視タイマカウンタ213cのアドレスとなり、当該第3入賞監視タイマカウンタ213cに対して初期設定が行われる。具体的には、初期設定として第3入賞監視タイマカウンタ213cを「0」クリアする。

20

【1019】

上記ステップS5302～ステップS5304の処理が繰り返されることによってステップS5304の処理にて最終アドレスに対応する磁気異常フラグ213tのアドレスが初期設定対象アドレスに設定された場合、当該磁気異常フラグ213tを初期設定として「0」クリアした後におけるステップS5303では肯定判定をする。ステップS5303にて肯定判定をすることで本初期設定処理を終了する。なお、当該初期設定処理（図86）では非特定制御用のワークエリア213に設けられた後述する通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切換タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255に対してステップS5302の初期設定は実行されない。

30

【1020】

次に、ステップS5209にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される断線短絡処理について説明する。図87は断線短絡処理を示すフローチャートである。なお、断線短絡処理におけるステップS5401～ステップS5411の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1021】

まず非特定制御用のワークエリア213に設けられた監視対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS5401）。監視対象カウンタは断線又は短絡の発生を監視する対象となる検知センサの種類を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。断線又は短絡の発生を監視する対象となる検知センサとして、3個の一般入賞口31のそれぞれに対して設けられた第1～第3入賞口検知センサ231a～233a、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234a、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235a、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236a、アウト口24aに設けられたアウト口検知センサ237a及びスルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aが存在している（図90参照）。監視対象カウンタの値が「0」である場合が第1入賞口検知センサ231aに対応しており、監視対象カウンタの値が「1」で

40

50

ある場合が第2入賞口検知センサ232aに対応しており、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第3入賞口検知センサ233aに対応しており、監視対象カウンタの値が「3」である場合が特電検知センサ234aに対応しており、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第1作動口検知センサ235aに対応しており、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第2作動口検知センサ236aに対応しており、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト口検知センサ237aに対応しており、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート検知センサ238aに対応している。

【1022】

上記各検知センサ231a～238aは入力用の電気経路を通じて12Vの電圧が印加される。また、上記各検知センサ231a～238aは出力用の電気経路を通じて主側MPU82と接続されており、上記各検知センサ231a～238aにおける検知結果に応じた電圧を主側MPU82に対して印加する。この場合に、出力用の電気経路に対しては複数の抵抗が接続されており、これら抵抗により主側MPU82に印加される電圧を所定値以下とするとともに供給される電流を所定値以下とする機能が果たされる。

10

【1023】

主側MPU82には、上記各検知センサ231a～238aの検知部における遊技球の通過の有無に応じて電気信号が入力される。この場合、上記各検知センサ231a～238aの検知部を遊技球が通っていない状況ではLOWレベルの電気信号が主側MPU82に入力され、検知部を遊技球が通っている状況ではHIレベルの電気信号が主側MPU82に入力される。

20

【1024】

上記各検知センサ231a～238aについて、上記各電気経路又はセンサ内部にて断線が生じた場合には、上記各検知センサ231a～238aから主側MPU82に入力される電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧(すなわち0V)となる。また、上記各電気経路間又はセンサ内部にて短絡が生じた場合には、上記各検知センサ231a～238aから主側MPU82に入力される電圧がHIレベルの場合よりも高い電圧となる。主側MPU82は、上記各検知センサ231a～238aから印加されている電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧となった場合には断線の発生と判定し、上記各検知センサ231a～238aから印加されている電圧がHIレベルの場合よりも高い電圧となった場合には短絡の発生と判定する。

30

【1025】

断線短絡処理では、ステップS5401にて監視対象カウンタの値を「0」クリアした後は、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aから入力される電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧(すなわち0V)となっているか否かを判定することで、断線が発生しているか否かを判定する(ステップS5402)。そして、断線が発生していると判定した場合には(ステップS5403:YES)、断線発生コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS5404)。コマンド送信バッファ223bに断線発生コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該断線発生コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は断線発生コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて断線が発生したことを示す報知が実行されるようにする。この断線報知では今回断線の発生を特定した検知センサ231a～238aの種類も報知される構成としてもよい。

40

【1026】

その後、非特定制御用のワークエリア213に設けられた第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する(ステップS5405)。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

50

【 1 0 2 7 】

ステップ S 5 4 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 5 4 0 5 の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a から入力される電圧が H I レベルの場合よりも高い電圧となっているか否かを判定することで、短絡が発生しているか否かを判定する（ステップ S 5 4 0 6）。そして、短絡が発生していると判定した場合には（ステップ S 5 4 0 7 : Y E S）、短絡発生コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 5 4 0 8）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に短絡発生コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該短絡発生コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は短絡発生コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて短絡が発生したことを示す報知が実行されるようにする。この短絡報知では今回短絡の発生を特定した検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の種類も報知される構成としてもよい。

10

【 1 0 2 8 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する（ステップ S 5 4 0 9）。第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k は既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

20

【 1 0 2 9 】

ステップ S 5 4 0 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S 5 4 0 9 の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 1 0）。ステップ S 5 4 1 0 にて否定判定をした場合、監視対象カウンタの値を 1 加算した後に（ステップ S 5 4 1 1）、その 1 加算後における監視対象カウンタの値に対応する検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a に対してステップ S 5 4 0 2 ~ ステップ S 5 4 0 9 の処理を実行する。ステップ S 5 4 1 0 にて監視対象カウンタの値が最大値であると判定した場合に、本断線短絡処理を終了する。

【 1 0 3 0 】

< 第 1 タイマ割込み処理 >

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される第 1 タイマ割込み処理について説明する。図 8 8 は第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 5 5 0 1 ~ ステップ S 5 5 2 1 の処理のうちステップ S 5 5 0 9 にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップ S 5 5 2 1 にて呼び出されて実行される第 2 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行され、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

30

【 1 0 3 1 】

まず停電監視処理を実行する（ステップ S 5 5 0 1）。停電監視処理では、停電監視基板 8 5 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側 R A M 8 4 の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

40

【 1 0 3 2 】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップ S 5 5 0 2）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電乱数カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読

50

み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS5503ではメイン処理(図81)のステップS4930と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS5504にてメイン処理(図81)のステップS4931と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【1033】

その後、主側RAM84の遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS5505)。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされている場合(ステップS5505: YES)、ステップS5506~ステップS5520の処理を実行することなくステップS5521における遊技履歴の管理を行うための処理に進む。これにより、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況においては、第1タイマ割込み処理(図88)にて停電監視、乱数更新及び遊技履歴の管理を実行するようにしながら、ステップS5506~ステップS5520における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

10

【1034】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合(ステップS5505: NO)、ステップS5506~ステップS5520における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する(ステップS5506)。ポート出力処理では、前回の第1タイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部32b, 34bに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置32を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口34の普電役物34aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

20

【1035】

その後、読み込み処理を実行する(ステップS5507)。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、入球検知処理を実行する(ステップS5508)。当該入球検知処理では、各検知センサ231a~238aから受信している信号を読み込むとともに、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への入球の有無を特定する処理を実行する。

30

【1036】

その後、CALL I命令により不正検知用処理を実行する(ステップS5509)。不正検知用処理については後に詳細に説明する。その後、主側RAM84の特定制御用のワークエリア211に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するための特定制御のタイマ更新処理を実行する(ステップS5510)。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。その後、不正対応処理を実行する(ステップS5511)。不正対応処理については後に詳細に説明する。

40

【1037】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する(ステップS5512)。発射操作装置28に対して発射操作が継続されている状況では、上記第1の実施形態と同様に所定の発射周期となるように0.6秒に1個の遊技球が発射される。その後、入力状態監視処理として、ステップS5507の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、遊技機本体12及び前扉枠14の開放確認を行う(ステップS5513)。

【1038】

50

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行するとともに（ステップS5514）、普図表示部38aの表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップS5515）。これら特図特電制御処理及び普図普電制御処理の処理内容は基本的に上記第1の実施形態と同様である。相違する部分の処理構成については後に説明する。

【1039】

続くステップS5516では、直前のステップS5514及びステップS5515の処理結果に基づいて、第1保留情報の増減個数を第1特図保留表示部37cに反映させるための出力情報の設定、第2保留情報の増減個数を第2特図保留表示部37dに反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部38bに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップS5516では、直前のステップS5514及びステップS5515の処理結果に基づいて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部38aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

10

【1040】

その後、払出制御装置77から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS5517）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップS5518）。また、今回の第1タイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップS5519）。

20

【1041】

その後、設定監視処理を実行する（ステップS5520）。設定監視処理では、主側RAM84の設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定することで、使用対象として設定されている設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかであるか否かを判定する。設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「0」又は7以上である場合には使用対象として設定されている設定値が異常であることを意味するため、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、設定値更新処理（図83）にて使用対象の設定値の設定が新たに行われるまで遊技を進行させることができなくなる。

30

【1042】

ステップS5505にて肯定判定をした場合、又はステップS5520の処理を実行した場合、CALLI命令により第2管理用処理を実行する（ステップS5521）。第2管理用処理については後に詳細に説明する。

【1043】

<入賞に関する構成>

次に、入賞に関する構成について説明する。図89は、遊技領域PAを流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【1044】

上記第1の実施形態と同様に一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球した遊技球は遊技領域PAから排出される。換言すれば、遊技球発射機構27から発射されて遊技領域PAに流入した遊技球は一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球することにより遊技領域PAから排出されることとなる。一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球した遊技球は遊技盤24の背面側に導かれる。

40

【1045】

遊技盤24の背面には、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのそれぞれに対応させて排出通路部231～237が形成されている。排出通路部231～237に流入した遊技球はその流入した排出通路部231

50

～ 237を流下することにより、遊技盤24の背面側において遊技盤24の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機10が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【1046】

各排出通路部231～237には遊技球を検知するための各種検知センサ231a～237aが設けられている。これら排出通路部231～237及び検知センサ231a～237aについて以下に説明する。一般入賞口31は3個設けられているため、それら3個のそれぞれに対応させて排出通路部231～233が存在している。これらのうち最も左の一般入賞口31に対応する第1排出通路部231の途中位置に検知範囲が存在するようにして第1入賞口検知センサ231aが設けられており、その右隣りの一般入賞口31に対応する第2排出通路部232の途中位置に検知範囲が存在するようにして第2入賞口検知センサ232aが設けられており、最も右の一般入賞口31に対応する第3排出通路部233の途中位置に検知範囲が存在するようにして第3入賞口検知センサ233aが設けられている。

10

【1047】

特電入賞装置32に対応させて第4排出通路部234が存在している。第4排出通路部234の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ234aが設けられており、特電入賞装置32に入球した遊技球は第4排出通路部234を通過する途中で特電検知センサ234aにて検知される。第1作動口33に対応させて第5排出通路部235が存在している。第5排出通路部235の途中位置に検知範囲が存在するようにして第1作動口検知センサ235aが設けられており、第1作動口33に入球した遊技球は第5排出通路部235を通過する途中で第1作動口検知センサ235aにて検知される。第2作動口34に対応させて第6排出通路部236が存在している。第6排出通路部236の途中位置に検知範囲が存在するようにして第2作動口検知センサ236aが設けられており、第2作動口34に入球した遊技球は第6排出通路部236を通過する途中で第2作動口検知センサ236aにて検知される。アウト口24aに対応させて第7排出通路部237が存在している。第7排出通路部237の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ237aが設けられており、アウト口24aに入球した遊技球は第7排出通路部237を通過する途中でアウト口検知センサ237aにて検知される。

20

【1048】

各種検知センサ231a～237aのうちいずれか1個の検知センサ231a～237aにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ231a～237aの検知対象となることはない。また、スルーゲート35に対してもゲート検知センサ238aが設けられており、遊技領域PAを流下する途中でスルーゲート35を通過する遊技球はゲート検知センサ238aにて検知される。

30

【1049】

各種検知センサ231a～238aとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ231a～238aは主側MPU82と電気的に接続されており、各種検知センサ231a～238aの検知結果は主側MPU82に出力される。具体的には、各種検知センサ231a～238aは、遊技球を検知していない状況ではLOWレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではHIレベル信号を出力する。なお、これに限定されることなくHI及びLOWの関係が逆であってもよい。

40

【1050】

次に、主側MPU82にて、各検知センサ231a～238aの検知結果に基づき、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図90は主側MPU82に検知センサ231a～238aの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【1051】

50

主側MPU82には入力ポート241が設けられている。入力ポート241は、8種類の信号を同時に扱うことができるように8ビットの平行インターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に1対1で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第0ビットD0～第7ビットD7を備えている。また、入力ポート241には8種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を8種類に制限するために、入力ポート241への入力対象となる信号群はドライバICによる切換制御を通じて切り換えられる。

【1052】

第1タイマ割込み処理(図88)の入球検知処理(ステップS5508)では、入力ポート241への入力対象となる信号群が各検知センサ231a～238aからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第0ビットD0は第1入賞口検知センサ231aからの検知信号に対応した情報が格納され、第1ビットD1は第2入賞口検知センサ232aからの検知信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第3入賞口検知センサ233aからの検知信号に対応した情報が格納され、第3ビットD3は特電検知センサ234aからの検知信号に対応した情報が格納され、第4ビットD4は第1作動口検知センサ235aからの検知信号に対応した情報が格納され、第5ビットD5は第2作動口検知センサ236aからの検知信号に対応した情報が格納され、第6ビットD6はアウト口検知センサ237aからの検知信号に対応した情報が格納され、第7ビットD7はゲート検知センサ238aからの検知信号に対応した情報が格納される。

【1053】

上記各検知センサ231a～238aは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すLOWレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すHIGHレベル信号を出力する。そして、入力ポート241ではLOWレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、HIGHレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、検知センサ231a～238aにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

【1054】

図91は第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5508にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。なお、入球検知処理におけるステップS5601～ステップS5623の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1055】

まず各種フラグクリア処理を実行する(ステップS5601)。各種フラグクリア処理では、特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dに設けられた第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。これら各確認フラグの内容については後に説明する。なお、入球検知処理は第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5505にて否定判定をする状況においては当該第1タイマ割込み処理(図88)の各処理回において実行されるが、当該状況においては第1タイマ割込み処理(図88)の各処理回にて入球検知処理を実行した後に上記確認フラグの状態に対応する処理の実行が完了するため、入球検知処理が開始される度に上記確認フラグを「0」クリアしたとしても問題は生じない。

【1056】

第0ビットD0に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS5602: YES)。この場合、特定制御用の

ワークエリア 2 1 1 の第 1 入賞確認フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 5 6 0 3 ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 5 6 0 4 ）。第 1 入賞確認フラグは第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。1 0 個賞球用カウンタは 1 0 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8 ）におけるステップ S 5 5 1 8 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

10

【 1 0 5 7 】

第 1 ビット D 1 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 5 6 0 5 : Y E S ）。この場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の第 2 入賞確認フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 5 6 0 6 ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 5 6 0 7 ）。第 2 入賞確認フラグは、第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 1 0 5 8 】

第 2 ビット D 2 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 5 6 0 8 : Y E S ）。この場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の第 3 入賞確認フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 5 6 0 9 ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 5 6 1 0 ）。第 3 入賞確認フラグは、第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

20

【 1 0 5 9 】

第 3 ビット D 3 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ 2 3 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 5 6 1 1 : Y E S ）。この場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の特電入賞確認フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 5 6 1 2 ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 5 6 1 3 ）。特電入賞確認フラグは特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。第 1 タイマ割込み処理（図 8 8 ）の特図特電制御処理（ステップ S 5 5 1 4 ）では特電入賞確認フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置 3 2 への 1 個の遊技球の入球が発生したことを特定しラウンド遊技における特電入賞装置 3 2 への残りの入球可能個数を 1 減算する。また、当該特電入賞確認フラグの内容は第 1 タイマ割込み処理（図 8 8 ）において特図特電制御処理（ステップ S 5 5 1 4 ）よりも後に実行される第 2 管理用処理（ステップ S 5 5 2 1 ）でも参照されるため、特図特電制御処理（ステップ S 5 5 1 4 ）にて特電入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該特電入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。1 5 個賞球用カウンタは 1 5 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。1 5 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8 ）におけるステップ S 5 5 1 8 の払出出力処理にて 1 5 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 5 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 5 個賞球コマンドを受信した場合、1 5 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

30

40

【 1 0 6 0 】

第 4 ビット D 4 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されてい

50

る状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS5614: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211の第1作動入賞確認フラグに「1」をセットするとともに(ステップS5615)、特定制御用のワークエリア211に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS5618)。1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。1個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理(図88)におけるステップS5518の払出出力処理にて1個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、1個賞球コマンドを1回出力した場合には1個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は1個賞球コマンドを受信した場合、1個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。第1作動入賞確認フラグは第1作動口33に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【1061】

図92は主側MPU82にて実行される本実施形態における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。なお、保留情報の取得処理におけるステップS5701~ステップS5710の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1062】

第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合(ステップS5701: YES)、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として(ステップS5702: YES)、第1保留情報を取得するための処理を実行する。第1保留情報を取得するための処理では、まず第1特図保留カウンタの値を1加算する(ステップS5703)。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS5703にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する(ステップS5704)。その後、第1保留コマンドをレジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS5705)。コマンド送信バッファ223bに第1保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該第1保留コマンドが音光側MPU93に送信される。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

20

30

【1063】

なお、第1作動入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理(図88)において特図特電制御処理(ステップS5514)よりも後に実行される第2管理用処理(ステップS5521)でも参照される。したがって、特図特電制御処理(ステップS5514)における保留情報の取得処理(図92)にて第1作動入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該第1作動入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。

40

【1064】

入球検知処理(図91)の説明に戻り、第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS5617: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211の第2作動入賞確認フラグに「1」をセットするとともに(ステップS5618)、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS5619)。

【1065】

図92に示す保留情報の取得処理では、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合(ステップS5706: YES)、第2特図保留エリア112に記憶されてい

50

る第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として(ステップS5707: YES)、第2保留情報を取得するための処理を実行する。第2保留情報を取得するための処理では、まず第2特図保留カウンタの値を1加算する(ステップS5708)。当該第2特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア112のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS5708にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する(ステップS5709)。その後、第2保留コマンドをレジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS5710)。コマンド送信バッファ223bに第2保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該第2保留コマンドが音光側MPU93に送信される。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【1066】

なお、第2作動入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理(図88)において特図特電制御処理(ステップS5514)よりも後に実行される第2管理用処理(ステップS5521)でも参照されるため、特図特電制御処理(ステップS5514)にて第2作動入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該第2作動入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。

【1067】

入球検知処理(図91)の説明に戻り、第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS5620: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211のアウト確認フラグに「1」をセットする(ステップS5621)。アウト確認フラグはアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1068】

第7ビットD7に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ238aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS5622: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211のゲート入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS5623)。ゲート入賞確認フラグはスルーゲート35に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1タイマ割込み処理(図88)の普図普電制御処理(ステップS5515)ではゲート入賞確認フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普図保留エリア84cに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、現状の普電乱数カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として普図保留エリア84cに格納する処理を実行する。

【1069】

次に第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5509の処理について説明する。

【1070】

第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5509では既に説明したとおりCALL I命令により不正検知用処理を実行する。不正検知用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第1タイマ割込み処理(図88)において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALL I命令を利用して呼び出される。

【1071】

CALL I命令により不正検知用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタには

10

20

30

40

50

キャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを
含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタ
の情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理であ
る不正検知用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該不正検知用
処理のコールや当該不正検知用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタ
の情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

【1072】

CALLI命令により不正検知用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が
特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理(図88)及
び後述する第2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止される。これにより、非特
定制御の処理である不正検知用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み
処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)が割り込んで起動されてしまわな
いようにすることが可能となる。

10

【1073】

CALLI命令により不正検知用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が
特定制御用のスタックエリア212に退避され、第1タイマ割込み処理(図88)及び第
2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止された後、不正検知用処理に対応するプ
ログラムが開始される。

【1074】

このように、CALLI命令により不正検知用処理を実行する構成とすることにより、
一の命令(「CALLI」)により、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御
用のスタックエリア212に退避されるとともに、第1タイマ割込み処理(図88)及び
第2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止される。そして、不正検知用処理に対
応するプログラムを開始させることができる。このため、主側MPU82のフラグレジス
タの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させるための命令と、第1タイマ割
込み処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)の割込みを禁止するための命
令と、不正検知用処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較し
て、不正検知用処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことが
できる。これにより、プログラムを記憶しておくための主側ROM83における記憶容量を
低減することができる。

20

30

【1075】

図93は不正検知用処理を示すフローチャートである。なお、不正検知用処理における
ステップS5801~ステップS5818の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特
定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1076】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタ
ックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する
(ステップS5801)。スタックポインタは、スタックエリア212, 214において
プッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU82にて特定する
ためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタック
ポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報が更新さ
れ、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象とな
る記憶エリアのアドレスの情報が更新される。また、非特定制御用のスタックエリア21
4を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア214における
最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特
定制御用のスタックエリア214における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが
変更される。したがって、ステップS5801では、非特定制御用のスタックエリア21
4における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

40

【1077】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側MPU8

50

2のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたWAバッファに退避させる(ステップS5802)。また、「LD(__BCBUF),BC」として、ロード命令により、主側MPU82のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたBCバッファに退避させる(ステップS5803)。また、「LD(__DEBUF),DE」として、ロード命令により、主側MPU82のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたDEバッファに退避させる(ステップS5804)。また、「LD(__HLBUF),HL」として、ロード命令により、主側MPU82のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたHLバッファに退避させる(ステップS5805)。また、「LD(__IXBUF),IX」として、ロード命令により、主側MPU82のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIXバッファに退避させる(ステップS5806)。また、「LD(__IYBUF),IY」として、ロード命令により、主側MPU82のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIYバッファに退避させる(ステップS5807)。

【1078】

主側MPU82のレジスタエリア223における汎用レジスタエリア223aには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS5802～ステップS5807では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア213における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【1079】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である情報クリア処理(ステップS5808)、試射試験処理(ステップS5809)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS5810)及び不正検知実行処理(ステップS5811)にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を情報クリア処理(ステップS5808)、試射試験処理(ステップS5809)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS5810)及び不正検知実行処理(ステップS5811)の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア213に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア213に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【1080】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア213に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である情報クリア処理(ステップS5808)、試射試験処理(ステップS5809)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS5810)及び不正検知実行処理(ステップS5811)にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア213に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア213においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、情報クリア処理(ステップS5808)、試射試験処理(ステップS5809)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS5810)及び不正検知実行処理(ステップS5811)に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア213の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

【 1 0 8 1 】

なお、当然のことながら主側 M P U 8 2 における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【 1 0 8 2 】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまふ。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【 1 0 8 3 】

ステップ S 5 8 0 2 ~ ステップ S 5 8 0 7 の処理を実行した後は、情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）、試射試験処理（ステップ S 5 8 0 9 ）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 5 8 1 0 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）を実行する。情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）、試射試験処理（ステップ S 5 8 0 9 ）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 5 8 1 0 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）、試射試験処理（ステップ S 5 8 0 9 ）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 5 8 1 0 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）、試射試験処理（ステップ S 5 8 0 9 ）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 5 8 1 0 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）の実行後における不正検知用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に書き込まれる。そして、情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）、試射試験処理（ステップ S 5 8 0 9 ）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 5 8 1 0 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す不正検知用処理のプログラムに復帰する。

【 1 0 8 4 】

ステップ S 5 8 0 9 の試射試験処理では、試射試験情報を生成し、その生成した試射試験情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に格納する。ステップ S 5 8 1 0 の非特定制御のタイマ更新処理では、主側 R A M 8 4 の非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新する。当該タイマカウンタには、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h 及び磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j が含まれる。これらタイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 j はいずれもステップ S 5 8 1 0 の処理が実行される度に 1 減算され、既に「 0 」の状況で 1 減算されたことでキャリーフラグ（又はポローフラグ）に「 1 」がセットされたタイマカウンタは「 0 」クリアされる。情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）の詳細については後に説明する。

【 1 0 8 5 】

情報クリア処理（ステップ S 5 8 0 8 ）、試射試験処理（ステップ S 5 8 0 9 ）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 5 8 1 0 ）及び不正検知実行処理（ステップ S 5 8 1 1 ）を実行した後は、「 L D S P , Y (r + b) 」として、ロード命令により、主側

10

20

30

40

50

M P U 8 2 のスタックポインタに不正検知用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとして $Y(r + b)$ を設定する (ステップ S 5 8 1 2)。 $Y(r + b)$ のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における $Y(r + 8)$ と $Y(s)$ との間のアドレスとして設定されている。

【 1 0 8 6 】

第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) のステップ S 5 5 0 9 にて不正検知用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側 M P U 8 2 のスタックポインタの情報 (すなわちスタックポインタの値) は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報としては、例えば不正検知用処理が終了した後における第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報 $Y(r + b)$ となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報クリア処理 (ステップ S 5 8 0 8)、試射試験処理 (ステップ S 5 8 0 9)、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 5 8 1 0) 及び不正検知実行処理 (ステップ S 5 8 1 1) が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報である $Y(r + b)$ を主側 M P U 8 2 のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側 M P U 8 2 のスタックポインタの情報を主側 R A M 8 4 に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側 R A M 8 4 において確保する必要がなくなる。

【 1 0 8 7 】

その後、「L D W A , (_ W A B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の W A バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の W A レジスタに上書きする (ステップ S 5 8 1 3)。また「L D B C , (_ B C B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の B C バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の B C レジスタに上書きする (ステップ S 5 8 1 4)。また「L D D E , (_ D E B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の D E バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の D E レジスタに上書きする (ステップ S 5 8 1 5)。また「L D H L , (_ H L B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の H L バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の H L レジスタに上書きする (ステップ S 5 8 1 6)。また「L D I X , (_ I X B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の I X バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の I X レジスタに上書きする (ステップ S 5 8 1 7)。また「L D I Y , (_ I Y B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の I Y バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の I Y レジスタに上書きする (ステップ S 5 8 1 8)。ステップ S 5 8 1 3 ~ ステップ S 5 8 1 8 の処理が実行されることにより、主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【 1 0 8 8 】

ステップ S 5 8 1 3 ~ ステップ S 5 8 1 8 の処理を実行した後は、R E T I 命令により特定制御の処理に含まれる第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) に復帰する。R E T I 命令が実行されることにより、不正検知用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させたフラグレジスタの情報が主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰されるとともに、第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第 1 タイマ割込

10

20

30

40

50

み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。なお、不正検知用処理（図93）におけるRETI命令では第1タイマ割込み処理については発生を禁止している状態が維持される構成としてもよい。

【1089】

RETI命令を実行する構成であることにより、一の命令（「RETI」）により、不正検知用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報を主側MPU82のフラグレジスタに復帰させ、第1タイマ割込み処理（図88）及び第2タイマ割込み処理（図114）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えることができる。このため、不正検知用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報を主側MPU82のフラグレジスタに復帰させるための命令と、第1タイマ割込み処理（図88）及び第2タイマ割込み処理（図114）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理のプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、非特定制御の処理のプログラムを記憶しておくための主側ROM83における記憶容量を低減することができる。

10

【1090】

ここで、非特定制御の処理が実行された場合に主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理が再開される場合に主側RAM84に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

20

【1091】

また、非特定制御の処理が実行された場合に主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理への復帰後において非特定制御の処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御の処理を間に挟んで実行される非特定制御の処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア213又は非特定制御用のスタックエリア214に記憶されており、主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御の処理が実行された場合に主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側RAM84に退避されないとしても、非特定制御の処理を実行する上で問題が生じない。

30

【1092】

次に、ステップS5808にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される情報クリア処理について説明する。図94は情報クリア処理を示すフローチャートである。なお、情報クリア処理におけるステップS5901～ステップS5904の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1093】

情報クリア処理では、非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、既に説明した第1一般入賞異常フラグ2131、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tの「0」クリアを行うための処理を実行する。これら第1一般入賞異常フラグ2131、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tはいずれも1バイトのデータ容量となっており、これら各エリアに対して連番となるようにアドレスが設定されている。第1一般入賞異常フラグ2131 第2一般入賞異常フラグ213m 第3一般入賞異常フラグ213n 特電入賞異常フラグ213o 第1作動入賞異常フラグ213p 第2作動入賞異常フラグ213q アウト異常フラグ213r ゲート入賞異常フラグ213s 磁気異常フラグ2

40

50

1 3 t の順序でアドレスが「 1 」ずつ増加する。

【 1 0 9 4 】

情報クリア処理では、まず主側 M P U 8 2 の所定のレジスタにクリア対象アドレスとして開始アドレスを設定する（ステップ S 5 9 0 1 ）。当該開始アドレスは、第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l のアドレスとなっている。

【 1 0 9 5 】

その後、クリア対象アドレスに対応するエリアに対して「 0 」クリアを行う（ステップ S 5 9 0 2 ）。クリア対象アドレスが開始アドレスである場合には当該開始アドレスに対応するエリアが第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l であるため、当該第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l を「 0 」クリアする。

10

【 1 0 9 6 】

その後、クリア対象アドレスが最終アドレスであるか否かを判定する（ステップ S 5 9 0 3 ）。最終アドレスは、磁気異常フラグ 2 1 3 t のアドレスとなっている。クリア対象アドレスが最終アドレスではない場合（ステップ S 5 9 0 3 : N O ）、クリア対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップ S 5 9 0 4 ）。具体的にはクリア対象アドレスを 1 加算する。そして、その 1 加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップ S 5 9 0 2 にて「 0 」クリアを行い、ステップ S 5 9 0 3 の処理を実行する。

【 1 0 9 7 】

クリア対象アドレスが開始アドレスである状況でステップ S 5 9 0 4 の処理が実行された場合には、クリア対象アドレスが第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m のアドレスとなり、当該第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m に対して「 0 」クリアが行われる。また、当該第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m のアドレスがクリア対象アドレスである状況でステップ S 5 9 0 4 の処理が実行された場合には、クリア対象アドレスが第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n のアドレスとなり、当該第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n に対して「 0 」クリアが行われる。

20

【 1 0 9 8 】

上記ステップ S 5 9 0 2 ~ ステップ S 5 9 0 4 の処理が繰り返されることによってステップ S 5 9 0 4 の処理にて最終アドレスに対応する磁気異常フラグ 2 1 3 t のアドレスがクリア対象アドレスに設定された場合、当該磁気異常フラグ 2 1 3 t を「 0 」クリアした後におけるステップ S 5 9 0 3 では肯定判定をする。ステップ S 5 9 0 3 にて肯定判定をすることで本情報クリア処理を終了する。なお、当該初期設定処理（図 8 6 ）では非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、通常用カウンタエリア 2 5 1、演算結果記憶エリア 2 5 2、表示対象設定エリア 2 5 3、切換タイミングカウンタ 2 5 4 及び表示対象カウンタ 2 5 5 に対してステップ S 5 9 0 2 のクリア処理は実行されない。

30

【 1 0 9 9 】

上記のように情報クリア処理が実行されることにより、後述する不正検知実行処理が実行される前に第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l、第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m、第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t を「 0 」クリアすることが可能となる。これらフラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 t が不正検知実行処理の実行前に「 0 」クリアされること的作用効果については後に説明する。

40

【 1 1 0 0 】

次に、ステップ S 5 8 1 1 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される不正検知実行処理について説明する。図 9 5 は不正検知実行処理を示すフローチャートである。なお、不正検知実行処理におけるステップ S 6 0 0 1 ~ ステップ S 6 0 1 9 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

50

【 1 1 0 1 】

まず特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 0 0 1 ）。既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図 9 1 ）において第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定された場合、すなわち第 2 作動口 3 4 への 1 個の遊技球の入賞が発生した場合に第 2 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされる。

【 1 1 0 2 】

第 2 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 0 0 1 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普電開放状態フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定するとともに（ステップ S 6 0 0 2 ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c の値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 0 3 ）。

【 1 1 0 3 】

ここで、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8 ）のステップ S 5 5 1 5 の普図普電制御処理にて実行される普電制御処理について図 9 6 のフローチャートを参照しながら説明する。普電制御処理は上記第 1 の実施形態と同様に第 2 作動口 3 4 における普電役物 3 4 a の普電開放状態を制御するための処理である。なお、普電制御処理におけるステップ S 6 1 0 1 ~ ステップ S 6 1 1 1 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【 1 1 0 4 】

まず特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普電開放状態フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定することで、第 2 作動口 3 4 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 6 1 0 1 ）。普電開放状態フラグは、普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力が行われており第 2 作動口 3 4 が開放状態であることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。なお、普図普電制御処理（図 1 5 ）の普図確定中処理（ステップ S 3 0 9 ）において普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力が開始された場合に普電開放状態フラグに「 1 」がセットされるとともに、後述するステップ S 6 1 1 0 にて普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力が開始された場合にも普電開放状態フラグに「 1 」がセットされる。

【 1 1 0 5 】

普電開放状態フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 1 0 1 : Y E S ）、閉鎖判定用処理を実行する（ステップ S 6 1 0 2 ）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合、すなわち第 2 作動口 3 4 への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普電入賞カウンタの値を 1 減算する。普電入賞カウンタは上記第 1 の実施形態と同様に、今回の普電開放状態において第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個に到達したか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。1 減算後における普電入賞カウンタの値が「 0 」である場合、第 2 作動口 3 4 の閉鎖条件が成立したと判定する。また、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「 0 」ではない場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普図側タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定することで、第 2 作動口 3 4 における 1 回の開放の継続期間が経過したか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合には、第 2 作動口 3 4 の閉鎖条件が成立したと判定する。

【 1 1 0 6 】

第 2 作動口 3 4 の閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 6 1 0 3 : Y E S ）、閉鎖設定処理を実行する（ステップ S 6 1 0 4 ）。閉鎖設定処理では、普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を停止することで第 2 作動口 3 4 を閉鎖状態とする。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 6 1 0 5 ）。

10

20

30

40

50

【 1 1 0 7 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c に普電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップ S 6 1 0 6）。普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c は、第 2 作動口 3 4 に設けられた第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を、開放状態である第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。普電用監視遅延期間は、開放状態である第 2 作動口 3 4 に入賞した遊技球が第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a に検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には 1 秒に設定されている。

【 1 1 0 8 】

その後、終了分岐処理を実行する（ステップ S 6 1 0 7）。終了分岐処理では、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には、今回の普電開放状態が終了したとして特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普電開放カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普電開放状態の制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電開放開始処理（ステップ S 3 0 7）となる。普電入賞カウンタの値が 1 以上である場合には特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普電開放カウンタの値を 1 減算する。普電開放カウンタは上記第 1 の実施形態と同様に、今回の普電開放状態において第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開放状態とする回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には今回の普電開放状態が終了したとして特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普電開放状態の制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電開放開始処理（ステップ S 3 0 7）となる。1 減算後における普電開放カウンタの値が 1 以上である場合には、普電側のインターバル期間（具体的には 2 秒）の情報を特定制御用のワークエリア 2 1 1 の普電側タイマカウンタにセットする。この場合、普電開放カウンタの値が維持されるため、普電開放状態の制御処理の次の処理回における実行対象の処理は普電開放状態維持処理（図 9 6）に維持される。

【 1 1 0 9 】

普電開放状態の制御処理において特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグの値が「0」であると判定した場合（ステップ S 6 1 0 1 : N O）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、普電側のインターバル期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 6 1 0 8）。普電側のインターバル期間が経過している場合（ステップ S 6 1 0 8 : Y E S）、普電側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間（具体的には 2 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 6 1 0 9）。また、普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を再度行うことで第 2 作動口 3 4 を開放状態とする（ステップ S 6 1 1 0）。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップ S 6 1 1 1）。この場合、普電開放状態の制御処理の次の処理回における実行対象の処理は普電開放状態維持処理（図 9 6）に維持される。

【 1 1 1 0 】

不正検知実行処理（図 9 5）の説明に戻り、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされている状況において（ステップ S 6 0 0 1 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグに「1」がセットされておらず（ステップ S 6 0 0 2 : N O）、さらに特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c の値が「0」である場合（ステップ S 6 0 0 3 : Y E S）、第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となってから第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を有効として扱う期間が経過した後であるにも関わらず当該第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて遊技球が検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q に「1」をセットする（ステップ S 6 0 0 4）。第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q は既に説明したとおり、第 2 作動口 3 4 に対応させて設けられている。普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c 又

10

20

30

40

50

は第6入賞監視タイマカウンタ213gを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合、当該非特定制御の処理にて第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

【1111】

その後、普電入賞異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS6005)。コマンド送信バッファ223bに普電入賞異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該普電入賞異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は普電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて第2作動口34への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

10

【1112】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する(ステップS6006)。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【1113】

ステップS6001にて否定判定をした場合、ステップS6002にて肯定判定をした場合、ステップS6003にて否定判定をした場合、又はステップS6006の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における特電入賞確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS6007)。既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理(図91)において特電検知センサ234aにて1個の遊技球が検知されたと判定された場合、すなわち特電入賞装置32への1個の遊技球の入賞が発生した場合に特電入賞確認フラグに「1」がセットされる。

20

【1114】

特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合(ステップS6007: YES)、特定制御用のワークエリア211に設けられた特電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するとともに(ステップS6008)、特定制御用のワークエリア211の特電用監視遅延タイマカウンタ211bの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS6009)。

30

【1115】

ここで、第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5514の特図特電制御処理にて実行される特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理について図97(a)~図97(c)のフローチャートを参照しながら説明する。特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理は上記第1の実施形態と同様に開閉実行モードにおいて特電入賞装置32の開閉制御を行うための処理である。なお、特電開始処理におけるステップS6201~ステップS6208、特電開放中処理におけるステップS6301~ステップS6307及び特電閉鎖中処理におけるステップS6401~ステップS6407の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

40

【1116】

図97(a)に示すように特電開始処理では、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、開閉実行モードのオープニング期間が経過しているか否かを判定する(ステップS6201)。ステップS6201にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア211に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードの実行契機となった遊技結果に対応するラウンド遊技の回数の情報をセットする(ステップS6202)。ラウンドカウンタは上記第1の実施形態と同様に開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82に

50

て特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする（ステップS6203）。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS6204）。入賞カウンタは上記第1の実施形態と同様に入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする（ステップS6205）。

【1117】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた特電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップS6206）。特電開放状態フラグは、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われており特電入賞装置32が開放状態であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【1118】

その後、特電開放コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS6207）。コマンド送信バッファ223bに特電開放コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該特電開放コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は特電開放コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32が開放状態となったことを示す演出が実行されるようにする。

【1119】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS6208）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（図97（b））に対応する「4」となる。

20

【1120】

図97（b）に示す特電開放中処理では、閉鎖判定用処理を実行する（ステップS6301）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち特電入賞装置32への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア211における入賞カウンタの値を1減算する。1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。また、特電入賞装置32への入賞が発生していない場合又は入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、ラウンド遊技の開放継続期間が経過したか否かを判定する。特図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。

30

【1121】

特電入賞装置32の閉鎖条件が成立している場合（ステップS6302：YES）、閉鎖設定処理を実行する（ステップS6303）。閉鎖設定処理では、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、特定制御用のワークエリア211における特電開放状態フラグを「0」クリアする（ステップS6304）。

40

【1122】

その後、特定制御用のワークエリア211における特電用監視遅延タイマカウンタ211bに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップS6305）。特電用監視遅延タイマカウンタ211bは、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置32が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特電用監視遅延期間は、開放状態である特電入賞装置32に入賞した遊技球が特電検知センサ234aに検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には1秒に設定されている。

【1123】

50

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるラウンドカウンタの値を 1 減算した後に (ステップ S 6 3 0 6)、エンディング分岐処理を実行する (ステップ S 6 3 0 7)。エンディング分岐処理では、1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上であれば、インターバル期間の情報 (具体的には 3 秒) を特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特図側タイマカウンタにセットした後に、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理 (図 9 7 (c)) に対応する「5」となる。一方、1 減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報 (具体的には 5 秒) を特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特図側タイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する。コマンド送信バッファ 2 2 3 b にエンディングコマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該エンディングコマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて開閉実行モードのエンディング演出が実行されるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 2 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図特電制御処理 (図 1 8) の特電終了処理 (ステップ S 6 1 2) に対応する「6」となる。

【 1 1 2 4 】

図 9 7 (c) に示す特電閉鎖中処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、インターバル期間が経過しているか否かを判定する (ステップ S 6 4 0 1)。ステップ S 6 4 0 1 にて肯定判定をした場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報 (具体的には 2 9 秒) を特図側タイマカウンタにセットする (ステップ S 6 4 0 2)。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における入賞カウンタに「10」をセットする (ステップ S 6 4 0 3)。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする (ステップ S 6 4 0 4)。

【 1 1 2 5 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電開放状態フラグに「1」をセットする (ステップ S 6 4 0 5)。その後、特電開放コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する (ステップ S 6 4 0 6)。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に特電開放コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該特電開放コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は特電開放コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて特電入賞装置 3 2 が開放状態となったことを示す演出が実行されるようにする。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特図特電カウンタの値を 1 減算する (ステップ S 6 4 0 7)。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理 (図 9 7 (b)) に対応する「4」となる。

【 1 1 2 6 】

不正検知実行処理 (図 9 5) の説明に戻り、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電入賞確認フラグに「1」がセットされている状況において (ステップ S 6 0 0 7 : Y E S)、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電開放状態フラグに「1」がセットされておらず (ステップ S 6 0 0 8 : N O)、さらに特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b の値が「0」である場合 (ステップ S 6 0 0 9 : Y E S)、特電入賞装置 3 2 が閉鎖状態となってから特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知を有効として扱う期間が経過した後であるにも関わらず当該特電検知センサ 2 3 4 a にて遊技球が検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「1」をセットする (ステップ S 6 0 1 0)。特電入賞異常フラグ 2 1 3 o は既に説明したとおり、特電入賞装置 3 2 に対応させて設けられている。特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 又は第 4 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 e を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生し

10

20

30

40

50

たことが非特定制御の処理にて特定された場合、当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「 1 」がセットされる。

【 1 1 2 7 】

その後、特電入賞異常コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 6 0 1 1）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に特電入賞異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該特電入賞異常コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は特電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて特電入賞装置 3 2 への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

10

【 1 1 2 8 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する（ステップ S 6 0 1 2）。第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k は既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

【 1 1 2 9 】

ステップ S 6 0 0 7 にて否定判定をした場合、ステップ S 6 0 0 8 にて肯定判定をした場合、ステップ S 6 0 0 9 にて否定判定をした場合、又はステップ S 6 0 1 2 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグのうち、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた監視対象カウンタの値に対応する確認フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 0 1 3）。

20

【 1 1 3 0 】

監視対象カウンタは、ステップ S 6 0 1 4 ~ ステップ S 6 0 1 6 の監視処理の対象となる確認フラグの種類を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。不正検知実行処理（図 9 5）が開始されたタイミングにおいては監視対象カウンタの値は「 0 」となっている。ステップ S 6 0 1 4 ~ ステップ S 6 0 1 6 の監視処理の対象となる確認フラグの種類は、監視対象カウンタの値が「 0 」である場合が第 1 入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 1 」である場合が第 2 入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 2 」である場合が第 3 入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 3 」である場合が特電入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 4 」である場合が第 1 作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 5 」である場合が第 2 作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 6 」である場合がアウト確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「 7 」である場合がゲート入賞確認フラグである。

30

【 1 1 3 1 】

監視対象カウンタの現状の値に対応する確認フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 0 1 3 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h のうち非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 1 4）。

40

【 1 1 3 2 】

第 1 ~ 第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 c は既に説明したとおり、対応する一般入賞口 3 1 に設けられた入賞口検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 3 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。第 4 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 d は既に説明したとおり、特電入賞装置 3 2 の特電検知センサ 2 3 4 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用され

50

るカウンタである。第5入賞監視タイマカウンタ213eは既に説明したとおり、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第6入賞監視タイマカウンタ213fは既に説明したとおり、第2作動口34の第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第7入賞監視タイマカウンタ213gは既に説明したとおり、アウト口24aに設けられたアウト口検知センサ237aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第8入賞監視タイマカウンタ213hは既に説明したとおり、スルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

10

【1133】

監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1入賞監視タイマカウンタ213aが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2入賞監視タイマカウンタ213bが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3入賞監視タイマカウンタ213cが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「3」である場合には第4入賞監視タイマカウンタ213dが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第5入賞監視タイマカウンタ213eが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第6入賞監視タイマカウンタ213fが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「6」である場合には第7入賞監視タイマカウンタ213gが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「7」である場合には第8入賞監視タイマカウンタ213hが確認対象となる。

20

【1134】

監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hの値が1以上である場合（ステップS6014：YES）、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aの検知結果が1個の遊技球の検知結果となってから検知無効期間（例えば0.1秒）が経過する前に当該検知センサ231a～238aの検知結果が新たな遊技球の検知結果となったことを意味する。このような状況が発生する場合としては、例えば当該検知センサ231a～238aの検知範囲において遊技球のチャタリングが発生したことで、1個の遊技球の通過に対して当該検知センサ231a～238aの検知結果が複数個の遊技球の通過に対応する検知結果となる場合が挙げられる。検知無効期間は、チャタリングが発生することなく遊技球の正常な通過が行われた場合には遊技球の新たな検知が発生しない期間として設定されている。

30

【1135】

ステップS6014にて肯定判定をした場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r及びゲート入賞異常フラグ213sのうち、監視対象カウンタの値に対応する異常フラグ213l～213sに「1」をセットする（ステップS6015）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1一般入賞異常フラグ213lに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2一般入賞異常フラグ213mに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3一般入賞異常フラグ213nに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「3」である場合には特電入賞異常フラグ213oに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第1作動入賞異常フラグ213pに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第2作動入賞異常フラグ213qに「

40

50

1」をセットする。監視対象カウンタの値が「6」である場合にはアウト異常フラグ213rに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「7」である場合にはゲート入賞異常フラグ213sに「1」をセットする。これにより、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a~238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合には、対応する異常フラグ213l~213sに「1」がセットされる。

【1136】

ステップS6014にて否定判定をした場合、又はステップS6015の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a~213hに検知無効期間をセットする(ステップS6016)。これにより、監視対象カウンタに対応する検知センサ231a~238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合及び検知無効期間が経過した後に遊技球の検知が発生した場合のいずれであっても、監視対象カウンタに対応する入賞監視タイマカウンタ213a~213hに検知無効期間がセットされる。

10

【1137】

その後、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する(ステップS6017)。監視対象カウンタの値が最大値未満である場合(ステップS6017:NO)、監視対象カウンタの値を1加算した後に(ステップS6018)、ステップS6013に戻る。これにより、次の順番の監視対象の検知センサ231a~238aについてステップS6014~ステップS6016の監視処理が実行される。上記のようにステップS6013~ステップS6018の処理が実行されることにより、検知センサ231a~238aのそれぞれに対して検知無効期間内における遊技球の検知が発生していないか否かが特定される。

20

【1138】

監視対象カウンタの値が最大値である場合(ステップS6017:YES)、磁気監視処理を実行する(ステップS6019)。図98は当該磁気監視処理を示すフローチャートである。なお、磁気監視処理におけるステップS6501~ステップS6509の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1139】

まず非特定制御用のワークエリア213における磁気監視遅延タイマカウンタ213jの値が「0」か否かを判定する(ステップS6501)。磁気監視遅延タイマカウンタ213jは既に説明したとおり、磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。当該磁気監視遅延期間は任意であるが、本パチンコ機10では0.5秒に設定されている。

30

【1140】

磁気監視遅延タイマカウンタ213jの値が「0」である場合(ステップS6501:YES)、遊技盤24の背面に設けられた磁気検知センサの検知結果が磁気を検知に対応する検知結果であるか否かを判定する(ステップS6502)。ステップS6502にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気検知カウンタ213iの値を「0」クリアする(ステップS6503)。磁気検知カウンタ213iは既に説明したとおり、磁気異常の発生を特定した回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

40

【1141】

ステップS6502にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気検知カウンタ213iの値を1加算する(ステップS6504)。そして、その1加算後における磁気検知カウンタ213iの値が異常基準回数(具体的には「3」)以上である場合(ステップS6505:YES)、非特定制御用のワークエリア213における磁気異常フラグ213tに「1」をセットする(ステップS6506)。磁気異常フラグ213tに「1」がセットされることで、主側MPU82では磁気異常の発生に対処するための処理が実行される。

50

【 1 1 4 2 】

その後、磁気異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS6507)。コマンド送信バッファ223bに磁気異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該磁気異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は磁気異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて磁気異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

【 1 1 4 3 】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する(ステップS6508)。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

10

【 1 1 4 4 】

ステップS6505にて否定判定をした場合、又はステップS6508の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気監視遅延タイマカウンタ213jに磁気監視遅延期間をセットする(ステップS6509)。これにより、磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間の計測が開始される。このように磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間が設定されているとともに、上記のとおり磁気検知カウンタ213iの値が複数の回数として定められた異常基準回数以上となった場合に磁気異常の発生と特定する構成とすることにより、不正な磁気出力ではなく、電気的なノイズにより磁気が発生した場合にまで磁気異常の発生と特定されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 1 1 4 5 】

次に、第1タイマ割込み処理(図88)において上記不正検知実行処理を含む不正検知用処理よりも後の処理順序であるステップS5511にて実行される不正対応処理について、図99のフローチャートを参照しながら説明する。なお、不正対応処理におけるステップS6601~ステップS6625の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【 1 1 4 6 】

非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213lに「1」がセットされている場合(ステップS6601: YES)、今回の処理回における第1タイマ割込み処理(図88)において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理(図91)にて特定した第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知(すなわち一般入賞口31への入賞)がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理(図88)において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理(図91)にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第1入賞確認フラグを「0」クリアする(ステップS6602)。不正対応処理(図99)は、第1タイマ割込み処理(図88)の処理順序において入球検知処理(図91)よりも後の処理順序であって後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、後述する第2管理用処理において第1入賞口検知センサ231aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

30

40

【 1 1 4 7 】

その後、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する(ステップS6603)。今回の処理回における第1タイマ割込み処理(図88)において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理(図91)にて第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知を契機として10個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、10個賞球用カウンタの値が1以上である場

50

合には、第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS5518の払出出力処理にて、10個の遊技球の払い出しを指示する10個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知が異常に起因している場合には、10個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理（図88）においてステップS5518の払出出力処理が実行される前に不正対応処理（図99）にて10個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【1148】

ステップS6604～ステップS6606では第2入賞口検知センサ232aについてステップS6601～ステップS6603と同様の処理を実行し、ステップS6607～ステップS6609では第3入賞口検知センサ233aについてステップS6601～ステップS6603と同様の処理を実行する。具体的には、非特定制御用のワークエリア213における第2一般入賞異常フラグ213mに「1」がセットされている場合（ステップS6604：YES）、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2入賞確認フラグを「0」クリアするとともに（ステップS6605）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS6606）。また、非特定制御用のワークエリア213における第3一般入賞異常フラグ213nに「1」がセットされている場合（ステップS6607：YES）、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第3入賞確認フラグを「0」クリアするとともに（ステップS6608）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS6609）。

【1149】

非特定制御用のワークエリア213における特電入賞異常フラグ213oに「1」がセットされている場合（ステップS6610：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特定した特電検知センサ234aにおける遊技球の検知（すなわち特電入賞装置32への入賞）がチャタリングなどによる異常又は閉鎖状態であるはずの特電入賞装置32に遊技球を入賞させる不正に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該特電入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップS6611）。不正対応処理（図99）は、第1タイマ割込み処理（図88）の処理順序において入球検知処理（図91）よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップS5514）及び後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、特電開放中処理（図97（b））又は後述する第2管理用処理において特電検知センサ234aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

【1150】

その後、特定制御用のワークエリア211における15個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS6612）。今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を契機として15個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、15個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS5518の払出出力処理にて、15個の遊技球の払い出しを指示する15個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該特電検知センサ234aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因している場合には、15個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理（図88）においてステップS5518の払出出力処理が実行される前に不正対応処理（図99

10

20

30

40

50

）にて15個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【1151】

非特定制御用のワークエリア213における第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされている場合（ステップS6613：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特定した第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知（すなわち第1作動口33への入賞）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1作動入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第1作動入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップS6614）。不正対応処理（図99）は、第1タイマ割込み処理（図88）の処理順序において入球検知処理（図91）よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップS5514）及び後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、保留情報の取得処理（図92）又は後述する第2管理用処理において第1作動口検知センサ235aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

10

【1152】

その後、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS6615）。今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知を契機として1個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、1個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS5518の払出出力処理にて、1個の遊技球の払い出しを指示する1個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知が異常に起因している場合には、1個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理（図88）においてステップS5518の払出出力処理が実行される前に不正対応処理（図99）にて1個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

20

30

【1153】

非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされている場合（ステップS6616：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特定した第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知（すなわち第2作動口34への入賞）がチャタリングなどによる異常又は閉鎖状態であるはずの第2作動口34に遊技球を入賞させる不正に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図88）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS5508の入球検知処理（図91）にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第2作動入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップS6617）。不正対応処理（図99）は、第1タイマ割込み処理（図88）の処理順序において入球検知処理（図91）よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップS5514）、普図普電制御処理（ステップS5515）及び後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、保留情報の取得処理（図92）、普電制御処理（図96）又は後述する第2管理用処理において第2作動口検知センサ236aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

40

【1154】

50

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 個賞球用カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 6 6 1 8）。今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 5 5 0 8 の入球検知処理（図 9 1）にて第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を契機として 1 個賞球用カウンタの値が 1 加算されている。また、1 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップ S 5 5 1 8 の払出出力処理にて、1 個の遊技球の払い出しを指示する 1 個賞球コマンドが払出制御装置 7 7 に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知が異常又は不正に起因している場合には、1 個賞球用カウンタの値が 1 加算された処理回の第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）においてステップ S 5 5 1 8 の払出出力処理が実行される前に不正対応処理（図 9 9）にて 1 個賞球用カウンタの値が 1 減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 5 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 におけるアウト異常フラグ 2 1 3 r に「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 6 1 9 : Y E S）、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 5 5 0 8 の入球検知処理（図 9 1）にて特定したアウト口検知センサ 2 3 7 a における遊技球の検知（すなわちアウト口 2 4 a への入球）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 5 5 0 8 の入球検知処理（図 9 1）にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のアウト確認フラグに「 1 」をセットしたものの、当該アウト確認フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 6 6 2 0）。不正対応処理（図 9 9）は、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）の処理順序において入球検知処理（図 9 1）よりも後の処理順序であって後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、後述する第 2 管理用処理においてアウト口検知センサ 2 3 7 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【 1 1 5 6 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 におけるゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s に「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 6 2 1 : Y E S）、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 5 5 0 8 の入球検知処理（図 9 1）にて特定したゲート検知センサ 2 3 8 a における遊技球の検知（すなわちスルーゲート 3 5 への入賞）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 5 5 0 8 の入球検知処理（図 9 1）にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のゲート入賞確認フラグに「 1 」をセットしたものの、当該ゲート入賞確認フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 6 6 2 2）。不正対応処理（図 9 9）は、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）の処理順序において入球検知処理（図 9 1）よりも後の処理順序であって普図普電制御処理（ステップ S 5 5 1 5）よりも前の処理順序に設定されている。したがって、普図普電制御処理（ステップ S 5 5 1 5）における普図側の保留情報を取得するための処理においてゲート検知センサ 2 3 8 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【 1 1 5 7 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気異常フラグ 2 1 3 t に「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 6 2 3 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 6 6 2 4）。遊技停止フラグに「 1 」がセットされている場合、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）においてステップ S 5 5 0 1 ~ ステップ S 5 5 0 4 及びステップ S 5 5 2 1 の処理を実行する一方、ステップ S 5 5 0 5 にて肯定判定をすることでステップ S 5 5 0 6 ~ ステップ S 5 5 2 0 の処理を実行しない。これにより、磁気異常が発生していることが特定された場合には、停電監視

10

20

30

40

50

、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【 1 1 5 8 】

不正対応処理では、ステップ S 6 6 0 1 ~ ステップ S 6 6 2 4 の処理を実行した後、ステップ S 6 6 2 5 にてセキュリティ用処理を実行する。セキュリティ用処理については後に詳細に説明する。

【 1 1 5 9 】

第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a の検知結果が正常か否かの監視が行われる様子を、図 1 0 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 0 0 (a) は第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) が実行されている期間を示し、図 1 0 0 (b) は特定制御の処理に含まれる入球検知処理 (図 9 1) が実行されている期間を示し、図 1 0 0 (c) は特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグの状態を示し、図 1 0 0 (d) は特定制御の処理に含まれる不正対応処理 (図 9 9) が実行されている期間を示し、図 1 0 0 (e) は特定制御の処理に含まれる保留情報の取得処理 (図 9 2) が実行されている期間を示し、図 1 0 0 (f) は非特定制御の処理に含まれる情報クリア処理 (図 9 4) が実行されている期間を示し、図 1 0 0 (g) は非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理 (図 9 5) が実行されている期間を示し、図 1 0 0 (h) は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q の状態を示す。

【 1 1 6 0 】

まず第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知が異常や不正によるものではない場合について説明する。

【 1 1 6 1 】

t 1 のタイミングで図 1 0 0 (a) に示すように第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) が実行されている状況である t 2 のタイミングで図 1 0 0 (b) に示すように入球検知処理 (図 9 1) が開始される。入球検知処理 (図 9 1) では最初に特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「 0 」クリアする。また、当該入球検知処理 (図 9 1) において第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて遊技球が検知されていることが特定されることで、t 3 のタイミングで図 1 0 0 (c) に示すように特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされる。

【 1 1 6 2 】

その後、t 4 のタイミングで図 1 0 0 (b) に示すように入球検知処理 (図 9 1) が終了し、当該 t 4 のタイミングで CALL I 命令により不正検知用処理 (図 9 3) が呼び出されて、図 1 0 0 (f) に示すように情報クリア処理 (図 9 4) が開始される。当該情報クリア処理 (図 9 4) では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各記憶エリアのうち、第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l、第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m、第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t が「 0 」クリアされる。

【 1 1 6 3 】

その後、t 5 のタイミングで図 1 0 0 (f) に示すように情報クリア処理 (図 9 4) が終了し、当該 t 5 のタイミングで図 1 0 0 (g) に示すように不正検知実行処理 (図 9 5) が開始される。非特定制御の処理に含まれる当該不正検知実行処理 (図 9 5) では特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされることが特定されるが、当該第 2 作動入賞確認フラグへの「 1 」のセットは異常や不正に起因するものとは特定されない。したがって、図 1 0 0 (h) に示すように非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q に「 1 」はセットされる

10

20

30

40

50

ことなく、当該第2作動入賞異常フラグ213qの情報が「0」に維持される。

【1164】

その後、t6のタイミングで図100(g)に示すように不正検知実行処理(図95)が終了し、当該t6のタイミングで図100(d)に示すように不正対応処理(図99)が開始される。特定制御の処理に含まれる当該不正対応処理(図99)では非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていないことが特定されるため、特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグを「0」クリアする処理は実行されない。したがって、図100(c)に示すように当該第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされた状態が維持される。

【1165】

その後、t7のタイミングで図100(d)に示すように不正対応処理(図99)が終了し、当該t7のタイミングで図100(e)に示すように保留情報の取得処理(図92)が開始される。当該保留情報の取得処理(図92)では図100(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされているため、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として、第2保留情報を取得するための処理を実行する。なお、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされた状態は、第1タイマ割込み処理(図88)の次の処理回における入球検知処理(図91)にて「0」クリアが行われることで解除される。その後、t8のタイミングで図100(a)に示すように第1タイマ割込み処理(図88)の今回の処理回が終了する。

【1166】

次に、第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものである場合について説明する。

【1167】

t9のタイミングで図100(a)に示すように第1タイマ割込み処理(図88)の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理(図88)が実行されている状況であるt10のタイミングで図100(b)に示すように入球検知処理(図91)が開始される。入球検知処理(図91)では最初に特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。また、当該入球検知処理(図91)において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていることが特定されることで、t11のタイミングで図100(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

【1168】

その後、t12のタイミングで図100(b)に示すように入球検知処理(図91)が終了し、当該t12のタイミングでCALL命令により不正検知用処理(図93)が呼び出されて、図100(f)に示すように情報クリア処理(図94)が開始される。当該情報クリア処理(図94)では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが「0」クリアされる。

【1169】

その後、t13のタイミングで図100(f)に示すように情報クリア処理(図94)が終了し、当該t13のタイミングで図100(g)に示すように不正検知実行処理(図95)が開始される。非特定制御の処理に含まれる当該不正検知実行処理(図95)では特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていることが特定される。そして、当該第2作動入賞確認フラグへの「1」のセットが異

10

20

30

40

50

常や不正に起因するものであると特定される。したがって、t 14のタイミングで図100(h)に示すように非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

【1170】

その後、t 15のタイミングで図100(g)に示すように不正検知実行処理(図95)が終了し、当該t 15のタイミングで図100(d)に示すように不正対応処理(図99)が開始される。特定制御の処理に含まれる当該不正対応処理(図99)では非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていることが特定される。したがって、t 16のタイミングで図100(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグが「0」クリアされる。

10

【1171】

その後、t 17のタイミングで図100(d)に示すように不正対応処理(図99)が終了し、当該t 17のタイミングで図100(e)に示すように保留情報の取得処理(図92)が開始される。当該保留情報の取得処理(図92)では図100(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていないため、第2保留情報を取得するための処理を実行しない。その後、t 18のタイミングで図100(a)に示すように第1タイマ割込み処理(図88)の今回の処理回が終了する。

【1172】

その後、t 19のタイミングで図100(a)に示すように第1タイマ割込み処理(図88)の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理(図88)が実行されている状況であるt 20のタイミングで図100(b)に示すように入球検知処理(図91)が開始される。当該入球検知処理(図91)において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていないことが特定されることで、図100(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされない。

20

【1173】

その後、t 21のタイミングで図100(b)に示すように入球検知処理(図91)が終了し、当該t 21のタイミングでCALL命令により不正検知用処理(図93)が呼び出されて、図100(f)に示すように情報クリア処理(図94)が開始される。当該情報クリア処理(図94)では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが「0」クリアされる。したがって、t 22のタイミングで図100(h)に示すように第2作動入賞異常フラグ213qが「0」クリアされる。その後、t 23のタイミングで図100(f)に示すように情報クリア処理(図94)が終了し、当該t 23のタイミングで図100(g)に示すように不正検知実行処理(図95)が開始される。

30

40

【1174】

上記のとおり一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、アウト口24a及びスルーゲート35のそれぞれへの遊技球の入球を検知する各検知センサ231a~238aにて遊技球が検知されたか否かを特定するための入球検知処理(図91)及び各検知センサ231a~238aにて遊技球が検知されたことに対応させて遊技を進行させるための処理(保留情報の取得処理(図92)、普電制御処理(図96)、特電開放中処理(図97(c))、払出出力処理(ステップS5518)など)が特定制御の処理に含まれるのに対して、各検知センサ231a~238aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理(図95)が非特定制御の処理に含まれている。これにより、特定制御の処理において各検知センサ23

50

1 a ~ 2 3 8 aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 9 5）を実行する必要がないため、主側 R O M 8 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータに対して割り当てられているデータ容量を不正検知実行処理（図 9 5）以外の処理に割り当てることが可能となる。

【 1 1 7 5 】

第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）における処理順序において、特定制御の処理に含まれるとともに各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 aにて遊技球が検知されたか否かを特定するための処理である入球検知処理（図 9 1）よりも後に、非特定制御の処理に含まれるとともに各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 9 5）が実行され、当該不正検知実行処理（図 9 5）よりも後に、特定制御の処理に含まれるとともに各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 aにて遊技球が検知されたことに対応させて遊技を進行させるための処理（保留情報の取得処理（図 9 2）、普電制御処理（図 9 6）、特電開放中処理（図 9 7（c））、払出出力処理（ステップ S 5 5 1 8）など）が実行される。これにより、各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 9 5）を非特定制御の処理として実行するようにした構成であっても、異常や不正に起因した各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 aにおける遊技球の検知に応じて遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 7 6 】

特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図 9 1）において検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 aにて遊技球が検知されたことが特定された場合には特定制御用のワークエリア 2 1 1における確認フラグ群 2 1 1 dに設けられた各確認フラグに「1」がセットされ、非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理（図 9 5）にて当該遊技球の検知が異常や不正に起因するものであることが特定された場合には非特定制御用のワークエリア 2 1 3に設けられた各異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sに「1」がセットされ、異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sに「1」がセットされている場合には、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図 9 9）において「1」がセットされた異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sに対応する確認フラグが「0」クリアされる。これにより、特定制御用のワークエリア 2 1 1に記憶された情報の読み出しは特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれにおいても可能であるのに対して、特定制御用のワークエリア 2 1 1への情報の書き込みは特定制御の処理では可能であるものの非特定制御の処理では不可であり、さらに非特定制御用のワークエリア 2 1 3に記憶された情報の読み出しは特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれにおいても可能であるのに対して、非特定制御用のワークエリア 2 1 3への情報の書き込みは非特定制御の処理では可能であるものの特定制御の処理では不可であるという構成としながら、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 1 1 7 7 】

非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理（図 9 5）が実行された後において当該不正検知実行処理（図 9 5）が再度実行されるまでに、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図 9 9）が実行される。そして、当該不正対応処理（図 9 9）では不正検知実行処理（図 9 5）において情報の設定が行われた異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sに応じて、確認フラグの「0」クリアや各種賞球用カウンタの減算処理を実行する。この場合に、不正検知実行処理（図 9 5）では最初に異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sを「0」クリアした後に、当該異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sに情報を設定するための処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 1 3への情報の書き込みは非特定制御の処理では可能であるものの特定制御の処理では不可であるという構成において、非特定制御の処理における適切なタイミングで異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 sを「0」クリアすることが可能となる。

【 1 1 7 8 】

< セキュリティ信号に関する構成 >

次に、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図 9 9）のステップ S 6 6 2 5にて実

10

20

30

40

50

行されるセキュリティ用処理について、図 101 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、セキュリティ用処理におけるステップ S 6701 ~ ステップ S 6714 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 82 の特定制御処理部 221 にて実行される。

【 1179 】

まず非特定制御用のワークエリア 213 における第 2 セキュリティカウンタ 213k の値が前回のセキュリティ用処理の実行時から増加しているか否かを判定する（ステップ S 6701）。特定制御用のワークエリア 211 には、セキュリティ用処理が実行された場合に第 2 セキュリティカウンタ 213k の値を記憶するための前回値記憶エリア 211e（図 78 参照）が設けられている。ステップ S 6701 では、当該前回値記憶エリア 211e の値よりも第 2 セキュリティカウンタ 213k の値が大きい値であるか否かを判定する。

10

【 1180 】

前回値記憶エリア 211e の値よりも第 2 セキュリティカウンタ 213k の値が大きい場合（ステップ S 6701：YES）、第 2 セキュリティカウンタ 213k の値から前回値記憶エリア 211e の値を減算し、その減算後の値を増加分の値として、特定制御用のワークエリア 211 における第 1 セキュリティカウンタ 211a に加算する（ステップ S 6702）。その後、第 2 セキュリティカウンタ 213k の値を前回値記憶エリア 211e に上書きする（ステップ S 6703）。

【 1181 】

第 1 セキュリティカウンタ 211a に「1」が加算される契機は既に説明したとおり、メイン処理（図 81）において設定値更新処理（ステップ S 4916）が実行された場合（ステップ S 4917）及びメイン処理（図 81）において RAM クリア処理（ステップ S 4919）が実行された場合（ステップ S 4920）である。第 2 セキュリティカウンタ 213k に「1」が加算される契機は既に説明したとおり、断線短絡処理（図 87）において断線の発生が確認された場合（ステップ S 5405）、断線短絡処理（図 87）において短絡の発生が確認された場合（ステップ S 5409）、不正検知実行処理（図 95）において閉鎖状態である第 2 作動口 34 への遊技球の入球が確認された場合（ステップ S 6006）、不正検知実行処理（図 95）において閉鎖状態である特電入賞装置 32 への遊技球の入球が確認された場合（ステップ S 6012）、及び磁気監視処理（図 98）において磁気異常の発生が確認された場合（ステップ S 6508）である。

20

30

【 1182 】

ステップ S 6701 にて否定判定をした場合又はステップ S 6703 の処理を実行した場合、第 1 セキュリティカウンタ 211a の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 6704）。第 1 セキュリティカウンタ 211a の値が 1 以上である場合には（ステップ S 6704：YES）、特定制御用のワークエリア 211 に設けられたセキュリティフラグ 211f（図 78 参照）に「1」をセットする（ステップ S 6705）。セキュリティフラグ 211f に「1」がセットされている場合、主制御装置 71 の主制御基板 81 に搭載された異常表示装置 206 が発光状態となる。なお、セキュリティフラグ 211f の値が「0」である場合には異常表示装置 206 は消灯状態に維持される。セキュリティフラグ 211f に「1」がセットされた状態は主側 MPU 82 への動作電力の供給が継続されている場合には維持され、メイン処理（図 81）における RAM クリア処理（ステップ S 4919）又は設定値更新処理（図 83）における RAM クリア処理（ステップ S 5113）が実行された場合にセキュリティフラグ 211f が「0」クリアされる。

40

【 1183 】

ステップ S 6704 にて否定判定をした場合又はステップ S 6705 の処理を実行した場合、現状が主側 MPU 82 から遊技ホールの管理コンピュータにセキュリティ信号を外部出力している状況であるか否かを判定する（ステップ S 6706）。セキュリティ信号を外部出力している状況ではない場合（ステップ S 6706：NO）、第 1 セキュリティカウンタ 211a の値が 1 以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S 6707）

50

、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた継続期間カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 6 7 0 8）。継続期間カウンタは、セキュリティ信号の出力を出力継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）に亘って継続する場合における当該出力継続期間の計測、及びセキュリティ信号の出力停止を停止継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）に亘って継続する場合における当該停止継続期間の計測を主側 M P U 8 2 にて行うためのカウンタである。継続期間カウンタにセットされた値は第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）におけるステップ S 5 5 1 0 の特定制御のタイマ更新処理が実行される度に 1 減算される。

【 1 1 8 4 】

第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上であって継続期間カウンタの値が「0」である場合（ステップ S 6 7 0 7 及びステップ S 6 7 0 8 : Y E S）、セキュリティ信号の出力開始処理を実行する（ステップ S 6 7 0 9）。これにより、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータに向けたセキュリティ信号の外部出力が開始される。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における継続期間カウンタに出力継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 6 7 1 0）。また、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 減算する（ステップ S 6 7 1 1）。

【 1 1 8 5 】

セキュリティ信号を外部出力している状況である場合（ステップ S 6 7 0 6 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における継続期間カウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、出力継続期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 6 7 1 2）。継続期間カウンタの値が「0」である場合（ステップ S 6 7 1 2 : Y E S）、セキュリティ信号の出力停止処理を実行する（ステップ S 6 7 1 3）。これにより、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータに向けたセキュリティ信号の外部出力が停止される。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における継続期間カウンタに停止継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 6 7 1 4）。

【 1 1 8 6 】

次に、セキュリティ信号が外部出力される様子について図 1 0 2 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 0 2 (a) は特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 1 0 2 (b) は特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を示し、図 1 0 2 (c) は非特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 1 0 2 (d) は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を示し、図 1 0 2 (e) は特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理（図 1 0 1）が実行されている期間を示し、図 1 0 2 (f) 特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるセキュリティフラグ 2 1 1 f の状態を示し、図 1 0 2 (g) は主制御装置 7 1 の主制御基板 8 1 に搭載された異常表示装置 2 0 6 が発光状態となっている期間を示し、図 1 0 2 (h) は主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにセキュリティ信号が外部出力されている期間を示す。

【 1 1 8 7 】

t 1 のタイミング ~ t 3 のタイミングに亘って図 1 0 2 (a) に示すように主側 M P U 8 2 にて特定制御の処理が実行される。この場合、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始されることでメイン処理（図 8 1）が実行される。そして、当該メイン処理（図 8 1）において設定値更新処理（ステップ S 4 9 1 6）又は R A M クリア処理（ステップ S 4 9 1 9）が実行されることで、t 2 のタイミングで図 1 0 2 (b) に示すように第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 加算される。

【 1 1 8 8 】

その後、t 3 のタイミングでメイン処理（図 8 1）において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる第 1 管理用処理（図 8 5）が呼び出される（ステップ S 4 9 2 7）。当該第 1 管理用処理（図 8 5）は図 1 0 2 (c) に示すように t 3 のタイミング ~ t 5 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該第 1 管理用処理（図 8 5）における断線短絡処理（図 8 7）にて断線の発生又は短絡

10

20

30

40

50

の発生が特定される。したがって、 t_4 のタイミングで図102(d)に示すように第2セキュリティカウンタ213kの値が1加算される。

【1189】

その後、 t_5 のタイミングで第1管理用処理(図85)が終了することで、図102(a)に示すように t_5 のタイミング~ t_6 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理ではメイン処理(図81)におけるステップS4927~ステップS4932の処理及び第1タイマ割込み処理(図88)におけるステップS5501~ステップS5508の処理が実行される。

【1190】

その後、 t_6 のタイミングで第1タイマ割込み処理(図88)において特定制御の処理が実行されている状況でCALLI命令により非特定制御の処理に含まれる不正検知用処理(図93)が呼び出される(ステップS5509)。当該不正検知用処理(図93)は図102(c)に示すように t_6 のタイミング~ t_7 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該不正検知用処理(図93)における不正検知実行処理(図95)では閉鎖状態である第2作動口34への入賞、閉鎖状態である特電入賞装置32への入賞及び磁気異常の発生が特定されないため、第2セキュリティカウンタ213kの値は1加算されることなく維持される。

10

【1191】

その後、 t_7 のタイミングで不正検知用処理(図93)が終了することで、図102(a)に示すように t_7 のタイミング~ t_{10} のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理では第1タイマ割込み処理(図88)におけるステップS5510~ステップS5520の処理が実行される。この場合、 t_8 のタイミング~ t_9 のタイミングに亘って図102(e)に示すように不正対応処理(ステップS5511)にてセキュリティ用処理(図101)が実行される。

20

【1192】

セキュリティ用処理(図101)では、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値が特定制御用のワークエリア211における前回値記憶エリア211eの値よりも増加していることを特定することで、その増加分の値を第1セキュリティカウンタ211aに加算する。したがって、図102(b)に示すように t_8 のタイミングで第1セキュリティカウンタ211aの値が「1」から「2」に増加する。

30

【1193】

セキュリティ用処理(図101)では、第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上であることを特定することで、 t_8 のタイミングで図102(f)に示すようにセキュリティフラグ212fに「1」をセットする。セキュリティフラグ212fに「1」がセットされることで、当該 t_8 のタイミングで図102(g)に示すように異常表示装置206が発光状態となる。

【1194】

セキュリティ用処理(図101)では、第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上であることを特定することで、 t_9 のタイミングで図102(h)に示すようにセキュリティ信号の外部出力を開始し、図102(b)に示すように第1セキュリティカウンタ211aの値を1減算する。

40

【1195】

その後、 t_{10} のタイミングで第1タイマ割込み処理(図88)において特定制御の処理が実行されている状況でCALLI命令により非特定制御の処理に含まれる後述する第2管理用処理(図107)が呼び出される(ステップS5521)、当該第2管理用処理(図107)は図102(c)に示すように t_{10} のタイミング~ t_{11} のタイミングに亘って実行される。

【1196】

その後、 t_{11} のタイミングで第2管理用処理(図107)が終了することで、図10

50

2 (a) に示すように t 1 1 のタイミング ~ t 1 2 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理ではメイン処理 (図 8 1) におけるステップ S 4 9 2 7 ~ ステップ S 4 9 3 2 の処理及び第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) におけるステップ S 5 5 0 1 ~ ステップ S 5 5 0 8 の処理が実行される。

【 1 1 9 7 】

その後、 t 1 2 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる不正検知用処理 (図 9 3) が呼び出される (ステップ S 5 5 0 9) 。当該不正検知用処理 (図 9 3) は図 1 0 2 (c) に示すように t 1 2 のタイミング ~ t 1 3 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該不正検知用処理 (図 9 3) における不正検知実行処理 (図 9 5) では閉鎖状態である第 2 作動口 3 4 への入賞、閉鎖状態である特電入賞装置 3 2 への入賞及び磁気異常の発生が特定されないため、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値は 1 加算されることなく維持される。

10

【 1 1 9 8 】

その後、 t 1 3 のタイミングで不正検知用処理 (図 9 3) が終了することで、図 1 0 2 (a) に示すように t 1 3 のタイミング ~ t 1 6 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理では第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) におけるステップ S 5 5 1 0 ~ ステップ S 5 5 2 0 の処理が実行される。この場合、 t 1 4 のタイミング ~ t 1 5 のタイミングに亘って図 1 0 2 (e) に示すように不正対応処理 (ステップ S 5 5 1 1) にてセキュリティ用処理 (図 1 0 1) が実行される。

20

【 1 1 9 9 】

セキュリティ用処理 (図 1 0 1) では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が特定制御用のワークエリア 2 1 1 における前回値記憶エリア 2 1 1 e の値から変化していないため、図 1 0 2 (b) に示すように第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値に応じて第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を増加させる処理は実行しない。また、セキュリティフラグ 2 1 1 f に「 1 」がセットされた状態は主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が継続されている場合には維持されるとともにメイン処理 (図 8 1) における R A M クリア処理 (ステップ S 4 9 1 9) 又は設定値更新処理 (図 8 3) における R A M クリア処理 (ステップ S 5 1 1 3) が実行されない限り維持されるため、図 1 0 2 (g) に示すように異常表示装置 2 0 6 の発光状態は維持される。また、セキュリティ信号の外部出力を開始してから出力継続期間 (具体的には 2 0 0 ミリ秒) が経過していないため、図 1 0 2 (h) に示すようにセキュリティ信号の外部出力を継続させる。

30

【 1 2 0 0 】

その後、 t 1 6 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる後述する第 2 管理用処理 (図 1 0 7) が呼び出される (ステップ S 5 5 2 1) 。

【 1 2 0 1 】

上記のとおりセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを特定するための処理が特定制御の処理だけでなく非特定制御の処理においても実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを監視するための処理が非特定制御の処理に対して割り当てられることとなり、特定制御の処理についてのプログラムやデータの容量を他の処理に割り当てることが可能となる。

40

【 1 2 0 2 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 に第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a を設けるとともに非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k を設け、特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 加算し、非特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する。これにより、特定制御用のワー

50

クエリア 2 1 1 への情報の書き込みは特定制御の処理にて可能とするとともに非特定制御の処理では不可とし、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 への情報の書き込みは非特定制御の処理にて可能とするとともに特定制御の処理では不可としながら、特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特定を適切に行うことが可能となる。

【 1 2 0 3 】

特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理（図 1 0 1）にて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値の増加分が第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a に加算され、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上である場合にセキュリティ用処理（図 1 0 1）にてセキュリティ信号の外部出力が行われる。そして、所定の停止継続期間を挟んで所定の出力継続期間以上に亘るパルス状のセキュリティ信号の外部出力が第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が「 0 」となるまで繰り返し実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特定が特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて行われる構成において、セキュリティ信号を外部出力するための処理を特定制御の処理に集約させることが可能となる。

10

【 1 2 0 4 】

第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上となった場合にはセキュリティフラグ 2 1 1 f に「 1 」がセットされ、セキュリティフラグ 2 1 1 f に「 1 」がセットされた場合には異常表示装置 2 0 6 が発光状態となる。また、セキュリティフラグ 2 1 1 f に「 1 」がセットされた状態は、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が継続されている場合には維持されるとともにメイン処理（図 8 1）における R A M クリア処理（ステップ S 4 9 1 9）又は設定値更新処理（図 8 3）における R A M クリア処理（ステップ S 5 1 1 3）が実行されない限り維持され、セキュリティフラグ 2 1 1 f に「 1 」がセットされている場合には異常表示装置 2 0 6 が発光状態に維持される。これにより、少なくとも遊技ホールの営業中であれば、異常表示装置 2 0 6 の確認タイミングに関係なく、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生したか否かを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

【 1 2 0 5 】

< 遊技履歴の管理に関する構成 >

次に、遊技履歴の管理に関する構成について説明する。

30

【 1 2 0 6 】

遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各種エリア 2 5 1 ~ 2 5 4 の内容について説明する。図 1 0 3 は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各種エリアを説明するための説明図である。

【 1 2 0 7 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、通常用カウンタエリア 2 5 1 が設けられている。通常用カウンタエリア 2 5 1 には、一般入賞カウンタ 2 5 1 a、特電入賞カウンタ 2 5 1 b、第 1 作動カウンタ 2 5 1 c、第 2 作動カウンタ 2 5 1 d 及びアウトカウンタ 2 5 1 e が設けられている。一般入賞カウンタ 2 5 1 a は所定の計測開始契機からの一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ 2 5 1 b は所定の計測開始契機からの特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 1 作動カウンタ 2 5 1 c は所定の計測開始契機からの第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 2 作動カウンタ 2 5 1 d は所定の計測開始契機からの第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ 2 5 1 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

40

【 1 2 0 8 】

通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない

50

状況において、対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【 1 2 0 9 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、通常用カウンタエリア 2 5 1 以外にも演算結果記憶エリア 2 5 2 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 5 2 は、通常用カウンタエリア 2 5 1 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 5 2 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

10

【 1 2 1 0 】

図 1 0 4 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における演算結果記憶エリア 2 5 2 の電氣的構成を説明するための説明図である。

【 1 2 1 1 】

演算結果記憶エリア 2 5 2 には、主側 M P U 8 2 により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

20

【 1 2 1 2 】

大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値が 1 加算され、特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ 2 5 1 b の値が 1 加算され、第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 1 作動カウンタ 2 5 1 c の値が 1 加算され、第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 2 作動カウンタ 2 5 1 d の値が 1 加算され、アウト口 2 4 a に 1 個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ 2 5 1 e の値が 1 加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e の値を K 9 1 ~ K 9 5 とした場合にベース値は以下のものとなる。

30

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K 9 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $/$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5$ ）の割合。

【 1 2 1 3 】

ベース値の算出は、非特定制御の処理に含まれる第 2 管理用処理（図 1 0 7）にて後述する結果演算処理（図 1 1 0）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e の値は、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「0」クリアされる。

40

50

【 1 2 1 4 】

管理開始基準個数は、シフト基準個数よりも少ない個数である300個に設定されている。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eを「0」クリア

10

【 1 2 1 5 】

シフト基準個数は、60000個に設定されている。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、60000個は10時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は13時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は10時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね1営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eを「0」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は60000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、60000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、60000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

20

【 1 2 1 6 】

演算結果記憶エリア252には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア256と、第1履歴エリア257と、第2履歴エリア258と、第3履歴エリア259とが設けられている。これら各種エリア256～259はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように1バイトの容量となっている。

30

【 1 2 1 7 】

現状エリア256には直近の結果演算処理（図110）にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア256には直近のベース値が格納されることとなる。

【 1 2 1 8 】

第1履歴エリア257には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、1回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第1履歴エリア257には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、1回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第1履歴エリア257には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

40

【 1 2 1 9 】

第2履歴エリア258には2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、2回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であ

50

れば、第2履歴エリア258には、2回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、2回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第2履歴エリア258には、2回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【1220】

第3履歴エリア259には3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、3回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第3履歴エリア259には、3回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、3回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第3履歴エリア259には、3回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【1221】

現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納されたベース値は、第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア256 第1履歴エリア257 第2履歴エリア258 第3履歴エリア259という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【1222】

図105(a)～図105(d)は管理開始フラグに「1」がセットされている状況において各種エリア256～259に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を説明するための説明図である。図105(a)は現状エリア256に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図105(b)は第1履歴エリア257に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図105(c)は第2履歴エリア258に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図105(d)は第3履歴エリア259に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示す。

【1223】

図105(a)～図105(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204はいずれも8個の表示用セグメント201a～204aを有している。8個の表示用セグメント201a～204aのうち7個の表示用セグメント201a～204aはいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。一方、1個の表示用セグメント201a～204aは円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている7個の表示用セグメント201a～204aに対して右下の位置に設けられている。各種エリア256～259のいずれのベース値を報知する場合であっても、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメント201a～204aが発光状態となる。

【1224】

10

20

30

40

50

第1報知用表示装置201では、第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア256～259のいずれのベース値を報知する場合であっても第1報知用表示装置201には「b」の文字が表示される。第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値以外の情報が報知される場合には第1報知用表示装置201にて「b」の文字が表示されることはない。これにより、第1報知用表示装置201にて「b」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

【1225】

第2報知用表示装置202では、各種エリア256～259のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア256のベース値が報知されている状況においては図105(a)に示すように第2報知用表示装置202にて「L」の文字が表示される。第1履歴エリア257のベース値が報知されている状況においては図105(b)に示すように第2報知用表示装置202にて「1」の文字が表示される。第2履歴エリア258のベース値が報知されている状況においては図105(c)に示すように第2報知用表示装置202にて「2」の文字が表示される。第3履歴エリア259のベース値が報知されている状況においては図105(d)に示すように第2報知用表示装置202にて「3」の文字が表示される。これにより、第2報知用表示装置202に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

【1226】

第2報知用表示装置202では各種エリア256～259のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント201a～204aが発光状態となる。第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204ではベース値に対応する表示として「0」～「9」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第2報知用表示装置202にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示されると、第2～第4報知用表示装置202～204にて3個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまふ。これに対して、第2報知用表示装置202の右下に設けられた円形状の表示用セグメント201a～204aが発光状態となることにより、第2報知用表示装置202にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第2報知用表示装置202に表示される数字と第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

【1227】

第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第2位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第1位の数字が第3報知用表示装置203にて表示され、当該ベース値のうち小数点第2位の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。ここで、ベース値が「1.00」の場合には第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204のそれぞれにて「0」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア256～259にベース値が未だ格納されていない場合には、図106(a)の説明図に示すように第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204のそれぞれにて「-」の文字が表示される。これにより、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の2個の表示装置にて小数点第2位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「1.00」の場合と、報知対象となっているエリア256～259にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

【1228】

なお、ベース値が「1.00」の場合とベース値が「0.00」の場合とでは第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の組合せの表示内容が同一となる。これ

10

20

30

40

50

に対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「00」の表示の発光状態が維持され、他方では「00」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【1229】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合、第1～第4報知用表示装置201～204に設けられた各表示用セグメント201a～204aが正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、初期チェック期間が経過するまで第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には、図106(b)の説明図に示すように第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント201a～204aが発光状態に維持される。

10

【1230】

非特定制御用のワークエリア213における管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては、図106(c)の説明図に示すように、第1,第2報知用表示装置201,202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a,202aが発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置203にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第1位の数字が表示されるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第2位の数字が表示される。第1,第2報知用表示装置201,202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a,202aを発光状態としながら第3,第4報知用表示装置203,204にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

【1231】

次に第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5521の処理について説明する。

【1232】

第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5521では既に説明したとおりCALL命令により第2管理用処理を実行する。第2管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第1タイマ割込み処理(図88)において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALL命令を利用して呼び出される。

30

【1233】

CALL命令により第2管理用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である第2管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該第2管理用処理のコールや当該第2管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

【1234】

CALL命令により第2管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理(図88)及び後述する第2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である第2管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【1235】

CALL命令により第2管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避され、第1タイマ割込み処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止された後、第2管理用処理に対応するプ

50

プログラムが開始される。

【 1 2 3 6 】

このように、CALLI命令により第2管理用処理を実行する構成とすることにより、一の命令(「CALLI」)により、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避されるとともに、第1タイマ割込み処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止される。そして、第2管理用処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、主側MPU82のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させるための命令と、第1タイマ割込み処理(図88)及び第2タイマ割込み処理(図114)の割込みを禁止するための命令と、第2管理用処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、第2管理用処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくための主側ROM83における記憶容量を低減することができる。

10

【 1 2 3 7 】

図107は第2管理用処理を示すフローチャートである。なお、第2管理用処理におけるステップS6801～ステップS6816の処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【 1 2 3 8 】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する(ステップS6801)。スタックポインタは、スタックエリア212, 214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU82にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア214を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア214における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS6801では、非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

20

30

【 1 2 3 9 】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側MPU82のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたWAバッファに退避させる(ステップS6802)。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側MPU82のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたBCバッファに退避させる(ステップS6803)。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側MPU82のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたDEバッファに退避させる(ステップS6804)。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側MPU82のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたHLバッファに退避させる(ステップS6805)。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側MPU82のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIXバッファに退避させる(ステップS6806)。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側MPU82のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIYバッファに退避させる(ステップS6807)。

40

【 1 2 4 0 】

主側MPU82のレジスタエリア223における汎用レジスタエリア223aには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデック

50

レジスタが存在している。この場合に、ステップS 6 8 0 2～ステップS 6 8 0 7では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア2 1 3における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【1 2 4 1】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア2 1 3に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア2 1 3に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【1 2 4 2】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア2 1 3に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア2 1 3に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア2 1 3においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア2 1 3の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

【1 2 4 3】

なお、当然のことながら主側MPU 8 2における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【1 2 4 4】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア2 1 4に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア2 1 3に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア2 1 4の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア2 1 4を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア2 1 4に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア2 1 3に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【1 2 4 5】

ステップS 6 8 0 2～ステップS 6 8 0 7の処理を実行した後は、情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）を実行する。情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）の実行に際して

10

20

30

40

50

は、非特定制御用のプログラムに設定されている情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）の実行後における第2管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア2 1 4に書き込まれる。そして、情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す第2管理用処理のプログラムに復帰する。情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）の詳細については後に説明する。

10

【1 2 4 6】

情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）を実行した後は、「LD SP, Y(r+c)」として、ロード命令により、主側MPU 8 2のスタックポインタに第2管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+c)を設定する（ステップS 6 8 1 0）。Y(r+c)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア2 1 2におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【1 2 4 7】

第1タイマ割込み処理（図8 8）のステップS 5 5 2 1にて第2管理用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア2 1 2に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側MPU 8 2のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア2 1 2に記憶されている情報としては、例えば第2管理用処理が終了した後における第1タイマ割込み処理（図8 8）の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+c)となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報異常監視処理（ステップS 6 8 0 8）及びチェック処理（ステップS 6 8 0 9）が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY(r+c)を主側MPU 8 2のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側MPU 8 2のスタックポインタの情報を主側RAM 8 4に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM 8 4において確保する必要がなくなる。

20

30

【1 2 4 8】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア2 1 3のWAバッファに退避された情報を主側MPU 8 2のWAレジスタに上書きする（ステップS 6 8 1 1）。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア2 1 3のBCバッファに退避された情報を主側MPU 8 2のBCレジスタに上書きする（ステップS 6 8 1 2）。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア2 1 3のDEバッファに退避された情報を主側MPU 8 2のDEレジスタに上書きする（ステップS 6 8 1 3）。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア2 1 3のHLバッファに退避された情報を主側MPU 8 2のHLレジスタに上書きする（ステップS 6 8 1 4）。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア2 1 3のIXバッファに退避された情報を主側MPU 8 2のIXレジスタに上書きする（ステップS 6 8 1 5）。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア2 1 3のIYバッファに退避された情報を主側MPU 8 2のIYレジスタに上書きす

40

50

る（ステップ S 6 8 1 6）。ステップ S 6 8 1 1～ステップ S 6 8 1 6 の処理が実行されることにより、主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【 1 2 4 9 】

ステップ S 6 8 1 1～ステップ S 6 8 1 6 の処理を実行した後は、R E T I 命令により特定制御の処理に含まれる第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）に復帰する。R E T I 命令が実行されることにより、第 2 管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させたフラグレジスタの情報が主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰されるとともに、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

10

【 1 2 5 0 】

R E T I 命令を実行する構成であることにより、一の命令（「R E T I」）により、第 2 管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰させ、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えることができる。このため、第 2 管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰させるための命令と、第 1 タイマ割込み処理（図 8 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理のプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、非特定制御の処理のプログラムを記憶しておくための主側 R O M 8 3 における記憶容量を低減することができる。

20

【 1 2 5 1 】

ここで、非特定制御の処理が実行された場合に主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理が再開される場合に主側 R A M 8 4 に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

30

【 1 2 5 2 】

また、非特定制御の処理が実行された場合に主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理への復帰後において非特定制御の処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御の処理を間に挟んで実行される非特定制御の処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 又は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に記憶されており、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御の処理が実行された場合に主側 M P U 8 2 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側 R A M 8 4 に退避されないとしても、非特定制御の処理を実行する上で問題が生じない。

40

【 1 2 5 3 】

次に、ステップ S 6 8 0 9 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。図 1 0 8 はチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップ S 6 9 0 1～ステップ S 6 9 0 6 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 1 2 5 4 】

チェック処理では、前扉枠 1 4 が開放状態ではなく（ステップ S 6 9 0 1：N O）、開閉実行モードではなく（ステップ S 6 9 0 2：N O）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップ S 6 9 0 3：N O）、通常の入球管理処理（ステップ S 6 9 0 4）を

50

実行した後に、結果演算処理（ステップS 6 9 0 5）及び表示用処理（ステップS 6 9 0 6）を実行する。一方、前扉枠1 4が開放状態である場合（ステップS 6 9 0 1：YES）、開閉実行モードである場合（ステップS 6 9 0 2：YES）、又は高頻度サポートモードである場合（ステップS 6 9 0 3：YES）、通常の入球管理処理（ステップS 6 9 0 4）を実行することなく、結果演算処理（ステップS 6 9 0 5）及び表示用処理（ステップS 6 9 0 6）を実行する。

【1 2 5 5】

図1 0 9は、ステップS 6 9 0 4における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。なお、通常の入球管理処理におけるステップS 7 0 0 1～ステップS 7 0 1 4の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU 8 2の非特定制御処理部2 2 2にて実行される。

10

【1 2 5 6】

特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dの第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 0 1：YES）、一般入賞口3 1への入賞が発生して第1入賞口検知センサ2 3 1 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア2 5 1における一般入賞カウンタ2 5 1 aの値を1加算する（ステップS 7 0 0 2）。また、特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dの第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 0 3：YES）、一般入賞口3 1への入賞が発生して第2入賞口検知センサ2 3 2 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア2 5 1における一般入賞カウンタ2 5 1 aの値を1加算する（ステップS 7 0 0 4）。また、特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dの第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 0 5：YES）、一般入賞口3 1への入賞が発生して第3入賞口検知センサ2 3 3 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア2 5 1における一般入賞カウンタ2 5 1 aの値を1加算する（ステップS 7 0 0 6）。

20

【1 2 5 7】

特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 0 7：YES）、特電入賞装置3 2への入賞が発生して特電検知センサ2 3 4 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア2 5 1における特電入賞カウンタ2 5 1 bの値を1加算する（ステップS 7 0 0 8）。

30

【1 2 5 8】

特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dの第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 0 9：YES）、第1作動口3 3への入賞が発生して第1作動口検知センサ2 3 5 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア2 5 1における第1作動カウンタ2 5 1 cの値を1加算する（ステップS 7 0 1 0）。

【1 2 5 9】

特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 1 1：YES）、第2作動口3 4への入賞が発生して第2作動口検知センサ2 3 6 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア2 5 1における第2作動カウンタ2 5 1 dの値を1加算する（ステップS 7 0 1 2）。

40

【1 2 6 0】

特定制御用のワークエリア2 1 1における確認フラグ群2 1 1 dのアウト確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS 7 0 1 3：YES）、アウト口2 4 aへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ2 3 7 aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3の通常用カウンタエリア

50

251におけるアウトカウンタ251eの値を1加算する(ステップS7014)。

【1261】

特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ及びアウト確認フラグの情報は、非特定制御の処理に含まれる通常の入球管理処理にて読み出されることとなるが、これらフラグに対する情報の更新は当該通常の入球管理処理においては実行されない。これらフラグを「0」クリアする処理や「1」をセットする処理は既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理(図91)にて実行される。

【1262】

図110はチェック処理(図108)のステップS6905にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップS7101~ステップS7115の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1263】

まずベース値の演算処理を実行する(ステップS7101)。当該演算処理では、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a~251eの値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア256に上書きする(ステップS7102)。

【1264】

その後、非特定制御用のワークエリア213に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS7103)。管理開始フラグは、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア213が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a~251eの値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機10の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。

【1265】

ステップS7103にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a~251eの値を全て合計することで合計個数を算出する(ステップS7104)。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である300個よりも多い個数であるか否かを判定する(ステップS7105)。なお、合計個数が管理開始基準個数である300個以上であるか否かを判定する構成としてもよい。

【1266】

ステップS7105にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「1」をセットする(ステップS7106)。その後、データシフト処理を実行する(ステップS7107)。データシフト処理では、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に記憶された情報を、第2履歴エリア258、第3履歴エリア259、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258、現状エリア256、第1履歴エリア257の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア259に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア258に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベー

10

20

30

40

50

ス値として第1履歴エリア257に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。

【1267】

但し、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては基本的に第1～第3履歴エリア257～259にベース値の情報が記憶されていないため、ステップS7107では実質的に、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第1履歴エリア257へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア251の各カウンタ251a～251eを全て「0」クリアする（ステップS7108）。

10

【1268】

ステップS7103にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS7109）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である6000個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップS7110）。ステップS7110にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア213に設けられた演算初期フラグに「1」をセットし（ステップS7111）、ステップS7110にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「0」クリアする（ステップS7112）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

20

【1269】

ステップS7111又はステップS7112の処理を実行した場合、ステップS7109にて算出した合計個数がシフト基準個数である6000個以上であるか否かを判定する（ステップS7113）。ステップS7113にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップS7114）。データシフト処理ではステップS7107と同様に演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に記憶された情報を、第2履歴エリア258

30

第3履歴エリア259、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258、現状エリア256、第1履歴エリア257の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア259に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア258に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア257に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア251の各カウンタ251a～251eを全て「0」クリアする（ステップS7115）。

40

【1270】

次に、ベース値を報知するための構成について説明する。まず、主側MPU82にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図111は主側MPU82にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【1271】

主側MPU82にて表示制御が行われる対象として、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c、第2特図保留表示部37d、普図表示部38a、普図保留表示部38b、設定表示装置205及び第1～第4報知用表示装置201～204が少なくとも存在している。これらはいずれもLEDによる表示用セグメントが複

50

数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば2値データのうち一方である「1」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば2値データのうち他方である「0」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

【1272】

主制御基板81には、第1特図表示部37aに対応させて第1表示回路261が設けられており、第2特図表示部37bに対応させて第2表示回路262が設けられており、第1特図保留表示部37cに対応させて第3表示回路（図示略）が設けられており、第2特図保留表示部37dに対応させて第4表示回路（図示略）が設けられており、普図表示部38aに対応させて第5表示回路（図示略）が設けられており、普図保留表示部38bに対応させて第6表示回路（図示略）が設けられており、設定表示装置205に対応させて第7表示回路263が設けられており、第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて第8表示回路264が設けられている。

10

【1273】

第1表示回路261は供給された表示データに対応するデータを第1特図表示部37aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第1表示回路261に提供された表示データに対応する態様で第1特図表示部37aの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第1表示回路261は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第1表示回路261に提供された表示データによって発光状態となっている第1特図表示部37aの表示用セグメントは新たな表示データが第1表示回路261に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第1特図表示部37aの表示内容が変更される場合だけでなく第1特図表示部37aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第1表示回路261に供給される。

20

【1274】

第2表示回路262は供給された表示データに対応するデータを第2特図表示部37bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第2表示回路262に提供された表示データに対応する態様で第2特図表示部37bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第2表示回路262は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第2表示回路262に提供された表示データによって発光状態となっている第2特図表示部37bの表示用セグメントは新たな表示データが第2表示回路262に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第2特図表示部37bの表示内容が変更される場合だけでなく第2特図表示部37bの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第2表示回路262に供給される。

30

【1275】

第3表示回路は供給された表示データに対応するデータを第1特図保留表示部37cの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第3表示回路に提供された表示データに対応する態様で第1特図保留表示部37cの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第3表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第3表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている第1特図保留表示部37cの表示用セグメントは新たな表示データが第3表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第1特図保留表示部37cの表示内容が変更される場合だけでなく第1特図保留表示部37cの表示内容

40

50

が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第3表示回路に供給される。

【1276】

第4表示回路は供給された表示データに対応するデータを第2特図保留表示部37dの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第4表示回路に提供された表示データに対応する態様で第2特図保留表示部37dの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第4表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第4表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている第2特図保留表示部37dの表示用セグメントは新たな表示データが第4表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第2特図保留表示部37dの表示内容が変更される場合だけではなく第2特図保留表示部37dの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第4表示回路に供給される。

10

【1277】

第5表示回路は供給された表示データに対応するデータを普図表示部38aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第5表示回路に提供された表示データに対応する態様で普図表示部38aの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第5表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第5表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部38aの表示用セグメントは新たな表示データが第5表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部38aの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部38aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第5表示回路に供給される。

20

【1278】

第6表示回路は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部38bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第6表示回路に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部38bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第6表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第6表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部38bの表示用セグメントは新たな表示データが第6表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部38bの表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部38bの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第6表示回路に供給される。

30

40

【1279】

第7表示回路263は供給された表示データに対応するデータを設定表示装置205のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第7表示回路263に提供された表示データに対応する態様で設定表示装置205の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第7表示回路263は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第7表示回路263に提供された表示データによって発光状態となっている設定表示装置205の表示用セグメントは新たな表示データが第7表示回路263に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成

50

であることにより設定表示装置 205 の表示内容が変更される場合だけではなく設定表示装置 205 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 7 表示回路 263 に供給される。

【1280】

第 8 表示回路 264 は供給された表示データに対応するデータを第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 8 表示回路 264 に提供された表示データに対応する態様で第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 8 表示回路 264 は提供された表示データを所定期間（例えば 20 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第 8 表示回路 264 に提供された表示データによって発光状態となっている第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 の表示用セグメントは新たな表示データが第 8 表示回路 264 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 の表示内容が変更される場合だけではなく第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 8 表示回路 264 に供給される。

10

【1281】

なお、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 のそれぞれには表示用セグメントが 8 個設けられている。これに対して、表示データの提供は 8 ビット単位で行われる。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 の表示データが第 8 表示回路 264 に提供される場合、第 1 報知用表示装置 201 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後第 2 報知用表示装置 202 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後第 3 報知用表示装置 203 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、最後に第 4 報知用表示装置 204 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供される。

20

【1282】

上記のように第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 が設けられた構成において、主側 MPU 82 は表示 IC 266 に対して表示データを供給する。つまり、第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 に 1 対 1 で表示 IC 266 が設けられているのではなく、第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 の全てに対して共通となるように 1 個の表示 IC 266 が設けられている。そして、主側 MPU 82 は表示 IC 266 に表示データを供給する場合、その表示データが第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示 IC 266 に供給する。

30

【1283】

主側 MPU 82 と表示 IC 266 との電気的な接続について詳細には、主側 MPU 82 と表示 IC 266 とは、種別データ信号線 LN1 と、種別クロック信号線 LN2 と、表示データ信号線 LN3 と、表示クロック信号線 LN4 とを利用して電気的に接続されている。これら信号線 LN1 ~ LN4 はいずれも主側 MPU 82 から表示 IC 266 に一方方向通信で信号を送信するための信号線である。

40

【1284】

種別データ信号線 LN1 を利用して主側 MPU 82 から表示 IC 266 に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各 1 ビットの区切りが、種別クロック信号線 LN2 を利用して主側 MPU 82 から表示 IC 266 に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第 1 ビット ~ 第 8 ビットによる 8 ビットのデータとして送信される。表示データが第 1 表示回路 261 に対応している場合には第 1 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 2 表示回路 262 に対応している場合には第 2 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示デ

50

ータが第3表示回路に対応している場合には第3ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第4表示回路に対応している場合には第4ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第5表示回路に対応している場合には第5ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第6表示回路に対応している場合には第6ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第7表示回路263に対応している場合には第7ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第8表示回路264に対応している場合には第8ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。

【1285】

表示データ信号線L N 3を利用して主側M P U 8 2から表示I C 2 6 6に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各1ビットの区切りが、表示クロック信号線L N 4を利用して主側M P U 8 2から表示I C 2 6 6に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第1～第8ビットによる8ビット単位で送信される。

【1286】

主側M P U 8 2は後述する第2タイマ割込み処理(図114)にて、第1～第8表示回路261～264のそれぞれに対応する表示データを表示I C 2 6 6に送信する。この場合、第2タイマ割込み処理の1回の処理回では第1～第8表示回路261～264のうち1個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第n表示回路 第n+1表示回路となる順序に従って第2タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路261～264が1個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第8表示回路264に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第2タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第1表示回路261に対応する表示データを送信する。なお、第1～第7表示回路261～263のいずれかに表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが1個のみ送信されるが、第8表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが第1～第4報知用表示装置201～204の数に対応させて4個送信される。

【1287】

上記のように主側M P U 8 2が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア211及び非特定制御用のワークエリア213には表示データを送信するために主側M P U 8 2により参照される各種記憶エリアが設定されている。図112は特定制御用のワークエリア211に設けられた各種バッファ271～278を説明するための説明図である。

【1288】

図112に示すように特定制御用のワークエリア211には第1表示データバッファ271と、第2表示データバッファ272と、第3表示データバッファ273と、第4表示データバッファ274と、第5表示データバッファ275と、第6表示データバッファ276と、第7表示データバッファ277と、第8表示データバッファ278とが設けられている。

【1289】

第1表示データバッファ271には第1表示回路261に供給するための表示データが格納される。第1表示回路261は既に説明したとおり第1特図表示部37aに対応させて設けられているため、第1表示データバッファ271には第1特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第1表示データバッファ271に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図88)における特図特電制御処理(ステップS5514)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS5516)にて行われる。また、第1表示回路261に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図114)の処理回となった場合には、第1表示データバッファ271に格納さ

10

20

30

40

50

れた表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第1表示データバッファ271に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1290】

第2表示データバッファ272には第2表示回路262に供給するための表示データが格納される。第2表示回路262は既に説明したとおり第2特図表示部37bに対応させて設けられているため、第2表示データバッファ272には第2特図表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第2表示データバッファ272に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図88)における特図特電制御処理(ステップS5514)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS5516)にて行われる。また、第2表示回路262に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図114)の処理回となった場合には、第2表示データバッファ272に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第2表示データバッファ272に格納された表示データが表示IC266に送信される。

10

【1291】

第3表示データバッファ273には第3表示回路に供給するための表示データが格納される。第3表示回路は既に説明したとおり第1特図保留表示部37cに対応させて設けられているため第3表示データバッファ273には第1特図保留表示部37cに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第3表示データバッファ273に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図88)における特図特電制御処理(ステップS5514)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS5516)にて行われる。また、第3表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図114)の処理回となった場合には、第3表示データバッファ273に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第3表示データバッファ273に格納された表示データが表示IC266に送信される。

20

【1292】

第4表示データバッファ274には第4表示回路に供給するための表示データが格納される。第4表示回路は既に説明したとおり第2特図保留表示部37dに対応させて設けられているため第4表示データバッファ274には第2特図保留表示部37dに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第4表示データバッファ274に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図88)における特図特電制御処理(ステップS5514)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS5516)にて行われる。また、第4表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図114)の処理回となった場合には、第4表示データバッファ274に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第4表示データバッファ274に格納された表示データが表示IC266に送信される。

30

【1293】

第5表示データバッファ275には第5表示回路に供給するための表示データが格納される。第5表示回路は既に説明したとおり普図表示部38aに対応させて設けられているため、第5表示データバッファ275には普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第5表示データバッファ275に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図88)における普図普電制御処理(ステップS5515)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS5516)にて行われる。また、第5表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図114)の処理回となった場合には、第5表示データバッファ275に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第5表示データバッファ275に格納された表示データが表示IC266に送信される。

40

【1294】

第6表示データバッファ276には第6表示回路に供給するための表示データが格納さ

50

れる。第6表示回路は既に説明したとおり普図保留表示部38bに対応させて設けられているため、第6表示データバッファ276には普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第6表示データバッファ276に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図88)における普図普電制御処理(ステップS5515)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS5516)にて行われる。また、第6表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図114)の処理回となった場合には、第6表示データバッファ276に格納された表示データが変更された場合だけでなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第6表示データバッファ276に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1295】

第7表示データバッファ277には第7表示回路263に供給するための表示データが格納される。第7表示回路263は既に説明したとおり設定表示装置205に対応させて設けられているため、第7表示データバッファ277には設定表示装置205に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。具体的には、設定確認用処理(図82)が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理(図114)にて、設定表示装置205においてパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第7表示データバッファ277に格納される。また、設定値更新処理(図83)が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理(図114)にて、設定表示装置205においてパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第7表示データバッファ277に格納される。第7表示回路263に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第7表示データバッファ277に格納された表示データが変更された場合だけでなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第7表示データバッファ277に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1296】

第8表示データバッファ278には第8表示回路264に供給するための表示データが格納される。第8表示回路264は既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて設けられているため、第8表示データバッファ278には第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第8表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第8表示データバッファ278に格納された表示データが変更された場合だけでなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第8表示データバッファ278に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1297】

ここで、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値に対応する表示が行われる。この場合に、第8表示データバッファ278は特定制御用のワークエリア211に設けられているため、第8表示データバッファ278に表示データを送信する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、ベース値を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値は第1～第4報知用表示装置201～204において順次表示対象となる。

【1298】

そこで、図103に示すように非特定制御用のワークエリア213には各ベース値を格納するための演算結果記憶エリア252だけでなく、現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204への表示対象となるベース値を格納するための表示対象設定エリア253が設けられている。一のベース値が継続して表示される期間は5秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、5秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるベース値が演算結果記憶エリア252から読み出

10

20

30

40

50

され、その読み出されたベース値が表示対象設定エリア 253 に格納される。そして、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にてベース値を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理 (図 114) にて、表示対象設定エリア 253 に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第 8 表示データバッファ 278 に格納される。

【1299】

上記のように第 1 ~ 第 8 表示データバッファ 271 ~ 278 が設けられた構成において、主側 MPU 82 は第 2 タイマ割込み処理 (図 114) の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ 271 ~ 278 から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示 IC 266 に送信するとともに、その表示データが第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示 IC 266 に送信する。図 113 は表示 IC 266 の電気的な構成を説明するための説明図である。

10

【1300】

表示 IC 266 は図 113 に示すように、種別データバッファ 281 と、選択信号出力部 282 と、表示データバッファ 283 と、表示データ出力部 284 とを備えている。表示データバッファ 283 には主側 MPU 82 から受信した表示データが格納される。表示データ出力部 284 は表示データバッファ 283 に格納された表示データを第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 に送信する。種別データバッファ 281 には主側 MPU 82 から受信した種別データが格納される。選択信号出力部 282 は第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 のうち種別データバッファ 281 に格納されている種別データに対応する表示回路 261 ~ 264 を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

20

【1301】

詳細には図 111 に示すように、表示 IC 266 と第 1 表示回路 261 とは表示用信号群 291 を利用して電気的に接続されている。表示用信号群 291 は 8 ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8 ビット単位の表示データはパラレル通信で表示 IC 266 から送信される。また、表示用信号群 291 から分岐させて分岐信号群 292 が設けられており、当該分岐信号群 292 は第 2 表示回路 262、第 3 表示回路、第 4 表示回路、第 5 表示回路、第 6 表示回路、第 7 表示回路 263 及び第 8 表示回路 264 のそれぞれと電気的に接続されている。分岐信号群 292 は表示用信号群 291 と同様に 8 ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8 ビット単位の表示データはパラレル通信で表示 IC 266 から送信される。

30

【1302】

上記のように表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 が設けられていることにより、表示データバッファ 283 に格納された表示データが表示データ出力部 284 により送信された場合、その表示データは第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路 261 ~ 264 を指定するために第 1 ~ 第 8 選択信号線 301 ~ 304 が設けられている。

【1303】

第 1 選択信号線 301 は表示 IC 266 と第 1 表示回路 261 とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 1 表示回路 261 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 1 表示回路 261 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 1 選択信号線 301 を通じて第 1 表示回路 261 に第 1 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1 ~ 第 8 表示回路 261 ~ 264 の全てに供給されている表示データが、第 1 表示回路 261 のみにおいて受信されて利用される。

40

【1304】

第 2 選択信号線 302 は表示 IC 266 と第 2 表示回路 262 とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 2 表示回路 262 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを

50

第2表示回路262に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第2選択信号線302を通じて第2表示回路262に第2選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第2表示回路262のみにおいて受信されて利用される。

【1305】

第3選択信号線(図示略)は表示IC266と第3表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第3表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第3表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第3選択信号線を通じて第3表示回路に第3選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第3表示回路のみにおいて受信されて利用される。

10

【1306】

第4選択信号線(図示略)は表示IC266と第4表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第4表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第4表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第4選択信号線を通じて第4表示回路に第4選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第4表示回路のみにおいて受信されて利用される。

20

【1307】

第5選択信号線(図示略)は表示IC266と第5表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第5表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第5表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第5選択信号線を通じて第5表示回路に第5選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第5表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1308】

第6選択信号線(図示略)は表示IC266と第6表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第6表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第6表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第6選択信号線を通じて第6表示回路に第6選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第6表示回路のみにおいて受信されて利用される。

30

【1309】

第7選択信号線303は表示IC266と第7表示回路263とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第7表示回路263に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第7表示回路263に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第7選択信号線303を通じて第7表示回路263に第7選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第7表示回路263のみにおいて受信されて利用される。

40

【1310】

第8選択信号線304は表示IC266と第8表示回路264とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第8表示回路264に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを

50

第8表示回路264に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第8選択信号線304を通じて第8表示回路264に第8選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第8表示回路264のみにおいて受信されて利用される。

【1311】

次に、主側MPU82にて実行される本実施形態における第2タイマ割込み処理について、図114のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップS7201～ステップS7213の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

10

【1312】

まず第1タイマ割込み処理（図88）及び第2タイマ割込み処理（図114）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS7201）。第1タイマ割込み処理（図88）の発生が禁止されることにより、第1割込み周期が経過したとしても第2タイマ割込み処理（図114）に対して第1タイマ割込み処理（図88）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第2タイマ割込み処理（図114）の発生が禁止されることにより、第2タイマ割込み処理（図114）の実行途中において仮に第2割込み周期が経過してしまったとしても第2タイマ割込み処理（図114）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1313】

その後、特定制御用のワークエリア211における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7202）。設定更新表示フラグは主側MPU82にて設定値更新処理（図83）を実行している状況であるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図83）は主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図81）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、設定値更新処理（図83）が開始された場合にステップS5101にて割込みが許可される。したがって、主側MPU82にて設定値更新処理（図83）が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理（図114）は割り込んで起動される。

20

【1314】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理（図114）の今回の処理回が主側MPU82にて設定値更新処理（図83）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS7202にて肯定判定をした場合、設定更新中における第7表示データバッファ277への設定処理を実行する（ステップS7203）。当該設定処理では、パチンコ機10の現状の選択対象となっている設定値を示す表示を設定表示装置205にて行わせるための表示データを第7表示データバッファ277に格納する。これにより、設定表示装置205にて、現状の選択対象となっている設定値を示す表示が行われる。

30

【1315】

ステップS7202にて否定判定をした場合又はステップS7203の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7204）。設定確認表示フラグは主側MPU82にて設定確認用処理（図82）を実行している状況であるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図82）は主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図81）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、設定確認用処理（図82）が開始された場合にステップS5001にて割込みが許可される。したがって、主側MPU82にて設定確認用処理（図82）が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理（図114）は割り込んで起動される。

40

【1316】

50

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理（図114）の今回の処理回が主側MPU82にて設定確認用処理（図82）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS7204にて肯定判定をした場合、設定確認中における第7表示データバッファ277への設定処理を実行する（ステップS7205）。当該設定処理では、パチンコ機10の現状の設定値を示す表示を設定表示装置205にて行わせるための表示データを第7表示データバッファ277に格納する。これにより、設定表示装置205にて、現状の設定対象となっている設定値を示す表示が行われる。

【1317】

ステップS7204にて否定判定をした場合又はステップS7205の処理を実行した場合、第8表示データバッファ278への設定処理を実行する（ステップS7206）。図115は第8表示データバッファ278への設定処理を示すフローチャートである。なお、第8表示データバッファ278への設定処理におけるステップS7301～ステップS7310の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1318】

まず特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS7301）。チェック中カウンタ211gの値が1以上である場合（ステップS7301：YES）、初期チェック期間（具体的には5秒）であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア211における第8表示データバッファ278に設定する（ステップS7302）。第8表示データバッファ278に設定された表示データは既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a～204aを発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示IC266に供給されることにより、図106（b）の説明図に示すように、チェック用表示として、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a～204aが発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメント201a～204aが正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

【1319】

その後、特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値を1減算する（ステップS7303）。これにより、チェック中カウンタ211gを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合には、当該チェック中カウンタ211gの値が第2タイマ割込み処理（図114）が起動される度に定期的に減算されることとなる。

【1320】

チェック中カウンタ211gの値が「0」であり初期チェック期間ではない場合（ステップS7301：NO）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7304）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS7304：NO）、第1，第2報知用表示装置201，202について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップS7305）。当該設定処理では、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aを発光状態とするための表示データを第8表示データバッファ278に設定する。なお、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aを発光状態とする構成に限定されることはなく、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aにて点滅表示が行われるようにする構成として

10

20

30

40

50

もよい。

【 1 3 2 1 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における表示対象設定エリア 2 5 3 に設定された演算結果データを読み出し（ステップ S 7 3 0 6）、その読み出した演算結果データを第 3，第 4 報知用表示装置 2 0 3，2 0 4 に適用する表示データとして第 8 表示データバッファ 2 7 8 に設定する（ステップ S 7 3 0 7）。詳細は後述するが非特定制御の処理に含まれる表示用処理（図 1 1 6）では管理開始フラグに「1」がセットされていない場合、現状エリア 2 5 6 からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第 1 位の数字及び小数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 2 5 3 に設定する。ステップ S 7 3 0 7 ではこの演算結果データを第 3，第 4 報知用表示装置 2 0 3，2 0 4 に適用する表示データとして第 8 表示データバッファ 2 7 8 に設定する。

10

【 1 3 2 2 】

ステップ S 7 3 0 5 及びステップ S 7 3 0 7 にて第 8 表示データバッファ 2 7 8 に設定された表示データが表示 IC 2 6 6 に供給されることにより、図 1 0 6（c）の説明図に示すように、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 2 0 1 a，2 0 2 a が発光状態となっている状況において、第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第 1 位の数字が表示されるとともに、第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第 2 位の数字が表示される。第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 2 0 1 a，2 0 2 a を発光状態としながら第 3，第 4 報知用表示装置 2 0 3，2 0 4 にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

【 1 3 2 3 】

管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 2 5 6 第 1 履歴エリア 2 5 7 第 2 履歴エリア 2 5 8 第 3 履歴エリア 2 5 9 という予め定められた順序で第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては現状エリア 2 5 6 のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機 1 0 の出荷段階においてパチンコ機 1 0 の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

30

【 1 3 2 4 】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 3 0 4：YES）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における表示対象設定エリア 2 5 3 に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第 8 表示データバッファ 2 7 8 に設定する（ステップ S 7 3 0 8）。当該表示データが表示 IC 2 6 6 に供給されることにより、現状エリア 2 5 6 のベース値が報知対象となっているのであれば図 1 0 5（a）の説明図に示すような表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行われ、第 1 履歴エリア 2 5 7 のベース値が報知対象となっているのであれば図 1 0 5（b）の説明図に示すような表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行われ、第 2 履歴エリア 2 5 8 のベース値が報知対象となっているのであれば図 1 0 5（c）の説明図に示すような表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行われ、第 3 履歴エリア 2 5 9 のベース値が報知対象となっているのであれば図 1 0 5（d）の説明図に示すような表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行われる。

40

【 1 3 2 5 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた初期表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 3 0 9）。初期表示フラグは、現状エリア 2 5 6 のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始

50

後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップS7309：YES）、第1、第2報知用表示装置201、202について点滅設定処理を実行する（ステップS7310）。

【1326】

当該点滅設定処理では、第8表示データバッファ278に現状設定されている表示データに対応する表示が第1、第2報知用表示装置201、202にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第1、第2報知用表示装置201、202に対する表示データの送信については第8表示データバッファ278に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば0.5秒）が経過するまでは表示IC266に送信し、その後第1、第2報知用表示装置201、202の全ての表示用セグメント201a、202aを消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば0.5秒）が経過するまでは表示IC266に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア256のベース値が報知対象となった場合には第1、第2報知用表示装置201、202にて演算初期表示が行われることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

【1327】

ここで、ベース値を表示するための第1～第4報知用表示装置201～204とは別に、設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）において設定値を表示するための設定表示装置205が設けられているとともに、第2タイマ割込み処理（図114）では設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）が実行されている状況において、設定表示装置205に設定値を表示させるための処理（ステップS7202～ステップS7205）だけではなく、第1～第4報知用表示装置201～204にベース値を表示させるための処理（ステップS7206）が実行される。これにより、設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に回動させて主制御装置71の正面側を露出させることによって、設定表示装置205に表示されている設定値及び第1～第4報知用表示装置201～204に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理（図83）において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認処理（図82）において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

【1328】

第2タイマ割込み処理（図114）の説明に戻り、ステップS7206の処理を実行した後は、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2を通じた信号の送信状態をOFF状態とするとともに（ステップS7207）、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4を通じた信号の送信状態をOFF状態とする（ステップS7208）。その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップS7209）。

【1329】

種別カウンタは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回において第1～第8表示データバッファ271～278のうち表示データの送信対象を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第1表示データバッファ271の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「

4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「6」である場合、第6表示データバッファ276の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「7」である場合、第7表示データバッファ277の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「8」である場合、第8表示データバッファ278の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を1加算するとともに、その1加算後における種別カウンタの値が上限値である「8」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第8表示データバッファ271～278において表示データの送信対象が順次変更される。

10

【1330】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM83から読み出す（ステップS7210）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示回路263に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示回路264に対応する種別データを主側ROM83から読み出す。

20

【1331】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～278から表示データを読み出す（ステップS7211）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示データバッファ276から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示データバッファ277から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示データバッファ278から表示データを読み出す。

30

【1332】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップS7212）。当該送信処理では、ステップS7210にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップS7211にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

40

【1333】

その後、第1タイマ割込み処理（図88）及び第2タイマ割込み処理（図114）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップS7213）。

【1334】

図116はチェック処理（図108）のステップS6906にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップS7401～ステップS7420の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

50

【 1 3 3 5 】

まず特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるチェック中カウンタ 2 1 1 g の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 7 4 0 1）。チェック中カウンタ 2 1 1 g の値が 1 以上である場合（ステップ S 7 4 0 1：YES）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた前回チェック中フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 4 0 2）。前回チェック中フラグはチェック中カウンタ 2 1 1 g の値が 1 以上であることを表示用処理の前の処理回において確認したことを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 1 3 3 6 】

チェック中カウンタ 2 1 1 g の値が「0」である場合（ステップ S 7 4 0 1：NO）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 4 0 3）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 7 4 0 3：NO）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における前回チェック中フラグを「0」クリアする（ステップ S 7 4 0 4）。

10

【 1 3 3 7 】

その後、現状エリア 2 5 6 からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第 1 位の数字及び小数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における表示対象設定エリア 2 5 3 に設定する（ステップ S 7 4 0 5）。当該演算結果データに対応する表示データが表示 IC 2 6 6 に送信されることにより、現状エリア 2 5 6 のベース値における小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、現状エリア 2 5 6 のベース値における小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

20

【 1 3 3 8 】

管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア 2 5 3 に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には既に説明したとおり、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容が、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。具体的には、第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 1、2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 2 0 1 a、2 0 2 a が発光状態となる。

30

【 1 3 3 9 】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 4 0 3：YES）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における前回チェック中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 4 0 6）。前回チェック中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 7 4 0 6：NO）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた切替タイミングカウンタ 2 5 4（図 1 0 3 参照）の値を 1 減算する（ステップ S 7 4 0 7）。切替タイミングカウンタ 2 5 4 は、演算結果記憶エリア 2 5 2 の現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側 MPU 8 2 にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 2 5 6 第 1 履歴エリア 2 5 7 第 2 履歴エリア 2 5 8 第 3 履歴エリア 2 5 9 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

40

【 1 3 4 0 】

ステップ S 7 4 0 7 の処理を実行した場合、1 減算後における切替タイミングカウンタ 2 5 4 の値が「0」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 7 4 0 8）。ステップ S 7 4 0 8 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア

50

2 1 3 に設けられた表示対象カウンタ 2 5 5 (図 1 0 3 参照) の値を 1 加算する (ステップ S 7 4 0 9) 。そして、1 加算後における表示対象カウンタ 2 5 5 の値が最大値である「 3 」を超えた場合 (ステップ S 7 4 1 0 : Y E S) 、表示対象カウンタ 2 5 5 の値を「 0 」クリアする (ステップ S 7 4 1 1) 。

【 1 3 4 1 】

表示対象カウンタ 2 5 5 は、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6 、第 1 履歴エリア 2 5 7 、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象となるベース値を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「 0 」である場合には現状エリア 2 5 6 に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「 1 」である場合には第 1 履歴エリア 2 5 7 に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「 2 」である場合には第 2 履歴エリア 2 5 8 に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「 3 」である場合には第 3 履歴エリア 2 5 9 に記憶されたベース値が報知対象となる。

10

【 1 3 4 2 】

ステップ S 7 4 1 0 にて否定判定をした場合、又はステップ S 7 4 1 1 の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における切換タイミングカウンタ 2 5 4 に今回の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間 (具体的には 5 秒) に対応する値をセットする (ステップ S 7 4 1 2) 。

【 1 3 4 3 】

ステップ S 7 4 0 8 にて否定判定をした場合、又はステップ S 7 4 1 2 の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における表示対象設定エリア 2 5 3 に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタ 2 5 5 の値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア 2 5 3 に設定する (ステップ S 7 4 1 3) 。表示種別データは、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の報知対象がベース値であることを示す表示を第 1 報知用表示装置 2 0 1 に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6 、第 1 履歴エリア 2 5 7 、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第 2 報知用表示装置 2 0 2 に行わせるための表示データとを含む。

20

30

【 1 3 4 4 】

その後、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6 、第 1 履歴エリア 2 5 7 、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のうち表示対象カウンタ 2 5 5 の値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第 1 位の数字及び少数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 2 5 3 に設定する (ステップ S 7 4 1 4) 。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第 1 位の数字に対応する表示を第 3 報知用表示装置 2 0 3 に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第 2 位の数字に対応する表示を第 4 報知用表示装置 2 0 4 に行わせるための表示データとを含む。

【 1 3 4 5 】

上記のように表示対象設定エリア 2 5 3 に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) にて当該表示データが表示 I C 2 6 6 に送信されることにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて当該表示データに対応する表示が行われる。

40

【 1 3 4 6 】

また、ステップ S 7 4 1 4 の処理は報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理 (図 1 1 6) が実行される度に実行される。既に説明したとおり演算結果記憶処理 (図 1 1 0) が実行される度に通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e における現状の値を利用してベース値が算出され、その算出されたベース値が演算結果記憶エリア 2 5 2 の現状エリア 2 5 6 に記憶される。この場合に、上記のとおり演

50

算結果データを表示対象設定エリア 2 5 3 に設定するためのステップ S 7 4 1 4 の処理が報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図 1 1 6）が実行される度に実行されることにより、現状エリア 2 5 6 のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が変更された場合にはその変更されたベース値を報知することが可能となる。

【 1 3 4 7 】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア 2 5 6 のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに（ステップ S 7 4 1 5）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 4 1 6）。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。ステップ S 7 4 1 5 及びステップ S 7 4 1 6 の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における初期表示フラグに「1」をセットし（ステップ S 7 4 1 7）、ステップ S 7 4 1 5 及びステップ S 7 4 1 6 のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 7 4 1 8）。

【 1 3 4 8 】

初期表示フラグは、現状エリア 2 5 6 のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 を点滅表示させるべき状況であることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）にて初期表示フラグに「1」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア 2 5 3 に記憶された表示データを表示 I C 2 6 6 に送信するだけでなく、当該表示データに対応する表示を第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行わせる場合に第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 を点滅表示させるとともに第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 を点灯表示させる。なお、第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4）にて初期表示フラグに「1」がセットされていないことを特定した場合、表示対象設定エリア 2 5 3 に記憶された表示データに対応する表示を第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行わせる場合に第 1 ～ 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を点灯表示させる。

【 1 3 4 9 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるチェック中カウンタ 2 1 1 g の値が「0」であるとともに非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における管理開始フラグに「1」がセットされている場合であって（ステップ S 7 4 0 1 : N O、ステップ S 7 4 0 3 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における前回チェック中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 4 0 6 : Y E S）、管理開始フラグに「1」がセットされている状況で主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において、初期チェック期間（具体的には 5 秒）が経過したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における前回チェック中フラグを「0」クリアした後に（ステップ S 7 4 1 9）、切換タイミングカウンタ 2 5 4 の設定処理を実行する（ステップ S 7 4 2 0）。

【 1 3 5 0 】

切換タイミングカウンタ 2 5 4 の設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における切換タイミングカウンタ 2 5 4 に次回の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する値を設定する。一方、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における表示対象カウンタ 2 5 5 の値は更新されることなく維持される。表示対象カウンタ 2 5 5 は、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における報知対象となるベース値を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 1 】

ステップ S 7 4 1 9 及びステップ S 7 4 2 0 の処理を実行した後は、ステップ S 7 4 1 3 ~ ステップ S 7 4 1 8 の処理を実行する。これにより、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち表示対象カウンタ 2 5 5 の値に対応するベース値の表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

【 1 3 5 2 】

上記のとおり主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 4 9 0 1 ~ ステップ S 4 9 2 8）において設定確認用処理（図 8 2）又は設定値更新処理（図 8 3）が実行されることで第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理（図 8 2）又は設定値更新処理（図 8 3）が終了して初期チェック期間（具体的には 5 秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて再開されるとともに、その再開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には 5 秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

【 1 3 5 3 】

なお、切換タイミングカウンタ 2 5 4 及び表示対象カウンタ 2 5 5 は既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられている。設定値更新処理（図 8 3）では R A M クリア処理（ステップ S 5 1 1 3）が実行されることとなるが、当該 R A M クリア処理（ステップ S 5 1 1 3）では特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に対するクリア処理が実行されるが、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に対するクリア処理が実行されない。したがって、設定値更新処理（図 8 3）において R A M クリア処理（ステップ S 5 1 1 3）が実行されたとしても切換タイミングカウンタ 2 5 4 の情報及び表示対象カウンタ 2 5 5 の情報はクリアされることなく維持される。

【 1 3 5 4 】

図 1 1 7 は主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 にて各種表示が行われる様子を示すタイムチャートである。図 1 1 7 (a) は主側 M P U 8 2 に動作電力が供給されている期間を示し、図 1 1 7 (b) は設定値更新処理（図 8 3）が実行されている期間を示し、図 1 1 7 (c) は演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 1 1 7 (d) は演算結果記憶エリア 2 5 2 における第 1 履歴エリア 2 5 7 に格納されているベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 1 1 7 (e) は演算結果記憶エリア 2 5 2 における第 2 履歴エリア 2 5 8 に格納されているベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 1 1 7 (f) は演算結果記憶エリア 2 5 2 における第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されているベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 1 1 7 (g) は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における切換タイミングカウンタ 2 5 4 の値を示し、図 1 1 7 (h) は設定表示装置 2 0 5 にて設定値の表示が行われている期間を示し、図 1 1 7 (i) は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われている期間を示す。

【 1 3 5 5 】

まず動作電力の供給が開始された場合に設定確認処理（図 8 2）及び設定値更新処理（図 8 3）が実行されない場合について説明する。

【 1 3 5 6 】

t 1 のタイミングで図 1 1 7 (a) に示すように主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始される。この場合、第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の実行は禁止されている。第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の実行が禁止されていることで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 は消灯状態に維持され、ベース値の表示は開始されない。

【 1 3 5 7 】

その後、t 2 のタイミングで、チェック中カウンタ 2 1 1 g の設定処理 (ステップ S 4 9 2 6) が実行されるとともに、第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の実行が許可される。したがって、当該 t 2 のタイミングで図 1 1 7 (i) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてチェック用表示が開始される。遊技ホールの管理者は当該チェック用表示を目視確認することで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に故障が発生していないか否かを特定することが可能となる。

10

【 1 3 5 8 】

その後、t 2 のタイミングから初期チェック期間 (具体的には 5 秒) が経過することで、t 3 のタイミングで図 1 1 7 (i) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が終了する。第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の実行が許可されている状況においてチェック用表示が終了することで、図 1 1 7 (c) に示すように現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値の表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。また、当該 t 3 のタイミングで図 1 1 7 (g) に示すように、切換タイミングカウンタ 2 5 4 に表示継続期間 (具体的には 5 秒) に対応する情報がセットされる。

20

【 1 3 5 9 】

その後、t 4 のタイミングで図 1 1 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 において計測されている表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過することで、当該 t 4 のタイミングで図 1 1 7 (c) 及び図 1 1 7 (d) に示すように、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値から第 1 履歴エリア 2 5 7 に格納されているベース値に変更される。その後、t 5 のタイミング、t 6 のタイミング及び t 7 のタイミングを含めて、図 1 1 7 (g) に示すように表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過する度に、図 1 1 7 (c) ~ 図 1 1 7 (f) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において報知対象となるベース値が予め定められた順序 (現状エリア 2 5 6 第 1 履歴エリア 2 5 7 第 2 履歴エリア 2 5 8 第 3 履歴エリア 2 5 9) に従って順次切り換えられる。また、最後の順序である第 3 履歴エリア 2 5 9 におけるベース値の表示が表示継続期間 (具体的には 5 秒) に亘って行われた後は、最初の順序である現状エリア 2 5 6 におけるベース値の表示が表示継続期間 (具体的には 5 秒) に亘って行われる。

30

【 1 3 6 0 】

次に、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理 (図 8 3) が実行される場合について説明する。

40

【 1 3 6 1 】

t 8 のタイミングで図 1 1 7 (a) に示すように主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始される。この場合、第 1 タイマ割込み処理 (図 8 8) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の実行は禁止されている。第 2 タイマ割込み処理 (図 1 1 4) の実行が禁止されていることで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 は消灯状態に維持され、ベース値の表示は開始されない。

【 1 3 6 2 】

その後、t 9 のタイミングで図 1 1 7 (b) に示すように主側 M P U 8 2 にて設定値更新処理 (図 8 3) が開始される。設定値更新処理 (図 8 3) が開始されることで、当該 t 9 のタイミングで図 1 1 7 (h) に示すように現状の選択対象となっている設定値の表示

50

が設定表示装置 205 にて開始される。

【1363】

また、設定値更新処理（図 83）が開始されることで第 1 タイマ割込み処理（図 88）及び第 2 タイマ割込み処理（図 114）の実行が許可される。第 2 タイマ割込み処理（図 114）の実行が許可されることによって、t9 のタイミングで図 117（c）に示すように現状エリア 256 に格納されているベース値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。これにより、図 117（h）に示すように設定表示装置 205 にて設定値が表示されているとともに図 117（c）に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてベース値が表示されている状況となる。また、当該 t9 のタイミングで図 117（g）に示すように、切換タイミングカウンタ 254 に表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報がセットされる。

10

【1364】

その後、t10 のタイミングで図 117（g）に示すように切換タイミングカウンタ 254 において計測されている表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過することで、当該 t10 のタイミングで図 117（c）及び図 117（d）に示すように、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象が現状エリア 256 に格納されているベース値から第 1 履歴エリア 257 に格納されているベース値に変更される。また、当該 t10 のタイミングで図 117（g）に示すように、切換タイミングカウンタ 254 に表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報がセットされる。

【1365】

その後、t11 のタイミングで図 117（g）に示すように切換タイミングカウンタ 254 において計測されている表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過することで、当該 t11 のタイミングで図 117（d）及び図 117（e）に示すように、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象が第 1 履歴エリア 257 に格納されているベース値から第 2 履歴エリア 258 に格納されているベース値に変更される。また、当該 t11 のタイミングで図 117（g）に示すように、切換タイミングカウンタ 254 に表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報がセットされる。

20

【1366】

その後、t12 のタイミングで図 117（g）に示すように切換タイミングカウンタ 254 において計測されている表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過することで、当該 t12 のタイミングで図 117（e）及び図 117（f）に示すように、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象が第 2 履歴エリア 258 に格納されているベース値から第 3 履歴エリア 259 に格納されているベース値に変更される。また、当該 t12 のタイミングで図 117（g）に示すように、切換タイミングカウンタ 254 に表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報がセットされる。

30

【1367】

その後、図 117（g）に示すように切換タイミングカウンタ 254 における表示継続期間の計測途中である t13 のタイミングで、図 117（b）に示すように設定値更新処理（図 83）が終了する。設定値更新処理（図 83）が終了することで当該 t13 のタイミングで図 117（h）に示すように設定表示装置 205 における設定値の表示が終了される。この場合、設定表示装置 205 は消灯状態となる。

40

【1368】

また、設定値更新処理（図 83）が終了することで当該 t13 のタイミングで図 117（f）に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 においてベース値の表示が終了する。また、当該 t13 のタイミングで、チェック中カウンタ 211g の設定処理（ステップ S4926）が実行されるとともに、第 1 タイマ割込み処理（図 88）及び第 2 タイマ割込み処理（図 114）の実行が許可される。したがって、当該 t13 のタイミングで図 117（i）に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 においてチェック用表示が開始される。遊技ホールの管理者は当該チェック用表示を目視確認することで、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に故障が発生していないか否かを特定する

50

ことが可能となる。

【1369】

その後、t13のタイミングから初期チェック期間（具体的には5秒）が経過することで、t14のタイミングで図117(i)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が終了する。第2タイマ割込み処理（図114）の実行が許可されている状況においてチェック用表示が終了することで、ベース値の表示が開始される。この場合、図117(f)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象となるベース値は、チェック用表示が開始される直前に行われていた第3履歴エリア259のベース値である。また、図117(g)に示すように切換タイミングカウンタ254には表示継続期間（具体的には5秒）に対応する情報が新たにセットされる。これにより、チェック用表示が開始される直前に行われていた種類のベース値の表示がチェック用表示の終了後に再開されるとともに、当該ベース値の表示はチェック用表示が開始される直前における残りの表示継続期間に亘って行われるのではなく、表示継続期間が新たにセットされることで当該表示継続期間に亘って行われる。

10

【1370】

その後、t15のタイミングで図117(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間（具体的には5秒）が経過することで、当該t15のタイミングで図117(c)及び図117(f)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が第3履歴エリア259に格納されているベース値から現状エリア256に格納されているベース値に変更される。また、t16のタイミングで図117(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間（具体的には5秒）が経過することで、当該t16のタイミングで図117(c)及び図117(d)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が現状エリア256に格納されているベース値から第1履歴エリア257に格納されているベース値に変更される。

20

【1371】

ベース値を表示するための第1～第4報知用表示装置201～204とは別に、設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）において設定値を表示するための設定表示装置205が設けられているとともに、第2タイマ割込み処理（図114）では設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）が実行されている状況において、設定表示装置205に設定値を表示させるための処理（ステップS7202～ステップS7205）だけでなく、第1～第4報知用表示装置201～204にベース値を表示させるための処理（ステップS7206）が実行される。これにより、設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に回動させて主制御装置71の正面側を露出させることによって、設定表示装置205に表示されている設定値及び第1～第4報知用表示装置201～204に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理（図83）において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認処理（図82）において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

30

40

【1372】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の供給開始時の処理（ステップS4901～ステップS4928）において設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）が実行されることで第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理（図82）又は設定値更新処理（図83）が終了して初期チェック期間（具体的には5秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて再開されるとともに、その再

50

開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には5秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

【1373】

<情報を消去するための処理>

次に、情報を消去するための処理について説明する。図118は、メイン処理（図81）のステップS4919又は設定値更新処理（図83）のステップS5113にて実行されるRAMクリア処理を示すフローチャートである。なお、RAMクリア処理におけるステップS7501～ステップS7506の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

10

【1374】

まずプロテクト解除処理を実行する（ステップS7501）。プロテクト解除処理では、主側RAM84の各エリアのうち特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214以外のエリアである未使用のエリアが情報の書き込み（「0」クリアを含む）の対象から除外された状態を解除するための処理を実行する。

【1375】

主側MPU82には既に説明したとおり、主側RAM84に対する情報の書き込み及び主側RAM84からの情報の読み出しを行うためのRAM管理回路225（図79参照）が設けられている。RAM管理回路225は、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の読み出し対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアから情報を読み出して主側MPU82に供給し、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアに指定された情報を書き込む。この場合に、主側ROM83における特定制御用のデータには主側RAM84において未使用のエリアのアドレス範囲（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）が予め記憶されている。RAM管理回路225は、プロテクト設定が行われている場合には、情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合にそのアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているのであれば当該情報の書き込みを行わない一方、プロテクト設定が解除されている場合には、情報の書き込み対象として指定されたアドレスに含まれているのであれば未使用のエリアのアドレス範囲であってもそのアドレス範囲のエリアに対して情報の書き込みを行う。この情報の書き込みには「0」クリアも含まれる。

20

30

【1376】

主側MPU82のレジスタエリア223には既に説明したとおりプロテクトレジスタ223cが設けられている（図79参照）。プロテクトレジスタ223cは主側RAM84における未使用のエリア（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）に対する情報の書き込みを不可とするか否かをRAM管理回路225において特定するための記憶エリアである。プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合には上記プロテクト設定が行われている状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定されたとしても上記のとおり当該アドレスのエリアには情報の書き込みは行われぬ。一方、プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合には上記プロテクト設定が行われていない状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定された場合にそのアドレスのエリアに情報の書き込みが行われる。

40

【1377】

プロテクトレジスタ223cは1ビットのエリアとして設定されているとともに、当該

50

プロテクトレジスタ 223c に「1」が設定されている場合が当該プロテクトレジスタ 223c にプロテクト情報が設定されている場合に該当し、当該プロテクトレジスタ 223c の情報が「0」である場合が当該プロテクトレジスタ 223c にプロテクト情報が設定されていない場合に該当する。ステップ S7501 のプロテクト解除処理では、プロテクトレジスタ 223c を「0」クリアする。

【1378】

その後、主側 MPU 82 の所定のレジスタに対象アドレスとしてアドレス Y(3) を設定する(ステップ S7502)。アドレス Y(3) は、図 77 に示すように主側 RAM 84 において特定制御用のワークエリア 211 に含まれるエリアのアドレスであって、主側 RAM 84 及び特定制御用のワークエリア 211 における先頭アドレス Y(1) 及び 2 番目のアドレス Y(2) に対して次の順番に設定されているアドレスである。先頭アドレス Y(1) に対応するエリアは、使用対象の設定値の情報が記憶される設定参照用エリアとなっている。また、2 番目のアドレス Y(2) に対応するエリアは、設定更新表示フラグとなっている。RAM クリア処理(図 118)では 3 番目のアドレス Y(3) 以降のアドレスに対応するエリアに対してクリア処理が実行されるが、先頭アドレス Y(1) に対応する設定参照用エリア及び 2 番目のアドレス Y(2) に対応する設定更新表示フラグに対してはクリア処理が実行されない。これにより、RAM クリア処理(図 118)によって使用対象の設定値の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、設定値更新処理(図 83)の実行途中の状況であることを示す情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。なお、RAM クリア処理(図 118)の対象から除外されたエリアとして、上記第 1 の実施形態と同様に天井カウンタ 131 が含まれている構成としてもよい。

10

20

【1379】

その後、対象アドレスに対応するエリアに対して「0」クリアを行うとともに初期設定を実行する(ステップ S7503)。クリア対象アドレスがアドレス Y(3) である場合には当該アドレス Y(3) に対応するエリアを「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、クリア対象アドレスがアドレス Y(r+3)~アドレス Y(r+5) のいずれかである場合には対応するエリアが未使用のエリアとなるが、ステップ S7501 にてプロテクトレジスタ 223c が「0」クリアされているため、当該未使用のエリアに対しても「0」クリアするとともに初期設定を実行する。

30

【1380】

その後、対象アドレスがアドレス Y(s+1) であるか否かを判定する(ステップ S7504)。アドレス Y(s+1) は、図 77 に示すように特定制御用のスタックエリア 212 に含まれるエリアのアドレスであって、当該特定制御用のスタックエリア 212 における最終アドレス Y(s+2) に対して 1 個前の順序のアドレスである。特定制御用のスタックエリア 212 における最終アドレス Y(s+2) には RAM クリア処理(図 118)を終了した後におけるプログラム上の戻り番地の情報が設定されているため、RAM クリア処理(図 118)の対象から除外されている。

【1381】

対象アドレスがアドレス Y(s+1) ではない場合(ステップ S7504: NO)、対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する(ステップ S7505)。具体的には、対象アドレスを 1 加算する。そして、その 1 加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップ S7503 にて「0」クリア及び初期設定を行い、ステップ S7504 の処理を実行する。

40

【1382】

対象アドレスが特定制御用のワークエリア 211 における最終アドレス Y(r+2) である状況でステップ S7505 の処理が実行された場合には、対象アドレスが未使用のエリアに対応するアドレス Y(r+3) となり、当該未使用のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。この場合、初期設定は行われなため、単に「0」クリアされる。また、対象アドレスが未使用のエリアに対応するアドレス Y(r+5) である状況で

50

ステップ S 7 5 0 5 の処理が実行された場合には、対象アドレスが特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における先頭アドレス $Y(r+6)$ となり、当該特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における先頭アドレス $Y(r+6)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。この場合、初期設定は行われないため、単に「0」クリアされる。

【1383】

上記ステップ S 7 5 0 3 ~ ステップ S 7 5 0 5 の処理が繰り返されることによって、特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるアドレス $Y(3)$ ~ アドレス $Y(r+2)$ のエリア、特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間のアドレス範囲（アドレス $Y(r+3)$ ~ アドレス $Y(r+5)$ ）における未使用のエリア、及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 におけるアドレス $Y(r+6)$ ~ アドレス $Y(s+1)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。そして、アドレス $Y(s+1)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定を行った後におけるステップ S 7 5 0 4 にて肯定判定をする。

10

【1384】

ステップ S 7 5 0 4 にて肯定判定をした場合、メイン処理（図 8 1）のステップ S 4 9 0 3 と同様に、プロテクト設定処理を実行する（ステップ S 7 5 0 6）。プロテクト設定処理では既に説明したとおり、プロテクトレジスタ 2 2 3 c に「1」をセットする。プロテクトレジスタ 2 2 3 c に「1」がセットされてプロテクト情報が設定されている状態となることにより、主側 RAM 8 4 における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ~ アドレス $Y(r+5)$ ）、アドレス $Y(s+3)$ ~ アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ~ アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となる。その後、本 RAM クリア処理を終了する。

20

【1385】

上記のように RAM クリア処理（図 1 1 8）が実行されることにより、動作電力の供給が開始された場合に必要に応じて特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 の一部のエリアに対してクリア処理を実行することが可能となる。この場合に、主側 RAM 8 4 において特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ~ アドレス $Y(r+5)$ ）が設定されている構成において、RAM クリア処理（図 1 1 8）が実行される場合にはプロテクト解除処理（ステップ S 7 5 0 1）が実行されてプロテクトレジスタ 2 2 3 c が「0」クリアされることで、未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ~ アドレス $Y(r+5)$ ）、アドレス $Y(s+3)$ ~ アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ~ アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となった状態が解除される。これにより、RAM クリア処理（図 1 1 8）においては特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に対してクリア処理を実行する場合に、特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に設定されている未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ~ アドレス $Y(r+5)$ ）を含めて特定制御用のワークエリア 2 1 1 から特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に亘る一連の範囲となるアドレス範囲（アドレス $Y(3)$ ~ $Y(s+1)$ ）を指定してクリア処理を実行すればよい。よって、特定制御用のワークエリア 2 1 1 においてクリア処理の対象となるアドレス範囲と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 においてクリア処理の対象となるアドレス範囲とを区別して RAM クリア処理（図 1 1 8）を実行する構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

30

40

【1386】

RAM クリア処理（図 1 1 8）が開始される場合にプロテクト解除処理（ステップ S 7 5 0 1）が実行されてプロテクトレジスタ 2 2 3 c が「0」クリアされたとしても、クリア対象となるアドレス範囲のエリアに対するクリア処理の実行が完了した場合には、プロテクト設定処理（ステップ S 7 5 0 6）が実行されてプロテクトレジスタ 2 2 3 c に「1」がセットされる。これにより、RAM クリア処理（図 1 1 8）が完了した段階においては、主側 RAM 8 4 における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ~ アドレス $Y(r+5)$ ）、アドレス $Y(s+3)$ ~ アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ~ アドレス

50

Y (t + 5)) に対する情報の書き込みを再度不可とすることが可能となる。

【 1 3 8 7 】

プロテクト解除処理 (ステップ S 7 5 0 1) においては主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるプロテクトレジスタ 2 2 3 c を「 0 」クリアし、プロテクト設定処理 (ステップ S 7 5 0 6) においては当該プロテクトレジスタ 2 2 3 c に「 1 」を設定する構成である。これにより、 R A M クリア処理 (図 1 1 8) において処理負荷を軽減しながら、主側 R A M 8 4 における未使用のエリア (アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5))、アドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5)、アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5)) に対する情報の書き込みを可能とするための処理、及び当該未使用のエリア (アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5)、アドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5)、アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5)) に対する情報の書き込みを不可とするための処理を行うことが可能となる。

10

【 1 3 8 8 】

次に、非特定制御の処理に含まれる第 2 管理用処理 (図 1 0 7) のステップ S 6 8 0 8 にて実行される情報異常監視処理について図 1 1 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、情報異常監視処理におけるステップ S 7 6 0 1 ~ ステップ S 7 6 0 6 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 1 3 8 9 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の監視処理を実行する (ステップ S 7 6 0 1) 。当該監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定し、正常な数値範囲を超えた場合には異常有りとして特定する。また、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における通常カウンタエリア 2 5 1 に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する。例えば通常カウンタエリア 2 5 1 においてアウトカウンタ 2 5 1 e の値が「 0 」であるにも関わらず一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値が 1 0 0 0 以上となっている場合には異常有りとして特定する。

20

【 1 3 9 0 】

ステップ S 7 6 0 1 における監視処理にて異常有りとして特定した場合 (ステップ S 7 6 0 2 : Y E S)、主側 M P U 8 2 の所定のレジスタに対象アドレスとしてアドレス Y (s + k) を設定する (ステップ S 7 6 0 3)。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 においてその先頭アドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (s + k - 1) までのエリアは、特定制御の処理から非特定制御の処理が実行される場合に主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの情報が退避される W A バッファ、 B C バッファ、 D E バッファ、 H L バッファ、 I X バッファ及び I Y バッファとなっている。情報異常監視処理 (図 1 1 9) では非特定制御用のワークエリア 2 1 3 のうちアドレス Y (s + k) 以降のアドレスに対応するエリアに対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における先頭アドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (s + k - 1) のアドレス範囲のエリアに対してはクリア処理が実行されない。これにより、情報異常監視処理 (図 1 1 9) において情報異常の発生が特定されたとしても、特定制御の処理から非特定制御の処理が実行される場合に主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタから非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避された情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【 1 3 9 1 】

その後、対象アドレスに対応するエリアに対して「 0 」クリアを行うとともに初期設定を実行する (ステップ S 7 6 0 4)。クリア対象アドレスがアドレス Y (s + k) である場合には当該アドレス Y (s + k) に対応するエリアを「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。

【 1 3 9 2 】

50

その後、対象アドレスがアドレス $Y(t+2)$ であるか否かを判定する(ステップS7605)。アドレス $Y(t+2)$ は、図77に示すように非特定制御用のワークエリア213における最終アドレスである。

【1393】

対象アドレスが非特定制御用のワークエリア213における最終アドレス($t+2$)ではない場合(ステップS7605:NO)、対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する(ステップS7606)。具体的には、対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS7604にて「0」クリア及び初期設定を行い、ステップS7605の処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア213における所定のアドレス範囲(アドレス $Y(s+k)$ ~アドレス $Y(t+2)$)に含まれるエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。当該アドレス範囲(アドレス $Y(s+k)$ ~アドレス $Y(t+2)$)のエリアには、第1~第8入賞監視タイマカウンタ213a~213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1~第3一般入賞異常フラグ213l~213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s、磁気異常フラグ213t、通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切替タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255が含まれる。非特定制御用のワークエリア213における最終アドレス($t+2$)に対してクリア処理が実行されてステップS7605にて肯定判定をした場合、本情報異常監視処理を終了する。

10

20

【1394】

上記のように情報異常監視処理(図119)では非特定制御用のワークエリア213に情報異常が発生していることが特定された場合には、当該非特定制御用のワークエリア213において主側MPU82におけるレジスタの情報が退避されたエリア以外のエリアに対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。

【1395】

情報異常監視処理(図119)では非特定制御用のワークエリア213に対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のスタックエリア214に対してはクリア処理が実行されない。非特定制御用のワークエリア213と非特定制御用のスタックエリア214との間には未使用のエリア(アドレス $Y(t+3)$ ~アドレス $Y(t+5)$)が存在しているが、非特定制御用のワークエリア213には未使用のエリアが存在していない。したがって、情報異常監視処理(図119)において一連のアドレス範囲を指定してクリア処理を実行する構成であったとしても、プロテクト解除処理及びプロテクト設定処理を実行する必要がない。

30

【1396】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1397】

主側MPU82にて特定制御の処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる主側RAM84の記憶領域として特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212とが設けられていることにより、情報の書き込み対象となる記憶領域を役割に応じて特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212とで使い分けることが可能となる。また、主側RAM84のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間に未使用のエリア(アドレス $Y(r+3)$ ~アドレス $Y(r+5)$)が設けられており、当該未使用のエリアには特定制御の処理が実行される場合に情報の書き込みが行われなため、主側RAM84のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212とを明確に区別することが可能となる。

40

【1398】

この場合に、RAMクリア処理(図118)が実行される場合にはプロテクト解除処理

50

(ステップS7501)が実行されてプロテクトレジスタ223cが「0」クリアされることで、未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)~アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)~アドレスY(t+5))に対する情報の書き込みが不可となった状態が解除される。これにより、RAMクリア処理(図118)においては、特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間に設定されている未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5))を含めて特定制御用のワークエリア211から特定制御用のスタックエリア212に亘る一連の範囲となるアドレス範囲(アドレスY(3)~Y(s+1))を指定してクリア処理を実行すればよい。よって、特定制御用のワークエリア211においてクリア処理の対象となるアドレス範囲と特定制御用のスタックエリア212においてクリア処理の対象となるアドレス範囲とを区別してRAMクリア処理(図118)を実行する構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

10

【1399】

RAMクリア処理(図118)が開始される場合にプロテクト解除処理(ステップS7501)が実行されてプロテクトレジスタ223cが「0」クリアされたとしても、クリア対象となるアドレス範囲のエリアに対するクリア処理の実行が完了した場合には、プロテクト設定処理(ステップS7506)が実行されてプロテクトレジスタ223cに「1」がセットされる。これにより、RAMクリア処理(図118)が完了した段階においては、主側RAM84における未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)~アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)~アドレスY(t+5))に対する情報の書き込みを再度不可とすることが可能となる。

20

【1400】

プロテクト解除処理(ステップS7501)においては主側MPU82のレジスタエリア223におけるプロテクトレジスタ223cを「0」クリアし、プロテクト設定処理(ステップS7506)においては当該プロテクトレジスタ223cに「1」を設定する構成である。これにより、RAMクリア処理(図118)において処理負荷を軽減しながら、主側RAM84における未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)~アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)~アドレスY(t+5))に対する情報の書き込みを可能とするための処理、及び当該未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)~アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)~アドレスY(t+5))に対する情報の書き込みを不可とするための処理を行うことが可能となる。

30

【1401】

RAMクリア処理(図118)では未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5))を含めて特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212に対してクリア処理が実行されるものの、非特定制御の処理で利用される非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に対してクリア処理は実行されない。これにより、処理構成を簡素化すべく未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5))を含めてクリア処理を実行するようにした構成において、クリア処理の実行対象においても特定制御用の処理にて利用される特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212と、非特定制御用の処理にて利用される非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214とを明確に区別することが可能となる。

40

【1402】

情報異常監視処理(図119)では非特定制御用のワークエリア213に情報異常が発生していることが特定された場合には、当該非特定制御用のワークエリア213において主側MPU82におけるレジスタの情報が退避されたエリア以外のエリアに対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。この場合に、情報異常監視処理(図119)では非特定制御用のワークエリア213に対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のスタックエリア214に対してはクリア処理が実行され

50

ない。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 との間には未使用のエリア（アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5) ）が存在しているが、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には未使用のエリアが存在していない。当該構成において、情報異常監視処理（図 1 1 9 ）にて一連のアドレス範囲を指定してクリア処理を実行する構成であったとしても、プロテクト解除処理及びプロテクト設定処理が実行されない。これにより、未使用のエリア（アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5) 、アドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5) 、アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5) ）に対するプロテクトの解除が不要に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 4 0 3 】

ベース値を表示するための第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 とは別に、設定確認用処理（図 8 2 ）又は設定値更新処理（図 8 3 ）において設定値を表示するための設定表示装置 2 0 5 が設けられているとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 1 4 ）では設定確認用処理（図 8 2 ）又は設定値更新処理（図 8 3 ）が実行されている状況において、設定表示装置 2 0 5 に設定値を表示させるための処理（ステップ S 7 2 0 2 ~ ステップ S 7 2 0 5 ）だけではなく、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にベース値を表示させるための処理（ステップ S 7 2 0 6 ）が実行される。これにより、設定確認用処理（図 8 2 ）又は設定値更新処理（図 8 3 ）が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に回動させて主制御装置 7 1 の正面側を露出させることによって、設定表示装置 2 0 5 に表示されている設定値及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理（図 8 3 ）において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認処理（図 8 2 ）において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

【 1 4 0 4 】

ベース値が表示される第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が主制御基板 8 1 の素子搭載面に搭載された構成において、設定値が表示される設定表示装置 2 0 5 も当該素子搭載面に設けられている。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に表示されているベース値、及び設定表示装置 2 0 5 に表示されている設定値の両方の確認を行い易くなる。

【 1 4 0 5 】

主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理（図 8 3 ）が実行される場合において、当該設定値更新処理（図 8 3 ）が開始された場合に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるベース値の表示が開始される。これにより、遊技ホールの管理者が設定値を変更するための作業を開始する前にベース値の表示が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 4 0 6 】

主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて当該第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の各表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a に異常が発生しているか否かを確認可能とするチェック用表示が実行される。これにより、遊技が開始される前のタイミングにおいて、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における表示が正常に行われるか否かを確認することが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図 8 3 ）が実行される場合には当該設定値更新処理（図 8 3 ）が終了した場合に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が開始される。これにより、設定値更新処理（図 8 3 ）が実行されている状況においては第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値を表示することを優先させながら、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてチェック用表示を行うことが可能となる。

【 1 4 0 7 】

主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認用処理（図 8 2

10

20

30

40

50

）及び設定値更新処理（図 8 3）が実行されることなく動作電力の供給開始時の処理が終了して遊技を進行させる処理が開始されることとなる場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 ではチェック用表示が最初に開始され、当該チェック用表示が終了した後にベース値の表示が開始される。これにより、当該状況においてはベース値の表示開始よりもチェック用表示を優先させることが可能となる。

【1408】

主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S4901～ステップ S4928）において設定確認用処理（図 8 2）又は設定値更新処理（図 8 3）が実行されることで第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理（図 8 2）又は設定値更新処理（図 8 3）が終了して初期チェック期間（具体的には 5 秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア 252 における現状エリア 256、第 1 履歴エリア 257、第 2 履歴エリア 258 及び第 3 履歴エリア 259 のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて再開されるとともに、その再開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には 5 秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

【1409】

特定制御の処理が実行される場合には特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 が情報の書き込み対象となるものの非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 が情報の書き込み対象となることはなく、非特定制御の処理が実行される場合には非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 が情報の書き込み対象となるものの特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 が情報の書き込み対象となることはない。これにより、特定制御の処理が実行される場合と非特定制御の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、特定制御の処理が実行される場合であっても特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 からだけではなく非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 から情報を読み出しが可能であるとともに、非特定制御の処理が実行される場合であっても非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 からだけではなく特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 から情報を読み出しが可能である。これにより、特定制御の処理及び非特定制御の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

【1410】

この場合に、非特定制御の処理において各検知センサ 231a～238a における遊技球の検知が異常又は不正に起因していたことが特定された場合には、特定制御の処理においてそれに対応する処理が実行される。これにより、各検知センサ 231a～238a における遊技球の検知が異常又は不正に起因しているか否かを特定するための処理を特定制御の処理ではなく非特定制御の処理として実行することで特定制御の処理として実行可能な処理に余裕を持たせた構成であっても、各検知センサ 231a～238a における遊技球の検知が異常又は不正に起因していたことに対応する処理を特定制御の処理として実行することが可能となる。

【1411】

特定制御の処理にて各検知センサ 231a～238a にて遊技球が検知されたか否かを特定するための処理が実行される構成において、非特定制御の処理にて各検知センサ 231a～238a における遊技球の検知が異常又は不正に起因していたことが特定された場合には、特定制御の処理にて当該遊技球の検知を無効化させるための処理が実行される。これにより、各検知センサ 231a～238a における遊技球の検知が異常又は不正に起

10

20

30

40

50

因しているか否かを特定するための処理を特定制御の処理ではなく非特定制御の処理として実行することで特定制御の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、各検知センサ 231a ~ 238a にて遊技球が検知されたか否かを特定するための処理及び当該遊技球の検知を無効化させるための処理を特定制御の処理において集約して行うことが可能となる。

【1412】

一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、アウト口 24a 及びスルーゲート 35 のそれぞれへの遊技球の入球を検知する各検知センサ 231a ~ 238a にて遊技球が検知されたか否かを特定するための入球検知処理（図 91）及び各検知センサ 231a ~ 238a にて遊技球が検知されたことに対応させて遊技を進行させるための処理（保留情報の取得処理（図 92）、普電制御処理（図 96）、特電開放中処理（図 97（c））、払出出力処理（ステップ S5518）など）が特定制御の処理に含まれるのに対して、各検知センサ 231a ~ 238a における遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 95）が非特定制御の処理に含まれている。これにより、特定制御の処理において各検知センサ 231a ~ 238a における遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 95）を実行する必要がないため、主側 ROM 83 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータに対して割り当てられているデータ容量を不正検知実行処理（図 95）以外の処理に割り当てることが可能となる。

【1413】

第 1 タイマ割込み処理（図 88）における処理順序において、特定制御の処理に含まれるとともに各検知センサ 231a ~ 238a にて遊技球が検知されたか否かを特定するための処理である入球検知処理（図 91）よりも後に、非特定制御の処理に含まれるとともに各検知センサ 231a ~ 238a における遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 95）が実行され、当該不正検知実行処理（図 95）よりも後に、特定制御の処理に含まれるとともに各検知センサ 231a ~ 238a にて遊技球が検知されたことに対応させて遊技を進行させるための処理（保留情報の取得処理（図 92）、普電制御処理（図 96）、特電開放中処理（図 97（c））、払出出力処理（ステップ S5518）など）が実行される。これにより、各検知センサ 231a ~ 238a における遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理（図 95）を非特定制御の処理として実行するようにした構成であっても、異常や不正に起因した各検知センサ 231a ~ 238a における遊技球の検知に応じて遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【1414】

特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図 91）において検知センサ 231a ~ 238a にて遊技球が検知されたことが特定された場合には特定制御用のワークエリア 211 における確認フラグ群 211d に設けられた各確認フラグに「1」がセットされ、非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理（図 95）にて当該遊技球の検知が異常や不正に起因するものであることが特定された場合には非特定制御用のワークエリア 213 に設けられた各異常フラグ 2131 ~ 213s に「1」がセットされ、異常フラグ 2131 ~ 213s に「1」がセットされている場合には、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図 99）において「1」がセットされた異常フラグ 2131 ~ 213s に対応する確認フラグが「0」クリアされる。これにより、特定制御用のワークエリア 211 に記憶された情報の読み出しは特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれにおいても可能であるのに対して、特定制御用のワークエリア 211 への情報の書き込みは特定制御の処理では可能であるものの非特定制御の処理では不可であり、さらに非特定制御用のワークエリア 213 に記憶された情報の読み出しは特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれにおいても可能であるのに対して、非特定制御用のワークエリア 213 への情報の書き込みは非特定制御の処理では可能であるものの特定制御の処理では不可であるという構成としながら、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 1 4 1 5 】

非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理（図 9 5）が実行された後において当該不正検知実行処理（図 9 5）が再度実行されるまでに、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図 9 9）が実行される。そして、当該不正対応処理（図 9 9）では不正検知実行処理（図 9 5）において情報の設定が行われた異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 s に応じて、確認フラグの「0」クリアや各種賞球用カウンタの減算処理を実行する。この場合に、不正検知実行処理（図 9 5）では最初に異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 s を「0」クリアした後、当該異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 s に情報を設定するための処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 への情報の書き込みは非特定制御の処理では可能であるものの特定制御の処理では不可であるという構成において、非特定制御の処理における適切なタイミングで異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 s を「0」クリアすることが可能となる。

10

【 1 4 1 6 】

各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a における遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであるか否かの特定が非特定制御の処理にて実行される構成において、当該特定に際して参照される特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c は特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられている。これにより、これら特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c を利用して期間の計測を行うための処理を特定制御の処理にて行うことが可能となる。

20

【 1 4 1 7 】

また、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b を利用した遊技球の検知の有効期間の計測は特電入賞装置 3 2 を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始されるとともに、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c を利用した遊技球の検知の有効期間の計測は第 2 作動口 3 4 を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始される。そして、これら特電入賞装置 3 2 及び第 2 作動口 3 4 を閉鎖状態とする処理は特定制御の処理として実行されるため、当該開始契機を特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することは不可能である。この場合に、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c が非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられていると、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c における有効期間の計測の開始契機を特定するための処理構成が複雑化してしまうおそれがある。これに対して、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b 及び普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 ではなく特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けることで、特定制御用のワークエリア 2 1 1 において必要な記憶容量がそれだけ増大してしまうものの処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

30

【 1 4 1 8 】

各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a における遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであるか否かの特定が非特定制御の処理にて実行される構成において、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、スルーゲート 3 5 及びアウト口 2 4 a への遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行う場合に参照される第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられている。第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を利用した遊技球の検知の有効期間の計測は各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果を契機に開始されるため、当該開始契機を特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することが可能である。したがって、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けることで、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を利用した遊技球の検知の有効期間の計測を非特定制御の処理にて行うことが可能となる。そして、このような事情において第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けることで、特定制御用のワークエリア 2 1 1 において必要な記憶容量を低減させることが可能となる。

40

50

【 1 4 1 9 】

特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている状況のいずれであっても送信対象となったコマンドは、レジスタエリア 2 2 3 のコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される。つまり、主側 R A M 8 4 において情報の書き込み対象となるエリアが特定制御の処理が実行されている状況と非特定制御の処理が実行されている状況とで相違している構成であっても、送信対象のコマンドを書き込むエリアは特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御の処理が実行されている状況において兼用される。よって、コマンドを格納するための処理を特定制御の処理及び非特定制御の処理の一方のみに集約させる必要がないため、コマンドを格納するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

10

【 1 4 2 0 】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b は主側 R A M 8 4 ではなく主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 に設けられている。これにより、特定制御の処理にて情報の書き込みが可能な主側 R A M 8 4 の記憶領域と非特定制御の処理にて情報の書き込みが可能な主側 R A M 8 4 の記憶領域とを特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 と非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 とで明確に区別した構成において、これらエリア 2 1 1 ~ 2 1 4 を利用しないようにしながら、コマンドを書き込む記憶領域を特定制御の処理と非特定制御の処理とで共通化させることが可能となる。

20

【 1 4 2 1 】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されたコマンドは、特定制御の処理及び非特定制御の処理とは独立して動作するコマンド送信回路 2 2 4 により音光側 M P U 9 3 に送信される。これにより、主側 M P U 8 2 におけるプログラムを利用した処理の実行内容との関係でコマンドの送信タイミングを調整する必要がないため、主側 M P U 8 2 におけるプログラムを利用した処理の処理構成を簡素化させることが可能となる。

【 1 4 2 2 】

セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを特定するための処理が特定制御の処理だけではなく非特定制御の処理においても実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを監視するための処理が非特定制御の処理に対して割り当てられることとなり、特定制御の処理についてのプログラムやデータの容量を他の処理に割り当てることが可能となる。

30

【 1 4 2 3 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 に第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a を設けるとともに非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k を設け、特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 加算し、非特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する。これにより、特定制御用のワークエリア 2 1 1 への情報の書き込みは特定制御の処理にて可能とするとともに非特定制御の処理では不可とし、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 への情報の書き込みは非特定制御の処理にて可能とするとともに特定制御の処理では不可としながら、特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特を適切に行うことが可能となる。

40

【 1 4 2 4 】

特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理 (図 1 0 1) にて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値の増加分が第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a に加算され、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上である場合にセキュリティ用処理 (図 1 0 1) にてセキュリティ信号の外部出力が行われる。そして、所定の停止継続期間を挟んで所定の出力継続期間以上に亘るパルス状のセキュリテ

50

ィ信号の外部出力が第1セキュリティカウンタ211aの値が「0」となるまで繰り返し実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて行われる構成において、セキュリティ信号を外部出力するための処理を特定制御の処理に集約させることが可能となる。

【1425】

第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上となった場合にはセキュリティフラグ211fに「1」がセットされ、セキュリティフラグ211fに「1」がセットされた場合には異常表示装置206が発光状態となる。また、セキュリティフラグ211fに「1」がセットされた状態は、主側MPU82への動作電力の供給が継続されている場合には維持されるとともにメイン処理(図81)におけるRAMクリア処理(ステップS4919)又は設定値更新処理(図83)におけるRAMクリア処理(ステップS5113)が実行されない限り維持され、セキュリティフラグ211fに「1」がセットされている場合には異常表示装置206が発光状態に維持される。これにより、少なくとも遊技ホールの営業中であれば、遊技ホールの管理者による異常表示装置206の確認タイミングに関係なく、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生したか否かを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

10

【1426】

<第14の実施形態>

本実施形態では主側MPU82にて実行される第1タイマ割込み処理の処理構成が上記第13の実施形態と相違している。以下、上記第13の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第13の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【1427】

図120は主側MPU82にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理におけるステップS7701～ステップS7719の処理のうちステップS7719にて呼び出されて実行される管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行され、管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

30

【1428】

ステップS7701～ステップS7707では上記第13の実施形態における第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5501～ステップS5507と同一の処理を実行する。ステップS7708では入球検知処理を実行する。

【1429】

図121はステップS7708の入球検知処理を示すフローチャートである。なお、入球検知処理におけるステップS7801～ステップS7818の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

40

【1430】

まず賞球用カウンタの設定処理を実行する(ステップS7801)。賞球用カウンタの設定処理は、前回の処理回における入球検知処理(図121)の処理内容及び不正検知実行処理(ステップS7911)の処理内容に応じて各賞球用カウンタの設定を行うための処理である。賞球用カウンタの設定処理の詳細については後に説明する。

【1431】

その後、各種フラグクリア処理を実行する(ステップS7802)。各種フラグクリア処理では上記第13の実施形態における各種フラグクリア処理(ステップS5601)と同様に、特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dにおける第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認

50

フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。

【1432】

第0ビットD0に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7803: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211における第1入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7804)。第1入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【1433】

第1ビットD1に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7805: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211における第2入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7806)。第2入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1434】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7807: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211における第3入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7808)。第3入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

20

【1435】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ234aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7809: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211における特電入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7810)。特電入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、特電検知センサ234aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

30

【1436】

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7811: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211における第1作動入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7812)。第1作動入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

40

【1437】

第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7813: YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7814)。第2作動入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1438】

50

第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7815:YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211におけるアウト確認フラグに「1」をセットする(ステップS7816)。アウト確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、アウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1439】

第7ビットD7に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ238aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS7817:YES)。この場合、特定制御用のワークエリア211のゲート入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS7818)。ゲート入賞確認フラグは上記第13の実施形態と同様に、ゲート検知センサ238aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【1440】

第1タイマ割込み処理(図120)の説明に戻り、ステップS7708にて入球検知処理を実行した後は、ステップS7709にて上記第13の実施形態における第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5510と同様に特定制御のタイマ更新処理を実行する。その後、ステップS7710～ステップS7718の処理を実行する。ステップS7710～ステップS7718では上記第13の実施形態における第1タイマ割込み処理(図88)のステップS5512～ステップS5520と同一の処理を実行する。

20

【1441】

本実施形態では上記第13の実施形態における第1タイマ割込み処理(図88)に設定されていた不正検知用処理(ステップS5509)及び不正対応処理(ステップS5511)が実行されない。その代わりに本実施形態における第1タイマ割込み処理(図120)では、ステップS7719にてCALL命令により管理用処理が呼び出され、当該管理用処理にて不正検知実行処理が実行される。なお、ステップS7719の処理は、ステップS7705にて肯定判定をした場合又はステップS7718の処理を実行した場合に実行される。

【1442】

次に、第1タイマ割込み処理(図120)のステップS7719の処理について説明する。

30

【1443】

第1タイマ割込み処理(図120)のステップS7719では既に説明したとおりCALL命令により管理用処理を実行する。管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第1タイマ割込み処理(図120)において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALL命令を利用して呼び出される。

【1444】

CALL命令により管理用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタにはキャリアフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリアフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該管理用処理のコールや当該管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

40

【1445】

CALL命令により管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理(図120)及び第2タイマ割込み処理(図114)の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処

50

理である管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み処理（図120）及び第2タイマ割込み処理（図114）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1446】

CALLI命令により管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避され、第1タイマ割込み処理（図120）及び第2タイマ割込み処理（図114）の割込みが禁止された後、管理用処理に対応するプログラムが開始される。

【1447】

このように、CALLI命令により管理用処理を実行する構成とすることにより、一の命令（「CALLI」）により、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避されるとともに、第1タイマ割込み処理（図120）及び第2タイマ割込み処理（図114）の割込みが禁止される。そして、管理用処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、主側MPU82のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させるための命令と、第1タイマ割込み処理（図120）及び第2タイマ割込み処理（図114）の割込みを禁止するための命令と、管理用処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、管理用処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくための主側ROM83における記憶容量を低減することができる。

【1448】

図122は管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS7901～ステップS7920の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1449】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS7901）。スタックポインタは、スタックエリア212, 214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU82にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア214を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア214における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS6801では、非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

【1450】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側MPU82のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたWAバッファに退避させる（ステップS7902）。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側MPU82のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたBCバッファに退避させる（ステップS7903）。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側MPU82のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたDEバッファに退避させる（ステップS7904）。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側MPU82のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたHLバッファに退避させる（ステップS7905）。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側MPU82のIXレジスタの情報を非特定制御

10

20

30

40

50

用のワークエリア 2 1 3 に設定された I X バッファに退避させる (ステップ S 7 9 0 6) 。また、「 L D (_ I Y B U F) , I Y 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の I Y レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された I Y バッファに退避させる (ステップ S 7 9 0 7) 。

【 1 4 5 1 】

これら W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタは非特定制御に対応する処理である情報クリア処理 (ステップ S 7 9 0 8) 、試射試験処理 (ステップ S 7 9 0 9) 、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 7 9 1 0) 、不正検知実行処理 (ステップ S 7 9 1 1) 、情報異常監視処理 (ステップ S 7 9 1 2) 及びチェック処理 (ステップ S 7 9 1 3) にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を情報クリア処理 (ステップ S 7 9 0 8) 、試射試験処理 (ステップ S 7 9 0 9) 、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 7 9 1 0) 、不正検知実行処理 (ステップ S 7 9 1 1) 、情報異常監視処理 (ステップ S 7 9 1 2) 及びチェック処理 (ステップ S 7 9 1 3) の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【 1 4 5 2 】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である情報クリア処理 (ステップ S 7 9 0 8) 、試射試験処理 (ステップ S 7 9 0 9) 、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 7 9 1 0) 、不正検知実行処理 (ステップ S 7 9 1 1) 、情報異常監視処理 (ステップ S 7 9 1 2) 及びチェック処理 (ステップ S 7 9 1 3) にて利用対象となる W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、情報クリア処理 (ステップ S 7 9 0 8) 、試射試験処理 (ステップ S 7 9 0 9) 、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 7 9 1 0) 、不正検知実行処理 (ステップ S 7 9 1 1) 、情報異常監視処理 (ステップ S 7 9 1 2) 及びチェック処理 (ステップ S 7 9 1 3) に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

【 1 4 5 3 】

なお、当然のことながら主側 M P U 8 2 における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【 1 4 5 4 】

ステップ S 7 9 0 2 ~ ステップ S 7 9 0 7 の処理を実行した後は、情報クリア処理 (ステップ S 7 9 0 8) 、試射試験処理 (ステップ S 7 9 0 9) 、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 7 9 1 0) 、不正検知実行処理 (ステップ S 7 9 1 1) 、情報異常監視処理 (ステップ S 7 9 1 2) 及びチェック処理 (ステップ S 7 9 1 3) を実行する。情報クリア処理 (ステップ S 7 9 0 8) 、試射試験処理 (ステップ S 7 9 0 9) 、非特定制御のタイマ更新処理 (ステップ S 7 9 1 0) 、不正検知実行処理 (ステップ S 7 9 1 1) 、情報異常監視処理 (ステップ S 7 9 1 2) 及びチェック処理 (ステップ S 7 9 1 3) の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている情報クリア処理 (ステップ S 7

908)、試射試験処理(ステップS7909)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS7910)、不正検知実行処理(ステップS7911)、情報異常監視処理(ステップS7912)及びチェック処理(ステップS7913)に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報クリア処理(ステップS7908)、試射試験処理(ステップS7909)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS7910)、不正検知実行処理(ステップS7911)、情報異常監視処理(ステップS7912)及びチェック処理(ステップS7913)の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア214に書き込まれる。そして、情報クリア処理(ステップS7908)、試射試験処理(ステップS7909)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS7910)、不正検知実行処理(ステップS7911)、情報異常監視処理(ステップS7912)及びチェック処理(ステップS7913)が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

10

【1455】

情報クリア処理(ステップS7908)の処理内容は上記第13の実施形態における不正検知用処理(図93)のステップS5808にて実行される情報クリア処理(図94)と同様である。試射試験処理(ステップS7909)の処理内容は上記第13の実施形態における不正検知用処理(図93)のステップS5809にて実行される試射試験処理と同様である。非特定制御のタイマ更新処理(ステップS7910)の処理内容は上記第13の実施形態における不正検知用処理(図93)のステップS5810にて実行される非特定制御のタイマ更新処理と同様である。不正検知実行処理(ステップS7911)の処理内容は上記第13の実施形態における不正検知用処理(図93)のステップS5811にて実行される不正検知実行処理(図95)と同様である。情報異常監視処理(ステップS7912)の処理内容は上記第13の実施形態における第2管理用処理(図107)のステップS6808にて実行される情報異常監視処理(図119)と同様である。チェック処理(ステップS7913)の処理内容は上記第13の実施形態における第2管理用処理(図107)のステップS6809にて実行されるチェック処理(図108)と同様である。

20

【1456】

情報クリア処理(ステップS7908)、試射試験処理(ステップS7909)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS7910)、不正検知実行処理(ステップS7911)、情報異常監視処理(ステップS7912)及びチェック処理(ステップS7913)を実行した後は、「LD SP, Y(r+d)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+d)を設定する(ステップS7914)。Y(r+d)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア212におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

30

【1457】

第1タイマ割込み処理(図120)のステップS7719にて管理用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側MPU82のスタックポインタの情報(すなわちスタックポインタの値)は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報としては、例えば第1タイマ割込み処理(図120)が終了した後におけるメイン処理(図81)の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+d)となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報情報クリア処理(ステップS7908)、試射試験処理(ステップS7909)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS7910)、不正検知実行処理(ステップS7911)、情報異常監視処理(ステップS7912)及びチェック処理(ステップS7913)が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であ

40

50

る $Y(r+d)$ を主側 MPU82 のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側 MPU82 のスタックポインタの情報を主側 RAM84 に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側 RAM84 において確保する必要がなくなる。

【1458】

その後、「LD WA, (_WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のWAバッファに退避された情報を主側 MPU82 のWAレジスタに上書きする(ステップS7915)。また「LD BC, (_BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のBCバッファに退避された情報を主側 MPU82 のBCレジスタに上書きする(ステップS7916)。また「LD DE, (_DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のDEバッファに退避された情報を主側 MPU82 のDEレジスタに上書きする(ステップS7917)。また「LD HL, (_HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のHLバッファに退避された情報を主側 MPU82 のHLレジスタに上書きする(ステップS7918)。また「LD IX, (_IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIXバッファに退避された情報を主側 MPU82 のIXレジスタに上書きする(ステップS7919)。また「LD IY, (_IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIYバッファに退避された情報を主側 MPU82 のIYレジスタに上書きする(ステップS7920)。ステップS7915~ステップS7920の処理が実行されることにより、主側 MPU82 のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【1459】

ステップS7915~ステップS7920の処理を実行した後は、RETI命令により特定制御の処理に含まれる第1タイマ割込み処理(図120)に復帰する。RETI命令が実行されることにより、管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報が主側 MPU82 のフラグレジスタに復帰されるとともに、第1タイマ割込み処理(図120)及び第2タイマ割込み処理(図114)の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側 MPU82 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【1460】

RETI命令を実行する構成であることにより、一の命令(「RETI」)により、管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報を主側 MPU82 のフラグレジスタに復帰させ、第1タイマ割込み処理(図120)及び第2タイマ割込み処理(図114)の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えることができる。このため、管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報を主側 MPU82 のフラグレジスタに復帰させるための命令と、第1タイマ割込み処理(図120)及び第2タイマ割込み処理(図114)の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理のプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、非特定制御の処理のプログラムを記憶しておくための主側 ROM83 における記憶容量を低減することができる。

【1461】

ここで、非特定制御の処理が実行された場合に主側 MPU82 のフラグレジスタ及び各

10

20

30

40

50

種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理が再開される場合に主側RAM84に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

【1462】

また、非特定制御の処理が実行された場合に主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御の処理への復帰後において非特定制御の処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御の処理を間に挟んで実行される非特定制御の処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア213又は非特定制御用のスタックエリア214に記憶されており、主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御の処理が実行された場合に主側MPU82のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側RAM84に退避されないとしても、非特定制御の処理を実行する上で問題が生じない。

10

【1463】

上記のとおり本実施形態では第1タイマ割込み処理(図120)において非特定制御の処理が分散して設定されているのではなく、一か所の処理として集約して設定されている。これにより、特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合における主側MPU82の各種レジスタの情報を主側RAM84に退避させるための処理、及び非特定制御の処理が終了して特定制御の処理に復帰する場合に主側RAM84に退避されている情報を主側MPU82の各種レジスタに復帰させる処理を第1タイマ割込み処理(図120)の1回の処理回において繰り返し実行する必要が生じない。よって、第1タイマ割込み処理(図120)の処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【1464】

第1タイマ割込み処理(図120)において一か所の処理として集約して設定された非特定制御の処理が第1タイマ割込み処理(図120)における最後の処理順序に設定されている。これにより、第1タイマ割込み処理(図120)の各回の処理回において当該処理回における全ての特定制御の処理の処理内容を踏まえて非特定制御の処理を実行することが可能となる。また、第1タイマ割込み処理(図120)における最後の処理順序に非特定制御の処理が設定されていることにより、当該非特定制御の処理が終了した後における第1タイマ割込み処理(図120)の戻り番地の情報を主側RAM84に記憶させる必要が生じない。

30

【1465】

非特定制御の処理が第1タイマ割込み処理(図120)における最後の処理順序に集約して設定されているため、第1タイマ割込み処理(図120)において入球検知処理(ステップS7708)の実行後であって特図特電制御処理(ステップS7712)、普図普電制御処理(ステップS7713)及び払出出力処理(ステップS7716)の実行前に不正検知実行処理(ステップS7911)が実行されない。この場合に、第1タイマ割込み処理(図120)の所定の処理回における入球検知処理(ステップS7708)の処理結果を、当該所定の処理回における特図特電制御処理(ステップS7712)、普図普電制御処理(ステップS7713)及び払出出力処理(ステップS7716)においてそのまま利用してしまうと、異常又は不正に起因した遊技球の入賞結果を契機として遊技を進行させるための処理や遊技者に遊技球を払い出すための処理が実行されてしまうおそれがある。このような不都合を発生させないようにするための処理構成について以下に説明する。

40

【1466】

図123は主側MPU82にて実行される本実施形態における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。なお、保留情報の取得処理におけるステップS8001～ステップS8022の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1467】

50

ステップS 8 0 0 1では特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた第1格納待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、ステップS 8 0 0 8では特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた第2格納待機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第1格納待機フラグは第1作動口検知センサ2 3 5 aにて遊技球が検知されたことが特定された後において第1特図保留エリア1 1 1への第1保留情報の格納が待機されている状況であることを主側MPU 8 2にて特定するためのフラグである。第2格納待機フラグは第2作動口検知センサ2 3 6 aにて遊技球が検知されたことが特定された後において第2特図保留エリア1 1 2への第2保留情報の格納が待機されている状況であることを主側MPU 8 2にて特定するためのフラグである。

【1 4 6 8】

第1格納待機フラグに「1」がセットされていない場合であって(ステップS 8 0 0 1 : NO)、第2格納待機フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS 8 0 0 8 : NO)、特定制御用のワークエリア2 1 1における第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS 8 0 1 5)。第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合(ステップS 8 0 1 5 : YES)、第1特図保留エリア1 1 1に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として(ステップS 8 0 1 6 : YES)、当たり乱数カウンタC 1、種別乱数カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各値を、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた第1待機エリアに格納する(ステップS 8 0 1 7)。第1待機エリアは、第1作動口検知センサ2 3 5 aにて遊技球が検知されたことを契機として取得された第1保留情報を、当該第1作動口検知センサ2 3 5 aにおける遊技球の検知が異常に起因したのではないことが不正検知実行処理(ステップS 7 9 1 1)にて特定されるまで第1特図保留エリア1 1 1に格納することなく待機させるためのエリアである。その後、特定制御用のワークエリア2 1 1における第1格納待機フラグに「1」をセットする(ステップS 8 0 1 8)。

【1 4 6 9】

第1格納待機フラグに「1」がセットされている場合(ステップS 8 0 0 1 : YES)、非特定制御用のワークエリア2 1 3における第1作動入賞異常フラグ2 1 3 pに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS 8 0 0 2)。つまり、第1格納待機フラグに「1」がセットされる契機となった第1作動口検知センサ2 3 5 aにおける遊技球の検知が、前回の処理回の第1タイマ割込み処理(図1 2 0)における不正検知実行処理(ステップS 7 9 1 1)にて異常に起因したものであると特定されたか否かを判定する。

【1 4 7 0】

第1作動入賞異常フラグ2 1 3 pに「1」がセットされていない場合(ステップS 8 0 0 2 : NO)、第1格納待機フラグに「1」がセットされる契機となった第1作動口検知センサ2 3 5 aにおける遊技球の検知が、前回の処理回の第1タイマ割込み処理(図1 2 0)における不正検知実行処理(ステップS 7 9 1 1)にて異常に起因したものであると特定されなかったことを意味する。この場合、第1特図保留カウンタの値を1加算する(ステップS 8 0 0 3)。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット3 7における第1特図保留表示部3 7 cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部3 7 cの表示内容が第1特図保留エリア1 1 1に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、第1待機エリアに待機されている第1保留情報を第1特図保留エリア1 1 1のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS 8 0 0 3にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する(ステップS 8 0 0 4)。その後、第1保留コマンドをレジスタエリア2 2 3のコマンド送信バッファ2 2 3 bに格納する(ステップS 8 0 0 5)。コマンド送信バッファ2 2 3 bに第1保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路2 2 4の動作によって当該第1保留コマンドが音光側MPU 9 3に送信される。これにより、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域4 2 aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU 1 0 3によって図柄表示装置4 1が表示制御される。

【1 4 7 1】

10

20

30

40

50

一方、第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされている場合（ステップS8002：YES）、第1格納待機フラグに「1」がセットされる契機となった第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知が、前回の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における不正検知実行処理（ステップS7911）にて異常に起因したものであると特定されたことを意味する。この場合、第1待機エリアに待機されている第1保留情報を消去する（ステップS8006）。また、ステップS8005の処理又はステップS8006の処理を実行した場合、第1格納待機フラグを「0」クリアする（ステップS8007）。

【1472】

ステップS8015にて否定判定をした場合、ステップS8016にて否定判定をした場合又はステップS8018の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8019）。第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8019：YES）、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップS8020：YES）、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、特定制御用のワークエリア211に設けられた第2待機エリアに格納する（ステップS8021）。第2待機エリアは、第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されたことを契機として取得された第2保留情報を、当該第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであることが不正検知実行処理（ステップS7911）にて特定されるまで第2特図保留エリア112に格納することなく待機させるためのエリアである。その後、特定制御用のワークエリア211における第2格納待機フラグに「1」をセットする（ステップS8022）。

【1473】

第2格納待機フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8008：YES）、非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8009）。つまり、第2格納待機フラグに「1」がセットされる契機となった第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が、前回の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における不正検知実行処理（ステップS7911）にて異常に起因したものであると特定されたか否かを判定する。

【1474】

第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていない場合（ステップS8009：NO）、第2格納待機フラグに「1」がセットされる契機となった第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が、前回の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における不正検知実行処理（ステップS7911）にて異常又は不正に起因したものであると特定されなかったことを意味する。この場合、第2特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS8010）。当該第2特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、第2待機エリアに待機されている第2保留情報を第2特図保留エリア112のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS8010にて1加算した保留記憶数に対応する記憶エリアに格納する（ステップS8011）。その後、第2保留コマンドをレジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS8012）。コマンド送信バッファ223bに第2保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該第2保留コマンドが音光側MPU93に送信される。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【1475】

一方、第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされている場合（ステップS

8009: YES)、第2格納待機フラグに「1」がセットされる契機となった第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が、前回の処理回の第1タイマ割込み処理(図120)における不正検知実行処理(ステップS7911)にて異常又は不正に起因したものであると特定されたことを意味する。この場合、第2待機エリアに待機されている第2保留情報を消去する(ステップS8013)。また、ステップS8012の処理又はステップS8013の処理を実行した場合、第2格納待機フラグを「0」クリアする(ステップS8014)。

【1476】

上記構成であることにより第1タイマ割込み処理(図120)の所定の処理回における入球検知処理(ステップS7708)にて第1作動口検知センサ235a又は第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されたことが特定されたとしても、当該所定の処理回の第1タイマ割込み処理(図120)における保留情報の取得処理(図123)では、それに対応する保留情報が一旦、対応する待機エリアに待機される。そして、当該所定の処理回の第1タイマ割込み処理(図120)における不正検知実行処理(ステップS7911)にて、当該保留情報の取得の契機となった遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであることが特定された場合に、当該所定の処理回に対して次の処理回の第1タイマ割込み処理(図120)における保留情報の取得処理(図123)にて、待機エリアに待機された保留情報が対応する特図保留エリア111, 112に格納される。これにより、第1タイマ割込み処理(図120)の最後の処理順序に不正検知実行処理(ステップS7911)を含めて非特定制御の処理が集約されていることに起因して、第1タイマ割込み処理(図120)における入球検知処理(ステップS7708)と保留情報の取得処理(図123)との間に不正検知実行処理(ステップS7911)が設定されていない構成であったとしても、異常又は不正に起因した遊技球の検知を契機として保留情報が特図保留エリア111, 112に格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【1477】

なお、上記のように遊技球の検知を契機とした所定の処理の実行を一旦待機してその後不正検知実行処理(ステップS7911)にて当該遊技球の検知が異常又は不正に起因していないことが特定された場合にその待機していた所定の処理を実行する構成は、ゲート検知センサ238aにおける遊技球の検知を契機とした普図普電制御処理(ステップS7713)における普図側の保留情報を取得するための処理においても採用されている。

【1478】

図124は入球検知処理(図121)のステップS7801にて実行される賞球用カウンタの設定処理を示すフローチャートである。なお、賞球用カウンタの設定処理におけるステップS8101~ステップS8120の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1479】

特定制御用のワークエリア211における第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合(ステップS8101: YES)、非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ2131に「1」がセットされていないことを条件として(ステップS8102: NO)、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS8103)。前回の処理回における第1タイマ割込み処理(図120)の不正検知実行処理(ステップS7911)にて第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知が異常に起因していることが特定された場合に第1一般入賞異常フラグ2131に「1」がセットされる。10個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理(図120)におけるステップS7716の払出出力処理にて10個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、10個賞球コマンドを1回出力した場合には10個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は10個賞球コマンドを受信した場合、10個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。なお、第1入賞確認フラグは、今回の賞球用カウンタの設定処理(図124)が終了した後における入球検知処理(図121)のステップS7802にて「0」クリア

10

20

30

40

50

される。

【 1 4 8 0 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 8 1 0 4 : Y E S ）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m に「 1 」がセットされていないことを条件として（ステップ S 8 1 0 5 : N O ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 8 1 0 6 ）。前回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）の不正検知実行処理（ステップ S 7 9 1 1 ）にて第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a における遊技球の検知が異常に起因していることが特定された場合に第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m に「 1 」がセットされる。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）におけるステップ S 7 7 1 6 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。なお、第 2 入賞確認フラグは、今回の賞球用カウンタの設定処理（図 1 2 4 ）が終了した後における入球検知処理（図 1 2 1 ）のステップ S 7 8 0 2 にて「 0 」クリアされる。

10

【 1 4 8 1 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 3 入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 8 1 0 7 : Y E S ）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n に「 1 」がセットされていないことを条件として（ステップ S 8 1 0 8 : N O ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 8 1 0 9 ）。前回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）の不正検知実行処理（ステップ S 7 9 1 1 ）にて第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a における遊技球の検知が異常に起因していることが特定された場合に第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n に「 1 」がセットされる。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）におけるステップ S 7 7 1 6 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。なお、第 3 入賞確認フラグは、今回の賞球用カウンタの設定処理（図 1 2 4 ）が終了した後における入球検知処理（図 1 2 1 ）のステップ S 7 8 0 2 にて「 0 」クリアされる。

20

30

【 1 4 8 2 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 8 1 1 0 : Y E S ）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「 1 」がセットされていないことを条件として（ステップ S 8 1 1 1 : N O ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 加算するとともに（ステップ S 8 1 1 2 ）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における入賞カウンタの値が 1 以上である場合にこの値を 1 減算する（ステップ S 8 1 1 3 ）。前回の処理回における第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）の不正検知実行処理（ステップ S 7 9 1 1 ）にて特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知が異常又は不正に起因していることが特定された場合に特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「 1 」がセットされる。1 5 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0 ）におけるステップ S 7 7 1 6 の払出出力処理にて 1 5 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 5 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 5 個賞球コマンドを受信した場合、1 5 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。また、入賞カウンタの値が「 0 」となった場合、特図特電制御処理（ステップ S 7 7 1 2 ）において開放状態となっている特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とするための処理を実行する。なお、特電入賞確認フラグは、

40

50

今回の賞球用カウンタの設定処理（図124）が終了した後における入球検知処理（図121）のステップS7802にて「0」クリアされる。

【1483】

特定制御用のワークエリア211における第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8114：YES）、非特定制御用のワークエリア213における第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS8115：NO）、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS8116）。前回の処理回における第1タイマ割込み処理（図120）の不正検知実行処理（ステップS7911）にて第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知が異常に起因していることが特定された場合に第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされる。1個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理（図120）におけるステップS7716の払出出力処理にて1個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、1個賞球コマンドを1回出力した場合には1個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は1個賞球コマンドを受信した場合、1個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。なお、第1作動入賞確認フラグは今回の賞球用カウンタの設定処理（図124）が終了した後における入球検知処理（図121）のステップS7802にて「0」クリアされる。

10

【1484】

特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8117：YES）、非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS8118：NO）、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1加算するとともに（ステップS8119）、特定制御用のワークエリア211における普電入賞カウンタの値が1以上である場合にこの値を1減算する（ステップS8120）。前回の処理回における第1タイマ割込み処理（図120）の不正検知実行処理（ステップS7911）にて第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因していることが特定された場合に第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。1個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理（図120）におけるステップS7716の払出出力処理にて1個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、1個賞球コマンドを1回出力した場合には1個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は1個賞球コマンドを受信した場合、1個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。また、普電入賞カウンタの値が「0」となった場合、普図普電制御処理（ステップS7713）において開放状態となっている第2作動口34を閉鎖状態とするための処理を実行する。なお、第2作動入賞確認フラグは、今回の賞球用カウンタの設定処理（図124）が終了した後における入球検知処理（図121）のステップS7802にて「0」クリアされる。

20

30

【1485】

上記構成であることにより第1タイマ割込み処理（図120）の所定の処理回における入球検知処理（ステップS7708）にて各種検知センサ231a～236aにて遊技球が検知されたことが特定されたとしても、当該所定の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における払出出力処理（ステップS7716）ではそれに対応する遊技球の払い出しを実行させるための処理を実行することなく、当該所定の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における特図特電制御処理（ステップS7712）ではラウンド遊技を進行させるための処理を実行することなく、当該所定の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における普図普電制御処理（ステップS7713）では普電開放状態を進行させるための処理を実行しない。そして、当該所定の処理回の第1タイマ割込み処理（図120）における不正検知実行処理（ステップS7911）にて、各種検知センサ231a～236aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因したものではないことが特定された場合に、遊技球の払い出しを実行させるための処理、ラウンド遊技を進行させるための処理及び普電開放状態を進行させるための処理が実行される。これにより、第1タイ

40

50

マ割込み処理（図 1 2 0）の最後の処理順序に不正検知実行処理（ステップ S 7 9 1 1）を含めて非特定制御の処理が集約されていることに起因して、第 1 タイマ割込み処理（図 1 2 0）における入球検知処理（ステップ S 7 7 0 8）と払出出力処理（ステップ S 7 7 1 6）、特図特電制御処理（ステップ S 7 7 1 2）及び普図普電制御処理（ステップ S 7 7 1 3）との間に不正検知実行処理（ステップ S 7 9 1 1）が設定されていない構成であったとしても、異常又は不正に起因した遊技球の検知を契機として遊技球の払い出しを実行させるための処理、ラウンド遊技を進行させるための処理及び普電開放状態を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 4 8 6 】

図 1 2 5 は管理用処理（図 1 2 2）のステップ S 7 9 1 3 におけるチェック処理にて実行される通常の入球管理処理を示すフローチャートである。なお、通常の入球管理処理におけるステップ S 8 2 0 1 ~ ステップ S 8 2 2 1 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 1 4 8 7 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合であって（ステップ S 8 2 0 1 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 8 2 0 2 : N O）、一般入賞口 3 1 への入賞が発生して第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値を 1 加算する（ステップ S 8 2 0 3）。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合であって（ステップ S 8 2 0 4 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 8 2 0 5 : N O）、一般入賞口 3 1 への入賞が発生して第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値を 1 加算する（ステップ S 8 2 0 6）。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 3 入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合であって（ステップ S 8 2 0 7 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 8 2 0 8 : N O）、一般入賞口 3 1 への入賞が発生して第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値を 1 加算する（ステップ S 8 2 0 9）。

【 1 4 8 8 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合であって（ステップ S 8 2 1 0 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 8 2 1 1 : N O）、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生して特電検知センサ 2 3 4 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における特電入賞カウンタ 2 5 1 b の値を 1 加算する（ステップ S 8 2 1 2）。

【 1 4 8 9 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 作動入賞確認フラグに「 1 」がセットされている場合であって（ステップ S 8 2 1 3 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 8 2 1 4 : N O）、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生して第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における第 1 作動カウンタ 2 5 1 c の値

10

20

30

40

50

を1加算する(ステップS8215)。

【1490】

特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合であって(ステップS8216:YES)、非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていない場合(ステップS8217:NO)、第2作動口34への入賞が発生して第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における第2作動カウンタ251dの値を1加算する(ステップS8218)。

【1491】

特定制御用のワークエリア211におけるアウト確認フラグに「1」がセットされている場合であって(ステップS8219:YES)、非特定制御用のワークエリア213におけるアウト異常フラグ213rに「1」がセットされていない場合(ステップS8220:NO)、アウト口24aへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251におけるアウトカウンタ251eの値を1加算する(ステップS8221)。

【1492】

通常の入球監視処理(図125)は第1タイマ割込み処理(図120)における各処理回において入球検知処理(ステップS7708)よりも後であって不正検知実行処理(ステップS7911)よりも後に実行される。したがって、各種検知センサ231a~237aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであるか否かが特定された後に、通常の入球監視処理(図125)が実行されることとなる。そして、通常の入球監視処理(図125)では異常フラグ213l~213rに「1」がセットされている場合には対応する確認フラグに「1」がセットされていたとしても、当該「1」がセットされている確認フラグに対応するカウンタ251a~251eに「1」を加算しない。これにより、遊技履歴の管理を正確に行うことが可能となる。

【1493】

<第15の実施形態>

本実施形態では時短に関する内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1494】

図126(a)はサポートモードの内容を説明するための説明図である。

【1495】

本実施形態におけるサポートモードの種類は上記第1の実施形態と同一である。具体的には、サポートモードには、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に第2作動口34の普電役物34aが単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設定されている。

【1496】

普電役物34aが開放状態となる普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が1/2であるのに対して、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が4/5である。

【1497】

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が開

10

20

30

40

50

始されることとなる。この場合に、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が相対的に長短となるように長期間と短期間とが存在している。長期間は 1 0 秒であるのに対して、短期間は 1 秒である。当該期間が短い方が一の普電開放状態と次の普電開放状態との間の最短期間が短くなるため、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高くなる。

【 1 4 9 8 】

普図表示部 3 8 a の変動表示回が終了する場合に当該普図表示部 3 8 a には当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部 3 8 a に外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア 8 4 c に普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部 3 8 a にて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部 3 8 a に当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

10

【 1 4 9 9 】

普電開放状態の実行モードとして、普電役物 3 4 a への遊技球の入球期待度が相対的に高低となるように高期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物 3 4 a の短開放が 1 回発生する。短開放の継続期間は 0 . 7 秒となっている。上記第 1 の実施形態と同様に遊技球の発射周期は 0 . 6 秒であるため、普電役物 3 4 a の短開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は 1 個程度である。なお、普電開放状態は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個となった場合にも終了するが、短開放が 1 回発生した場合には上記のとおり第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生したとしても 1 個程度であるため第 2 作動口 3 4 に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

20

【 1 5 0 0 】

高期待度モードでは普電役物 3 4 a の長開放が 3 回発生する。長開放の継続期間は 2 秒となっている。遊技球の発射周期は 0 . 6 秒であるため、普電役物 3 4 a の長開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 3 4 に 3 個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）を挟んで長開放が 3 回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には 9 個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第 2 作動口 3 4 に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

30

【 1 5 0 1 】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部 3 8 a における普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放 1 回が発生する低期待度モードとなる。また、第 1 高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。また、第 2 高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。したがって、スルーゲート 3 5 への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時

40

50

間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第1高頻度サポートモードが最も高く、第2高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなるため、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球が第2特図保留エリア112における第2保留情報の上限個数程度発生することが期待できる。

【1502】

なお、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度を相違させるための構成は上記のものに限定されることはなく、例えば普図の変動期間として第1高頻度サポートモードでは短期間が選択されるのに対して第2高頻度サポートモードでは短期間と長期間との間である中期間が選択される構成としてもよく、普電開放状態の実行モードとして第1高頻度サポートモードでは長開放が3回発生するのに対して第2高頻度サポートモードでは長開放が2回発生する構成としてもよい。また、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで普図当否判定処理の判定モードが普図側の高確率モードで同一であるものの普図の変動期間又は普電開放状態の実行モードの内容によって第1高頻度サポートモードの方が第2高頻度サポートモードよりも単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度が高くなる構成としてもよい。また、第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとで普図当否判定処理の判定モードが普図側の低確率モードで同一であるものの普図の変動期間又は普電開放状態の実行モードの内容によって第1高頻度サポートモードの方が第2高頻度サポートモードよりも単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度が高くなる構成としてもよい。

【1503】

図126(b)は本実施形態に設定されている時短状態の内容を説明するための説明図である。

【1504】

本実施形態では遊技状態として、通常遊技状態と、高確率状態と、時短状態ST1～ST3とが存在している。通常遊技状態は当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態である。高確率状態は当否抽選モードが高確率モードであってサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態である。なお、高確率状態は上記第1の実施形態と同様に、当否判定処理にて5R高確結果又は10R高確結果(図10参照)となった遊技回が終了するとともにそれに続く開閉実行モードが終了した場合に発生する。時短状態ST1～ST3は当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態である。また、時短状態ST1～ST3には、図126(b)に示すようにその実行態様が相違するように第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3が存在している。

【1505】

第1時短状態ST1は、当否判定処理にて5R低確結果(図10参照)となった遊技回が終了するとともにそれに続く開閉実行モードが終了した場合に発生する。第1時短状態ST1は当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる遊技状態である。第1時短状態ST1は大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく100回の遊技回が消化された場合にも終了する。100回の遊技回が消化された場合には通常遊技状態となる。

【1506】

第2時短状態ST2は、通常遊技状態又は時短状態において大当たり結果が発生するこ

10

20

30

40

50

となく消化された遊技回の合計回数が天井回数に到達した場合に発生する。天井回数のセットは上記第1の実施形態と同様に大当たり結果が発生した場合に発生するとともに動作電力の供給開始時にも発生する。但し、これに限定されることはなく動作電力の供給開始時には天井回数のセットが行われない構成としてもよい。天井回数は任意であるが、本実施形態では900回に設定されている。この場合、当該天井回数は第1時短状態ST1の継続回数よりも多い回数に設定されているとともに上記のとおり大当たり結果が発生した場合に天井回数のセットが発生する。したがって、第1時短状態ST1の途中で天井回数の遊技回の消化が完了することはない。

【1507】

第2時短状態ST2は当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが第2高頻度サポートモードとなる遊技状態である。既に説明したとおりスルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合に単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第2高頻度サポートモードよりも第1高頻度サポートモードの方が高いため、当該単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は第2時短状態ST2よりも第1時短状態ST1の方が遊技者にとって有利である。

10

【1508】

第2時短状態ST2は大当たり結果が発生することなく150回の遊技回が消化された場合に終了する。150回の遊技回が消化された場合には通常遊技状態となる。既に説明したとおり第1時短状態ST1は大当たり結果が発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。したがって、時短状態ST1～ST3の継続期間という面では、第1時短状態ST1よりも第2時短状態ST2の方が遊技者にとって有利である。但し、これに限定されることはなく、終了契機となる遊技回の消化回数が第1時短状態ST1と第2時短状態ST2とで同一である構成としてもよく、第1時短状態ST1の方が第2時短状態ST2よりも終了契機となる遊技回の消化回数が多い構成としてもよい。これらの場合、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度及び終了契機となる遊技回の消化回数を含めて全体的に、第1時短状態ST1の方が第2時短状態ST2よりも有利となる。

20

【1509】

第2時短状態ST2の途中で大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合にも当該第2時短状態ST2が終了する。この場合、5R低確結果となり開閉実行モードが発生した場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態ST1となるため、時短状態ST1～ST3の優先度は第2時短状態ST2よりも第1時短状態ST1の方が高く設定されていると言える。

30

【1510】

第3時短状態ST3は、通常遊技状態又は時短状態ST1～ST3において実行された当否判定処理にて時短結果(図9)が選択された場合に発生する。上記第1の実施形態と同様に低確率時の第1当否テーブル121(図9(a))、低確率時の第2当否テーブル122(図9(b))及び高確率時の当否テーブル123(図9(c))のいずれが参照された場合であっても時短結果が選択され得る。但し、高確率時の当否テーブル123が参照される高確率状態において時短結果が選択されたとしても第3時短状態ST3は発生しない。また、上記第1の実施形態では時短結果として第1時短結果と第2時短結果とが存在している構成としたが、本実施形態では時短結果は1種類のみとなっている。

40

【1511】

第3時短状態ST3は当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが第2高頻度サポートモードとなる遊技状態である。既に説明したとおり第2時短状態ST2もサポートモードが第2高頻度サポートモードとなる。したがって、スルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合に単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第2時短状態ST2と第3時短状態ST3とは同一である。また、第1時短状態ST1は既に説明したとお

50

りサポートモードが第1高頻度サポートモードとなるため、上記単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は第3時短状態ST3よりも第1時短状態ST1の方が遊技者にとって有利である。

【1512】

第3時短状態ST3は大当たり結果が発生することなく50回の遊技回が消化された場合に終了する。50回の遊技回が消化された場合には通常遊技状態となる。既に説明したとおり第1時短状態ST1は大当たり結果が発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了し、第2時短状態ST2は大当たり結果が発生することなく150回の遊技回が消化された場合に終了する。したがって、時短状態ST1～ST3の終了条件という面では、第3時短状態ST3よりも第1時短状態ST1の方が遊技者にとって有利であり、さらに第3時短状態ST3よりも第2時短状態ST2の方が遊技者にとって有利である。つまり、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度及び終了契機となる遊技回の消化回数を含めて全体的に、第1時短状態ST1の方が第3時短状態ST3よりも有利であり、第2時短状態ST2の方が第3時短状態ST3よりも有利である。

10

【1513】

第3時短状態ST3の途中で大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合にも当該第3時短状態ST3が終了する。この場合、5R低確結果となり開閉実行モードが発生した場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態ST1となるとともに第1時短状態ST1の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されとしても第1時短状態ST1が継続される。したがって、時短状態ST1～ST3の優先度は第3時短状態ST3よりも第1時短状態ST1の方が高く設定されていると言える。また、第3時短状態ST3の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第3時短状態ST3が終了して第2時短状態ST2が発生するとともに第2時短状態ST2の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第2時短状態ST2が継続される。したがって、時短状態ST1～ST3の優先度は第3時短状態ST3よりも第2時短状態ST2の方が高く設定されていると言える。なお、第3時短状態ST3の途中で時短結果が発生した場合には、第3時短状態ST3の残りの継続回数が第3時短状態ST3に対応する50回に再セットされる。

20

【1514】

図127(a)は遊技状態を制御するために参照される主側ROM83のデータ構成を説明するための説明図である。

30

【1515】

主側ROM83には、遊技回期間用アドレステーブル311と、通常用の遊技回期間テーブル312と、第1段階時短用の遊技回期間テーブル313と、第2段階時短用の遊技回期間テーブル314と、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315と、高確率用の遊技回期間テーブル316とが設けられている。これらテーブル311～316は遊技回の変動表示期間を決定する場合に主側MPU82により参照される。通常用の遊技回期間テーブル312は通常遊技状態において遊技回の変動表示期間を決定する場合に主側MPU82により参照され、第1～第3段階時短用の遊技回期間テーブル313～315は第1～第3時短状態ST1～ST3において遊技回の変動表示期間を決定する場合に主側MPU82により参照され、高確率用の遊技回期間テーブル316は高確率状態において遊技回の変動表示期間を決定する場合に主側MPU82により参照される。この場合、通常用の遊技回期間テーブル312が参照される場合よりも第1～第3段階時短用の遊技回期間テーブル313～315又は高確率用の遊技回期間テーブル316が参照された場合の方が遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなっている。また、遊技回期間用アドレステーブル311は通常遊技状態又は第1～第3時短状態ST1～ST3において参照すべき遊技回期間テーブル312～315を選択する場合に主側MPU82により参照される。

40

【1516】

図127(b)は遊技状態を制御するために利用される主側RAM84の記憶エリアを

50

説明するための説明図である。

【 1 5 1 7 】

主側 R A M 8 4 には、高確率フラグ 3 2 1 と、第 1 時短状態フラグ 3 2 2 と、第 2 時短状態フラグ 3 2 3 と、第 3 時短状態フラグ 3 2 4 と、天井カウンタ 3 2 5 と、状態判定用カウンタ 3 2 6 と、状態継続カウンタ 3 2 7 とが設けられている。

【 1 5 1 8 】

高確率フラグ 3 2 1 は遊技状態が高確率状態であるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、高確率状態が開始される場合に「 1 」がセットされ、高確率状態が終了する場合に「 0 」クリアされる。高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理（図 2 0 ）において当否判定処理（ステップ S 8 0 5 ）を実行する場合に高確率時の当否テーブル 1 2 3 が読み出され、高確率フラグ 3 2 1 の値が「 0 」である場合には主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理（図 2 0 ）において当否判定処理（ステップ S 8 0 5 ）を実行する場合に低確率時の当否テーブル 1 2 1 , 1 2 2 が読み出される。また、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6 ）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7 ）を実行する場合に普図側の高確率テーブル（ステップ S 4 0 6 ）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5 ）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4 ）。また、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7 ）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

10

20

【 1 5 1 9 】

第 1 時短状態フラグ 3 2 2 は遊技状態が第 1 時短状態 S T 1 であるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、第 1 時短状態 S T 1 が開始される場合に「 1 」がセットされ、第 1 時短状態 S T 1 が終了する場合に「 0 」クリアされる。第 1 時短状態フラグ 3 2 2 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6 ）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7 ）を実行する場合に普図側の高確率テーブル（ステップ S 4 0 6 ）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5 ）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4 ）。また、第 1 時短状態フラグ 3 2 2 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7 ）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

30

【 1 5 2 0 】

第 2 時短状態フラグ 3 2 3 は遊技状態が第 2 時短状態 S T 2 であるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、第 2 時短状態 S T 2 が開始される場合に「 1 」がセットされ、第 2 時短状態 S T 2 が終了する場合に「 0 」クリアされる。第 2 時短状態フラグ 3 2 3 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6 ）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7 ）を実行する場合に普図側の低確率テーブル（ステップ S 4 0 5 ）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5 ）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4 ）。また、第 2 時短状態フラグ 3 2 3 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7 ）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

40

【 1 5 2 1 】

第 3 時短状態フラグ 3 2 4 は遊技状態が第 3 時短状態 S T 3 であるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグであり、第 3 時短状態 S T 3 が開始される場合に「 1 」がセットされ、第 3 時短状態 S T 3 が終了する場合に「 0 」クリアされる。第 3 時短状態フラグ 3 2 4 に「 1 」がセットされている場合には、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（

50

図 16) において普図当否判定処理 (ステップ S 407) を実行する場合に普図側の低確率テーブル (ステップ S 405) が読み出され、さらに普図表示部 38a の変動表示を開始する場合 (ステップ S 415) に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される (ステップ S 414)。また、第 3 時短状態フラグ 324 に「1」がセットされている場合には、主側 MPU 82 の普図確定中処理 (図 17) において普電開放状態の制御処理としてステップ S 509 ~ ステップ S 511 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

【1522】

なお、高確率フラグ 321 及び第 1 ~ 第 3 時短状態フラグ 322 ~ 324 のいずれにも「1」がセットされていない場合、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合には、主側 MPU 82 の普図変動開始処理 (図 16) において普図当否判定処理 (ステップ S 407) を実行する場合に普図側の低確率テーブル (ステップ S 405) が読み出され、さらに普図表示部 38a の変動表示を開始する場合 (ステップ S 415) に普図側の長期間が当該変動表示回の継続期間として選択される (ステップ S 413)。また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、主側 MPU 82 の普図確定中処理 (図 17) において普電開放状態の制御処理としてステップ S 506 ~ ステップ S 508 が実行されることにより当該普電開放状態は低期待度モードとなる。この低頻度サポートモードによる制御は開閉実行モードにおいても行われる。

【1523】

天井カウンタ 325 は第 2 時短状態 ST2 が発生するまでに必要な残りの天井回数を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。大当たり結果となった場合又は動作電力の供給が開始された場合に天井カウンタ 325 に天井回数として「900」がセットされる。この天井カウンタ 325 の値は通常遊技状態又は第 1 ~ 第 3 時短状態 ST1 ~ ST3 において 1 回の遊技回が実行される度に 1 減算され、その 1 減算後における天井カウンタ 325 の値が「0」となった場合に第 2 時短状態 ST2 が発生する。

【1524】

状態判定用カウンタ 326 は第 1 ~ 第 3 時短状態 ST1 ~ ST3 の進行状況を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。第 1 ~ 第 3 時短状態 ST1 ~ ST3 には遊技回の消化回数の範囲に応じて複数の段階が設定されており、各段階において遊技回の変動表示期間の決定態様が相違している。各段階に対応する値が状態判定用カウンタ 326 に設定されることとなる。また、状態継続カウンタ 327 は、高確率状態においては当該高確率状態が終了するまでの残りの継続回数を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタであり、第 1 ~ 第 3 時短状態 ST1 ~ ST3 においては第 1 ~ 第 3 時短状態 ST1 ~ ST3 の上記各段階が終了するまでの残りの継続回数を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。

【1525】

次に、本実施形態における遊技状態を制御するために主側 MPU 82 にて実行される各種処理の内容について説明する。図 128 は主側 MPU 82 にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。

【1526】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって (ステップ S 8301: YES)、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合 (ステップ S 8302: YES)、オープニング期間に対応する情報 (具体的には 5 秒) を特図側タイマカウンタにセットし (ステップ S 8303)、オープニングコマンドを音光側 MPU 93 に送信する (ステップ S 8304)。音光側 MPU 93 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて行われるようにする。

【1527】

その後、天井カウンタ 325 に天井回数である 900 回の情報をセットする (ステップ S 8305)。つまり、大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始

10

20

30

40

50

される場合に天井カウンタ325に天井回数である900回の情報がセットされる。開閉実行モードが開始される場合ではなく、開閉実行モードの途中や開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ325に天井回数のセットが行われる構成の場合、開閉実行モードが開始された後に動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理(ステップS117)又はRAMクリア処理(ステップS119)が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処理(ステップS117)又はRAMクリア処理(ステップS119)では上記第1の実施形態と同様に開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カウンタ325の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそれがある。これに対して、開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ325に天井回数である900回の情報がセットされることにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

10

【1528】

その後、主側RAM84に設けられた大当たり開始時の外端フラグに「1」をセットする(ステップS8306)。大当たり開始時の外端フラグは、パチンコ機10の外部に設けられたホールコンピュータへの信号の外部出力を制御する契機を主側MPU82にて特定するためのフラグである。当該信号の外部出力の制御内容については後に説明する。その後、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップS8307)。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理(ステップS609)に対応する「3」となる。

【1529】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合(ステップS8302:NO)、ステップS8308にて時短進行用処理を実行し、ステップS8309にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS8310にて天井カウンタ325の減算処理を実行し、ステップS8311にて高確進行用処理を実行する。これらステップS8308~ステップS8311の処理の内容は後に説明する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする(ステップS8312)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップS606)に対応する「0」となる。

20

【1530】

図129は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。

30

【1531】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合(ステップS8401:YES)、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R高確結果又は10R高確結果である場合には(ステップS8402:YES)、高確率フラグ321に「1」をセットするとともに、第1時短状態フラグ322、第2時短状態フラグ323及び第3時短状態フラグ324のそれぞれを「0」クリアする(ステップS8403)。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、高確率モードであって第1高頻度サポートモードである高確率状態となる。

【1532】

その後、状態継続カウンタ327に高確率継続回数である「100」の情報をセットする(ステップS8404)。状態継続カウンタ327は既に説明したとおり高確率状態においては当該高確率状態が終了するまでの残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。本パチンコ機10では5R高確結果又は10R高確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで高確率状態となるが、当該高確率状態において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が高確率継続回数である100回となった場合には、大当たり結果が発生していなくても当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

40

【1533】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R低確結果である場合には(

50

ステップS 8 4 0 2 : N O)、高確率フラグ3 2 1を「0」クリアする(ステップS 8 4 0 5)。また、第1時短状態フラグ3 2 2に「1」をセットするとともに、第2時短状態フラグ3 2 3及び第3時短状態フラグ3 2 4のそれぞれを「0」クリアする(ステップS 8 4 0 6)。これにより、5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、低確率モードであって第1高頻度サポートモードである第1時短状態S T 1となる。

【1 5 3 4】

その後、状態継続カウンタ3 2 7に第1時短状態S T 1の第1段階の継続回数である「2 0」の情報をセットする(ステップS 8 4 0 7)。状態継続カウンタ3 2 7は既に説明したとおり第1～第3時短状態S T 1～S T 3においては第1～第3時短状態S T 1～S T 3の各段階が終了するまでの残りの継続回数を主側M P U 8 2にて特定するためのカウンタである。

10

【1 5 3 5】

第1～第3時短状態S T 1～S T 3における各段階について詳細には、当該段階には第1段階と第2段階と第3段階とが設定されている。これら各段階は遊技回の変動表示期間の決定態様が相違している。第1～第3時短状態S T 1～S T 3のいずれにおいても開始された場合における段階は第1段階となる。第1段階は第1～第3時短状態S T 1～S T 3のいずれであっても2 0回の遊技回が消化されるまで継続する。第1～第3時短状態S T 1～S T 3のいずれにおいても第1段階が終了した場合には第2段階となる。第2段階は、第1時短状態S T 1であれば7 9回の遊技回が消化されるまで継続し、第2時短状態S T 2であれば1 2 9回の遊技回が消化されるまで継続し、第3時短状態S T 3であれば2 9回の遊技回が消化されるまで継続する。第1～第3時短状態S T 1～S T 3のいずれにおいても第2段階が終了した場合には第3段階となる。第3段階は第1～第3時短状態S T 1～S T 3のいずれであっても1回の遊技回が消化された場合に終了する。第1～第3時短状態S T 1～S T 3のいずれであっても最後の遊技回が第3段階となる。

20

【1 5 3 6】

その後、状態判定用カウンタ3 2 6に「1」をセットする(ステップS 8 4 0 8)。状態判定用カウンタ3 2 6は既に説明したとおり第1～第3時短状態S T 1～S T 3の進行状況を主側M P U 8 2にて特定するためのカウンタであり、第1～第3時短状態S T 1～S T 3の各段階に対応する値がセットされる。具体的には、第1段階である場合には状態判定用カウンタ3 2 6に「1」がセットされ、第2段階である場合には状態判定用カウンタ3 2 6に「2」がセットされ、第3段階である場合には状態判定用カウンタ3 2 6に「3」がセットされる。また、第1～第3時短状態S T 1～S T 3が終了する場合には状態判定用カウンタ3 2 6が「0」クリアされる。したがって、高確率フラグ3 2 1の値が「0」であって状態判定用カウンタ3 2 6の値が「0」である場合の遊技状態は通常遊技状態となる。

30

【1 5 3 7】

ステップS 8 4 0 4又はステップS 8 4 0 8の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS 8 4 0 9)。当該送信処理では、ステップS 8 4 0 2～ステップS 8 4 0 8の処理によって決定されたパチンコ機1 0の遊技状態に対応する状態指定コマンドが音光側M P U 9 3に送信されるようにする。音光側M P U 9 3は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置4 1、表示発光部6 4及びスピーカ部6 5にて実行されるようにするための処理を実行する。

40

【1 5 3 8】

この場合、第1時短状態S T 1への移行が発生した場合には、第1時短状態S T 1が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側M P U 9 3に送信されるようにする。音光側M P U 9 3は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短状態S T 1が新たに開始されることを示す演出が図柄表示装置4 1、表示発光部6 4及びスピーカ部6 5にて実行されるようにするための処理を実行する。なお、音光側M P U 9 3は第1時短状態S T 1が新たに開始されることを示す演出が終了した後は、時短状態S T 1～S T 3の第

50

1段階のベース演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41では第1段階に対応する背景画像の手前において第1段階に対応するキャラクタ表示が行われる。

【1539】

その後、主側RAM84に設けられた大当たり終了時の外端フラグに「1」をセットする(ステップS8410)。大当たり終了時の外端フラグは、パチンコ機10の外部に設けられたホールコンピュータへの信号の外部出力を制御する契機を主側MPU82にて特定するためのフラグである。当該信号の外部出力の制御内容については後に説明する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする(ステップS8411)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップS606)に対応する「0」となる。

10

【1540】

図130は特図確定中処理(図128)のステップS8311にて実行される高確進行用処理を示すフローチャートである。

【1541】

高確率フラグ321に「1」がセットされている場合(ステップS8501: YES)、すなわち高確率状態である場合、状態継続カウンタ327の値を1減算する(ステップS8502)。そして、その1減算後における状態継続カウンタ327の値が「0」である場合(ステップS8503: YES)、開閉実行モードの終了後における高確率状態で高確率継続回数である100回の遊技回が消化されたことを意味する。この場合、高確率フラグ321を「0」クリアする(ステップS8504)。これにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

20

【1542】

その後、主側RAM84に設けられた高確終了時の外端フラグに「1」をセットする(ステップS8505)。高確終了時の外端フラグは、パチンコ機10の外部に設けられたホールコンピュータへの信号の外部出力を制御する契機を主側MPU82にて特定するためのフラグである。当該信号の外部出力の制御内容については後に説明する。

【1543】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS8506)。当該送信処理では、高確率状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における高確率状態に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

30

【1544】

図131は特図確定中処理(図128)のステップS8310にて実行される天井カウンタ325の減算処理を示すフローチャートである。

【1545】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8601)。そして、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップS8601: YES)、ステップS8602以降の処理を実行することなく天井カウンタ325の減算処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回においては天井カウンタ325の値の減算が実行されることはなく、天井カウンタ325の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

40

【1546】

ここで、特図確定中処理(図128)においては既に説明したとおり高確進行用処理(図130)よりも前に天井カウンタ325の減算処理(図131)が実行される。これにより、高確率状態における最後の遊技回において、高確進行用処理(図130)にて状態継続カウンタ327の値が1減算されて当該状態継続カウンタ327の値が「0」となることで高確率フラグ321が「0」クリアされる前に、天井カウンタ325の減算処理(図131)が実行されることになる。そして、当該タイミングで天井カウンタ325の減算処理(図131)が実行された場合、未だ高確率フラグ321に「1」がセットされて

50

いるため、天井カウンタ325の値の減算が実行されない。よって、高確率状態に対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ325の値の減算が実行されないようにすることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理（図128）において高確進行用処理（図130）よりも前に天井カウンタ325の減算処理（図131）を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【1547】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合（ステップS8601：NO）、天井カウンタ325の値が1以上であるか否かを判定する（ステップS8602）。天井カウンタ325の値が「0」である場合には（ステップS8602：NO）、ステップS8603以降の処理を実行することなく天井カウンタ325の減算処理を終了する。天井カウンタ325に天井回数の情報をセットする処理は上記第1の実施形態と同様に、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体12が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合におけるステップS114、動作電力の供給が開始された場合に主側RAM84の情報異常が発生している場合におけるステップS122、並びに開閉実行モードが開始される場合におけるステップS8305のみであり、天井カウンタ325の値が「0」となった後においては上記いずれかの処理が実行されない限り天井カウンタ325の値は「0」に維持される。一方、第2時短状態ST2は、天井カウンタ325の値が1以上である状況で当該天井カウンタ325の値が1減算されて当該天井カウンタ325の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ325の値が「0」である場合には（ステップS8602：NO）、ステップS8603以降の処理を実行することなく天井カウンタ325の減算処理を終了する。これにより、1減算後における天井カウンタ325の値が「0」となり第2時短状態ST2が発生し、当該第2時短状態ST2において大当たり結果が発生することなく第2時短状態ST2の継続回数の遊技回が消化されて第2時短状態ST2が終了して通常遊技状態となった場合、その後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても第2時短状態ST2は発生しない。よって、天井時短を契機とした第2時短状態ST2が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

【1548】

天井カウンタ325の値が1以上である場合（ステップS8602：YES）、天井カウンタ325の値を1減算し（ステップS8603）、その1減算後における天井カウンタ325の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS8604）。天井カウンタ325の値が「0」である場合（ステップS8604：YES）、第2時短状態フラグ323に「1」をセットするとともに、第3時短状態フラグ324を「0」クリアする（ステップS8605）。これにより、開閉実行モードが終了した後において大当たり結果が発生することなく通常遊技状態又は第1～第3時短状態ST1～ST3において消化された遊技回の合計回数が天井回数に到達した場合には、低確率モードであって第2高頻度サポートモードである第2時短状態ST2となる。

【1549】

ここで、既に説明したとおり高確率状態においてはステップS8601にて否定判定をしてステップS8602以降の処理を実行しないため高確率状態において第2時短状態ST2が発生することはない。また、天井回数は第1時短状態ST1の継続回数よりも多い回数に設定されているとともに大当たり結果が発生した場合に天井回数のセットが発生するため、第1時短状態ST1の途中で天井回数の遊技回の消化が発生することはない。一方、第3時短状態ST3は当否判定処理にて時短結果となったことを契機として発生するとともに第3時短状態ST3であっても遊技回が消化される毎にステップS8603にて天井カウンタ325の値が1減算される。したがって、第3時短状態ST3の途中で天井回数の遊技回の消化が発生し得る。この場合、第3時短状態ST3の途中でステップS8605の処理が実行されるため、第3時短状態ST3が途中で終了して第2時短状態ST2が発生する。つまり、第3時短状態ST3よりも第2時短状態ST2が優先さ

10

20

30

40

50

れる。

【 1 5 5 0 】

その後、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 2 時短状態 S T 2 の第 1 段階の継続回数である「 2 0 」の情報をセットする（ステップ S 8 6 0 6）。状態継続カウンタ 3 2 7 は既に説明したとおり第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階が終了するまでの残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

【 1 5 5 1 】

その後、状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 1 」をセットする（ステップ S 8 6 0 7）。状態判定用カウンタ 3 2 6 は既に説明したとおり第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の進行状況を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタであり、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階に対応する値がセットされる。具体的には、第 1 段階である場合には状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 1 」がセットされ、第 2 段階である場合には状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 2 」がセットされ、第 3 段階である場合には状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 3 」がセットされる。

【 1 5 5 2 】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 8 6 0 8）。時短発生時の外端フラグは、パチンコ機 1 0 の外部に設けられたホールコンピュータへの信号の外部出力を制御する契機を主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。当該信号の外部出力の制御内容については後に説明する。

【 1 5 5 3 】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S 8 6 0 9）。当該送信処理では第 2 時短状態 S T 2 が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 2 時短状態 S T 2 が開始されることを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。なお、音光側 M P U 9 3 は第 2 時短状態 S T 2 が新たに開始されることを示す演出が終了した後は、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 1 段階のベース演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置 4 1 では第 1 段階に対応する背景画像の手前において第 1 段階に対応するキャラクタ表示が行われる。

【 1 5 5 4 】

図 1 3 2 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 1 5 5 5 】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップ S 8 7 0 1 : Y E S）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 2）。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S 8 7 0 2 : Y E S）、ステップ S 8 7 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【 1 5 5 6 】

ここで、特図確定中処理（図 1 2 8）においては既に説明したとおり高確進行用処理（図 1 3 0）よりも前に時短結果用の設定処理（図 1 3 2）が実行される。これにより、高確率状態における最後の遊技回において、高確進行用処理（図 1 3 0）にて状態継続カウンタ 3 2 7 の値が 1 減算されて当該状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」となることで高確率フラグ 3 2 1 が「 0 」クリアされる前に、時短結果用の設定処理（図 1 3 2）が実行されることになる。そして、当該タイミングで時短結果用の設定処理（図 1 3 2）が実行された場合、未だ高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているため、時短結果を契機

10

20

30

40

50

とした第3時短状態ST3の設定は行われぬ。よって、高確率状態に対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、時短結果を確実に無効化させることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理(図128)において高確進行用処理(図130)よりも前に時短結果用の設定処理(図132)を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【1557】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合(ステップS8702:NO)、第1時短状態フラグ322又は第2時短状態フラグ323に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8703、ステップS8704)。つまり、第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれかであるか否かを判定する。第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2である場合(ステップS8703又はステップS8704:YES)、ステップS8705以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、時短結果用の設定処理(図132)が実行されたタイミングにおいて第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2である場合には、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3の設定が行われることなく時短結果は無効化される。これにより、第3時短状態ST3よりも第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2を優先させることが可能となる。

10

【1558】

第1時短状態フラグ322及び第2時短状態フラグ323の両方に「1」がセットされていない場合(ステップS8703及びステップS8704:NO)、すなわち遊技状態が通常遊技状態及び第3時短状態ST3のいずれかである場合、第3時短状態フラグ324に「1」をセットする(ステップS8705)。これにより、遊技状態が通常遊技状態であった場合には第3時短状態ST3への移行が発生し、遊技状態が第3時短状態ST3であった場合には第3時短状態ST3が維持される。

20

【1559】

その後、状態継続カウンタ327に第3時短状態ST3の第1段階の継続回数である「20」の情報をセットする(ステップS8706)。状態継続カウンタ327は既に説明したとおり第1~第3時短状態ST1~ST3においては第1~第3時短状態ST1~ST3の各段階が終了するまでの残りの遊技回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

30

【1560】

その後、状態判定用カウンタ326に「1」をセットする(ステップS8707)。状態判定用カウンタ326は既に説明したとおり第1~第3時短状態ST1~ST3の進行状況を主側MPU82にて特定するためのカウンタであり、第1~第3時短状態ST1~ST3の各段階に対応する値がセットされる。具体的には、第1段階である場合には状態判定用カウンタ326に「1」がセットされ、第2段階である場合には状態判定用カウンタ326に「2」がセットされ、第3段階である場合には状態判定用カウンタ326に「3」がセットされる。

【1561】

その後、主側RAM84に設けられた時短発生時の外端フラグに「1」をセットする(ステップS8708)。時短発生時の外端フラグは、パチンコ機10の外部に設けられたホールコンピュータへの信号の外部出力を制御する契機を主側MPU82にて特定するためのフラグである。当該信号の外部出力の制御内容については後に詳細に説明する。

40

【1562】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS8709)。当該送信処理では第3時短状態ST3が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST3が新たに開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。なお、音

50

光側MPU93は第3時短状態ST3が新たに開始されることを示す演出が終了した後は、時短状態ST1～ST3の第1段階のベース演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41では第1段階に対応する背景画像の手前において第1段階に対応するキャラクタ表示が行われる。

【1563】

上記のとおり当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても当該時短結果となった遊技回の終了時において時短結果用の設定処理(図132)が実行されるタイミングにおける状況に応じて、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3の設定が行われる場合と行われない場合とがある。この場合に、当否判定処理にて時短結果が選択された遊技回において特図表示部37a, 37bに停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3の設定が行われるか否かによって変化しないのに対して、図柄表示装置41に停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3の設定が行われるか否かによって変化する。かかる内容について以下に詳細に説明する。

10

【1564】

遊技回の当否判定処理(ステップS805)及び大当たり用の振分判定処理(ステップS807)により選択され得る遊技結果として、5R低確結果、5R高確結果、10R高確結果、時短結果及び外れ結果が存在している。特図表示部37a, 37bにおいて遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、5R低確結果の場合には「1」であり、5R高確結果の場合には「2」であり、10R高確結果の場合には「3」であり、時短結果の場合には「4」であり、外れ結果の場合には「-」である。これら停止結果はいずれの遊技状況であっても変化しない。したがって、遊技ホールの管理者は特図表示部37a, 37bの停止結果を確認することで、遊技回の遊技結果を一義的に把握することが可能となる。

20

【1565】

図柄表示装置41において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、大当たり結果である場合及び外れ結果である場合にはいずれの遊技状況であっても変化しないのに対して、時短結果である場合には遊技状況によって変化する。かかる内容について図133のフローチャートを参照しながら説明する。図133は音光側MPU93にて実行される本実施形態における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

30

【1566】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップS8801: YES)、大当たり結果用の停止図柄決定処理を実行し(ステップS8802)、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップS8803)。これら処理の内容は、上記第1の実施形態における変動パターンの決定処理(図28)のステップS1402及びステップS1403と同一である。

【1567】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップS8804: YES)、現状の遊技状態が高確率状態、第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれでもない場合、すなわち現状の遊技状態が通常遊技状態又は第3時短状態ST3である場合(ステップS8805及びステップS8806: NO)、又は現状の遊技状態が第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2であったとしても当該時短状態ST1, ST2の最終遊技回である場合(ステップS8806及びステップS8807: YES)、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップS8808)。なお、音光側MPU93は主側MPU82から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確率状態、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3のいずれであるのかを特定可能

40

50

であり、さらに第1、第2時短状態ST1、ST2の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって第1、第2時短状態ST1、ST2の最終遊技回であるか否かを特定可能である。

【1568】

時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、時短結果に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップS8809)。

【1569】

一方、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップS8804: YES)であって、現状の遊技状態が高確率状態である場合(ステップS8805: YES)、又は現状の遊技状態が第1時短状態ST1若しくは第2時短状態ST2であって当該時短状態ST1、ST2の最終遊技回ではない場合(ステップS8806: YES、ステップS8807: NO)、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップS8810)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップS8811)。

【1570】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が外れ結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップS8804: NO)、外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップS8812)。外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していることを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、外れリーチ図柄の組合せを抽選により決定するとともにその決定した外れリーチ図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していないことを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップS8813)。

【1571】

ステップS8803、ステップS8809、ステップS8811又はステップS8813の処理を実行した場合、パターン決定処理を実行する(ステップS8814)。パターン決定処理では、まず予告表示の実行の有無及び予告表示を実行する場合にはその種類を決定するための予告抽選処理を実行する。そして、当該予告抽選処理の結果、ステップS8801～ステップS8813にて決定した停止結果及び今回受信した変動用コマンドに含まれる変動表示期間の情報に対応する変動パターンを選択し、その選択した変動パターンに対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。

【1572】

その後、ステップS8814にて決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する(ステップS8815)。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表

10

20

30

40

50

示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図133)におけるステップS8801～ステップS8813にて決定された停止結果となる。

【1573】

上記のとおり時短結果の場合には通常遊技状態、第3時短状態ST3、又は第1時短状態ST1若しくは第2時短状態ST2の最終遊技回である場合には図柄列Z1～Z3のいずれかの有効ラインL1～L5に時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。なお、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2の最終遊技回においては当該時短状態を終了させるための時短進行用処理(ステップS8308)が実行された後に時短結果用の設定処理(図132)が実行されるため、当該時短結果用の設定処理(図132)が実行されるタイミングにおいては既に時短状態が終了して通常遊技状態となっている。

10

【1574】

一方、高確率状態である場合、又は第1時短状態ST1若しくは第2時短状態ST2の最終遊技回以外の遊技回である場合、時短結果となったとしても図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域43には青色が停止表示される。上記非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

20

【1575】

図柄表示装置41の表示面積は特図表示部37a, 37bの表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置41は遊技領域PAの略中央に配置されているのに対して特図表示部37a, 37bは遊技領域PAの隅角側に配置されているため、図柄表示装置41の方が特図表示部37a, 37bよりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置41ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部37a, 37bでは既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置41の方が特図表示部37a, 37bよりも遊技者に注目される。このような事情において第3時短状態ST3の設定の契機とならない時短結果である場合には図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

30

【1576】

第3時短状態ST3の設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第3時短状態ST3の設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a, 37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

40

【1577】

図134は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

50

【 1 5 7 8 】

まず高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 9 0 1）。高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S 8 9 0 1 : Y E S）、ステップ S 8 9 0 2 以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【 1 5 7 9 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合であって第 1 時短状態フラグ 3 2 2、第 2 時短状態フラグ 3 2 3 及び第 3 時短状態フラグ 3 2 4 のいずれかに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 8 9 0 2 : Y E S）、すなわち第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかである場合、時短用減算処理を実行する（ステップ S 8 9 0 3）。時短用減算処理では詳細は後述するが、状態継続カウンタ 3 2 7 の値を 1 減算し、その 1 減算後における状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」となった場合には、現状が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 1 段階であれば第 2 段階に移行させるための処理を実行することで状態継続カウンタ 3 2 7 に所定の値を設定し、現状が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 2 段階であれば第 3 段階に移行させるための処理を実行することで状態継続カウンタ 3 2 7 に所定の値を設定し、現状が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 3 段階であれば状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」である状態を維持させる。

【 1 5 8 0 】

ステップ S 8 9 0 3 にて時短用減算処理を実行した後において状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」である場合（ステップ S 8 9 0 4 : Y E S）、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 3 段階が終了したこと、すなわち現状の第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了したことを意味する。この場合、時短状態フラグのクリア処理を実行する（ステップ S 8 9 0 5）。当該クリア処理では、第 1 時短状態フラグ 3 2 2 に「 1 」がセットされているのであれば当該第 1 時短状態フラグ 3 2 2 を「 0 」クリアし、第 2 時短状態フラグ 3 2 3 に「 1 」がセットされているのであれば第 2 時短状態フラグ 3 2 3 を「 0 」クリアし、第 3 時短状態フラグ 3 2 4 に「 1 」がセットされているのであれば第 3 時短状態フラグ 3 2 4 を「 0 」クリアする。

【 1 5 8 1 】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた時短終了時の外端フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 8 9 0 6）。時短終了時の外端フラグは、パチンコ機 1 0 の外部に設けられたホールコンピュータへの信号の外部出力を制御する契機を主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。当該信号の外部出力の制御内容については後に説明する。

【 1 5 8 2 】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S 8 9 0 7）。当該送信処理では、現状の第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 における第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

【 1 5 8 3 】

特図確定中処理（図 1 2 8）においては既に説明したとおり、時短結果用の設定処理（図 1 3 2）よりも前に時短進行用処理（図 1 3 3）が実行される。これにより、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 である場合には、現状の時短状態 S T 1、S T 2 の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われないうにしながら、現状の時短状態 S T 1、S T 2 の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われるようにすることが可能となる。よって、第 3 時短状態 S T 3 よりも第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の実行が優先される構成であっても、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の最終遊技回における時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定を有効なものとする

10

20

30

40

50

、当否判定処理にて時短結果が選択されたことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

【1584】

次に、パチンコ機10からホールコンピュータHCへの外部出力についての構成を説明する。図135はパチンコ機10が多数設置された遊技ホールの電氣的な構成の概要を説明するための概略図である。

【1585】

図135に示すように、遊技ホールには島設備Sが設けられており、当該島設備Sに対して多数のパチンコ機10が設置されている。また、島設備Sには、各パチンコ機10に1対1で対応させてデータカウンタDCが設置されている。各データカウンタDCは、対応するパチンコ機10の上方に搭載されており、遊技回の実行回数を表示するための第1表示部DC1と、所定の有利状況の実行回数を表示するための第2表示部DC2とが設けられている。

10

【1586】

各パチンコ機10及び各データカウンタDCを管理する管理制御手段として、遊技ホールにはホールコンピュータHCが設けられている。ホールコンピュータHCは、管理プログラムを有する電子演算装置であり、その内部にMPU501が搭載されている。MPU501には、当該MPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータやパチンコ機10から入力した情報等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503とを備えている。

20

【1587】

ホールコンピュータHCは、各パチンコ機10と電気配線群EL1を通じて電氣的に接続されているとともに、各データカウンタDCと電気配線群EL2を通じて電氣的に接続されている。そして、各パチンコ機10から受信した情報に基づく管理処理を実行するとともに、その管理処理の結果に応じた信号を各データカウンタDCに送信する。

【1588】

パチンコ機10においてホールコンピュータHCに情報を送信するための構成について、図136を参照しながら詳細に説明する。図136(a)はパチンコ機10の裏パックユニット15に設けられた外部端子板331及びその周辺を拡大して示すパチンコ機10の背面図であり、図136(b)は主側RAM84に設けられた外部出力バッファ341を説明するための説明図であり、図136(c)は外部端子板331の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

30

【1589】

図136(a)に示すように、外部端子板331には、複数の外部端子(出力端子)332~339が設けられている。外部端子332~339は合計8個設けられており、ホールコンピュータHCに向けて外部出力する情報の種類が相違している。

【1590】

第1大当たり信号用の外部端子332は、主側MPU82の当否判定処理において大当たり結果となったことに基づく開閉実行モードの発生中であるか否かを示す第1大当たり信号を外部出力するために用いられる。第2大当たり信号用の外部端子333は、主側MPU82の当否判定処理において大当たり結果となったことに基づく開閉実行モードの発生中であるか否か、天井回数の遊技回の消化に基づき第2時短状態ST2が発生したか否か、及び主側MPU82の当否判定処理において時短結果となったことに基づき第3時短状態ST3が発生したか否かを示す第2大当たり信号を外部出力するために用いられる。有利状態信号用の外部端子334は、主側MPU82の当否判定処理において大当たり結果となったことに基づく開閉実行モードの発生中であるか否か、高確率状態の発生中であるか否か、及び第1~第3時短状態ST1~ST3のいずれかの発生中であるか否かを示す有利状態信号を外部出力するために用いられる。

40

50

【 1 5 9 1 】

外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 には、上記各外部端子 3 3 2 ~ 3 3 4 以外にも、遊技機本体 1 2 が開放中であるか否かを示す信号を外部出力するために用いられる外部端子 3 3 5 と、一の遊技回が終了したことを示す情報を出力するために用いられる外部端子 3 3 6 と、作動口 3 3 , 3 4 への入賞が発生したことを示す情報を出力するために用いられる外部端子 3 3 7 と、所定個数の遊技球の払出が行われたことを示す情報を出力するために用いられる外部端子 3 3 8 と、所定の不正の発生が検知されたことを示す情報を出力するために用いられる外部端子 3 3 9 とが含まれている。

【 1 5 9 2 】

上記各外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 に 1 対 1 で対応させて、主側 R A M 8 4 の外部出力バッファ 3 4 1 には、図 1 3 6 (b) に示すように、複数の出力設定用の単位エリア 3 4 2 ~ 3 4 9 が設けられている。各出力設定用の単位エリア 3 4 2 ~ 3 4 9 は、所定ビット、具体的には 1 ビットの情報量を有しており、各単位エリア 3 4 2 ~ 3 4 9 には、出力無し情報である「 0 」及び出力有り情報である「 1 」のいずれかの情報が設定される。なお、各単位エリア 3 4 2 ~ 3 4 9 の情報量は 1 ビットに限定されることはなく任意であり、さらに出力無し情報及び出力有り情報のデータ構成も任意である。

10

【 1 5 9 3 】

主側 M P U 8 2 は図 1 3 6 (a) に示す電気配線群 E L 3 を通じて外部端子板 3 3 1 の各外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 と 1 対 1 で対応させて電氣的に接続されており、外部出力バッファ 3 4 1 において「 1 」がセットされている単位エリア 3 4 2 ~ 3 4 9 に対応した外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 に所定電圧の信号を出力する。

20

【 1 5 9 4 】

各外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 は、図 1 3 6 (c) に示すように、主側 M P U 8 2 からホールコンピュータ H C へ向けた電気信号の送信を可能としながら、その逆の流れを防止すべく、フォトカプラ 3 5 1 によって構成されている。フォトカプラ 3 5 1 の一次側である発光ダイオード 3 5 2 が抵抗 3 5 3 を介して主側 M P U 8 2 に接続されており、二次側である受光素子 3 5 4 がホールコンピュータ H C に接続されている。したがって、外部出力バッファ 3 4 1 において「 1 」がセットされている単位エリア 3 4 2 ~ 3 4 9 に対応した外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 に対して主側 M P U 8 2 から信号出力がなされると、その信号出力がなされた外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 の発光ダイオード 3 5 2 が発光し、その光が当該外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 の受光素子 3 5 4 にて受光されて電気信号に変換され、当該電気信号がホールコンピュータ H C へ出力される。

30

【 1 5 9 5 】

なお、ホールコンピュータ H C へ出力される電気信号の態様は任意であり、主側 M P U 8 2 から外部出力がなされていない状況では 0 V の信号が出力され、外部出力がなされることで 0 V よりも大きい所定の電圧の信号が出力される態様としてもよく、信号の出力パターンがこれと逆の関係となっている態様としてもよい。また、主側 M P U 8 2 から外部出力がなされていない状況では 0 V よりも大きい基準電圧の信号が出力され、外部出力がなされることで上記基準電圧よりも大きい又は小さい電圧の信号が出力される態様としてもよい。

40

【 1 5 9 6 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される外部出力に係る処理について説明する。但し、以下の説明では、外部端子板 3 3 1 の各外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 のうち、第 1 大当たり信号用の外部端子 3 3 2、第 2 大当たり信号用の外部端子 3 3 3 及び有利状態信号用の外部端子 3 3 4 を通じた外部出力に係る構成を説明する。これら外部出力を制御するための処理は外端用処理にて実行される。外端用処理はタイマ割込み処理 (図 1 4) における外部情報設定処理 (ステップ S 2 1 8) の一部の処理として実行される。図 1 3 7 は外端用処理を示すフローチャートである。

【 1 5 9 7 】

外端用処理では、主側 R A M 8 4 の大当たり開始時の外端フラグに「 1 」がセットされ

50

ているか否かを判定する（ステップS9001）。既に説明したとおり大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に、特図確定中処理（図128）におけるステップS8306にて大当たり開始時の外端フラグに「1」がセットされる。大当たり開始時の外端フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9001：YES）、第1大当たり信号のON処理（ステップS9002）、第2大当たり信号のON処理（ステップS9003）、及び有利状態信号のON処理（ステップS9004）を実行した後に、大当たり開始時の外端フラグを「0」クリアする（ステップS9005）。

【1598】

第1大当たり信号のON処理では、外部出力バッファ341において第1大当たり信号用の外部端子332に対応した第1単位エリア342に「1」をセットする。これにより、第1大当たり信号用の外部端子332を通じた第1大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わる。そして、この第1大当たり信号がHIレベルである状態は第1単位エリア342の値が「1」である状況は継続される。なお、このHI・LOWの関係が逆であってもよい。第2大当たり信号のON処理では、外部出力バッファ341において第2大当たり信号用の外部端子333に対応した第2単位エリア343に「1」をセットする。これにより、第2大当たり信号用の外部端子333を通じた第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わる。そして、この第2大当たり信号がHIレベルである状態は第2単位エリア343の値が「1」である状況は継続される。なお、このHI・LOWの関係が逆であってもよい。有利状態信号のON処理では、外部出力バッファ341において有利状態信号用の外部端子334に対応した第3単位

10

20

【1599】

外端用処理では、主側RAM84の大当たり終了時の外端フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9006）。既に説明したとおり大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に、特電終了処理（図129）におけるステップS8410にて大当たり終了時の外端フラグに「1」がセットされる。大当たり終了時の外端フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9006：YES）、第1大

30

【1600】

第1大当たり信号のOFF処理では、外部出力バッファ341において第1大当たり信号用の外部端子332に対応した第1単位エリア342を「0」クリアする。これにより、第1大当たり信号用の外部端子332を通じた第1大当たり信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わる。そして、この第1大当たり信号がLOWレベルである状態は第1単位エリア342の値が「0」である状況は継続される。第2大当たり信号のOFF処理では、外部出力バッファ341において第2大当たり信号用の外部端子333

40

【1601】

外端用処理では、主側RAM84の高確終了時の外端フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9010）。既に説明したとおり高確率状態が終了する場合に、高確進行用処理（図130）におけるステップS8505にて高確終了時の外端フラグに「1」がセットされる。高確終了時の外端フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9010：YES）、有利状態信号のOFF処理（ステップS9011）

50

を実行した後に、高確終了時の外端フラグを「0」クリアする（ステップS9012）。

【1602】

有利状態信号のOFF処理では、外部出力バッファ341において有利状態信号用の外部端子334に対応した第3単位エリア344を「0」クリアする。これにより、有利状態信号用の外部端子334を通じた有利状態信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わる。そして、この有利状態信号がLOWレベルである状態は第3単位エリア344の値が「0」である状況は継続される。

【1603】

外端用処理では、主側RAM84の時短発生時の外端フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9013）。既に説明したとおり天井回数の遊技回が消化されて第2時短状態ST2が開始される場合に、天井カウンタ325の減算処理（図131）におけるステップS8608にて時短発生時の外端フラグに「1」がセットされる。また、当否判定処理にて時短結果となったことを契機として第3時短状態ST3が新たに開始される場合に、時短結果用の設定処理（図132）におけるステップS8708にて時短発生時の外端フラグに「1」がセットされる。時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9013：YES）、第2大当たり信号のON処理（ステップS9014）、有利状態信号のON処理（ステップS9015）、及びON継続カウンタの設定処理（ステップS9016）を実行した後に、時短発生時の外端フラグを「0」クリアする（ステップS9017）。

【1604】

第2大当たり信号のON処理の内容はステップS9003と同様であり、外部出力バッファ341において第2大当たり信号用の外部端子333に対応した第2単位エリア343に「1」がセットされることで、第2大当たり信号用の外部端子333を通じた第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わる。有利状態信号のON処理の内容はステップS9004と同様であり、外部出力バッファ341において有利状態信号用の外部端子334に対応した第3単位エリア344に「1」がセットされることで、有利状態信号用の外部端子334を通じた有利状態信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わる。

【1605】

ON継続カウンタの設定処理では、主側RAM84に設けられたON継続カウンタにON継続期間（具体的には500ミリ秒）の情報をセットする。ON継続カウンタは、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3が発生したことを契機として第2大当たり信号がHIレベルとなった場合にそのHIレベルの出力状態をON継続期間の経過に伴ってLOWレベルに切り換えるタイミングを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。ON継続期間は遊技回の変動表示期間として選択され得る最短期間（具体的には3秒）よりも短い期間となっている。

【1606】

外端用処理では、ON継続カウンタの値が1以上である場合（ステップS9018：YES）、当該ON継続カウンタの値を1減算する（ステップS9019）。そして、その1減算後におけるON継続カウンタの値が「0」である場合（ステップS9020：YES）、第2大当たり信号のOFF処理を実行する（ステップS9021）。第2大当たり信号のOFF処理の内容はステップS9008と同様であり、外部出力バッファ341において第2大当たり信号用の外部端子333に対応した第2単位エリア343が「0」クリアされることで、第2大当たり信号用の外部端子333を通じた第2大当たり信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わる。

【1607】

既に説明したとおりON継続期間は遊技回の変動表示期間として選択され得る最短期間（具体的には3秒）よりも短い期間となっている。したがって、遊技回が終了する場合に第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3への移行が発生したことで第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられたとしても、当該HIレベルは

10

20

30

40

50

次の遊技回が終了する前にLOWレベルに切り換えられることになる。

【1608】

外端用処理では、主側RAM84の時短終了時の外端フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS9022)。既に説明したとおり第1～第3時短状態ST1～ST3のいずれかが終了する場合に、時短進行用処理(図134)におけるステップS8906にて時短終了時の外端フラグに「1」がセットされる。時短終了時の外端フラグに「1」がセットされている場合(ステップS9022:YES)、有利状態信号のOFF処理(ステップS9023)を実行した後に、時短終了時の外端フラグを「0」クリアする(ステップS9024)。有利状態信号のOFF処理の内容はステップS9011と同様であり、外部出力バッファ341において有利状態信号用の外部端子334に対応した第3単位エリア344が「0」クリアされることで、有利状態信号用の外部端子334を通じた有利状態信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わる。

10

【1609】

次に、第1大当たり信号、第2大当たり信号及び有利状態信号の出力状態が切り換えられる様子について図138のタイムチャートを参照しながら説明する。図138(a)は第1大当たり信号の出力状態を示し、図138(b)は第2大当たり信号の出力状態を示し、図138(c)は有利状態信号の出力状態を示し、図138(d)は開閉実行モードが発生している期間を示し、図138(e)は第1時短状態ST1が発生している期間を示し、図138(f)は第2時短状態ST2が発生している期間を示し、図138(g)は第3時短状態ST3が発生している期間を示す。

20

【1610】

t1のタイミングで図138(d)に示すように開閉実行モードが開始される。この場合、当該t1のタイミングで、図138(a)に示すように第1大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられ、図138(b)に示すように第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられ、図138(c)に示すように有利状態信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられる。

【1611】

その後、t2のタイミングで、図138(d)に示すように開閉実行モードが終了し、図138(e)に示すように第1時短状態ST1が開始される。この場合、当該t2のタイミングで、図138(a)に示すように第1大当たり信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換えられ、図138(b)に示すように第2大当たり信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換えられる。一方、図138(c)に示すように有利状態信号の出力状態はHIレベルに維持される。

30

【1612】

その後、t3のタイミングで、図138(e)に示すように第1時短状態ST1が終了し、遊技状態が通常遊技状態となる。この場合、当該t3のタイミングで図138(c)に示すように有利状態信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換えられる。

【1613】

その後、t4のタイミングで、天井回数の遊技回が消化されることによって図138(f)に示すように第2時短状態ST2が開始される。この場合、当該t4のタイミングで、図138(b)に示すように第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられ、図138(c)に示すように有利状態信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられる。

40

【1614】

その後、t5のタイミングで、t4のタイミングから計測が開始されたON継続期間(具体的には500ミリ秒)が経過するため、図138(b)に示すように第2大当たり信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換えられる。一方、図138(c)に示すように有利状態信号の出力状態はHIレベルに維持される。

【1615】

その後、t6のタイミングで、図138(f)に示すように第2時短状態ST2が終了

50

し、遊技状態が通常遊技状態となる。この場合、当該 t 6 のタイミングで図 1 3 8 (c) に示すように有利状態信号の出力状態が H I レベルから L O W レベルに切り換えられる。

【 1 6 1 6 】

その後、t 7 のタイミングで、時短結果に対応する遊技回が終了することによって図 1 3 8 (g) に示すように第 3 時短状態 S T 3 が開始される。この場合、当該 t 7 のタイミングで、図 1 3 8 (b) に示すように第 2 大当たり信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられ、図 1 3 8 (c) に示すように有利状態信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられる。

【 1 6 1 7 】

その後、t 8 のタイミングで、t 7 のタイミングから計測が開始された O N 継続期間（具体的には 5 0 0 ミリ秒）が経過するため、図 1 3 8 (b) に示すように第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルから L O W レベルに切り換えられる。一方、図 1 3 8 (c) に示すように有利状態信号の出力状態は H I レベルに維持される。

【 1 6 1 8 】

その後、t 9 のタイミングで、図 1 3 8 (f) に示すように第 3 時短状態 S T 3 が終了し、遊技状態が通常遊技状態となる。この場合、当該 t 9 のタイミングで図 1 3 8 (c) に示すように有利状態信号の出力状態が H I レベルから L O W レベルに切り換えられる。

【 1 6 1 9 】

上記のとおり第 1 大当たり信号は、大当たり結果を契機とした開閉実行モードである期間中において出力状態が H I レベルとなり、その他の状況においては出力状態が L O W レベルとなる。第 2 大当たり信号は、大当たり結果を契機とした開閉実行モードである期間中において出力状態が H I レベルとなるとともに、天井回数の遊技回が消化されて第 2 時短状態 S T 2 が開始された場合又は時短結果に対応する遊技回が終了して第 3 時短状態 S T 3 が開始された場合に O N 継続期間（具体的には 5 0 0 ミリ秒）に亘って出力状態が H I レベルとなり、その他の状況においては出力状態が L O W レベルとなる。この場合、第 3 時短状態 S T 3 において天井回数の遊技回が消化された場合には第 3 時短状態 S T 3 が途中で終了して第 2 時短状態 S T 2 が開始されることとなるが、この第 2 時短状態 S T 2 の開始に際しても第 2 大当たり信号の出力状態は O N 継続期間（具体的には 5 0 0 ミリ秒）に亘って H I レベルとなる。また、第 3 時短状態 S T 3 において時短結果に対応する遊技回が終了した場合にはそれまでの第 3 時短状態 S T 3 が途中で終了して第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されることとなるが、この第 3 時短状態 S T 3 の新たな開始に際しても第 2 大当たり信号の出力状態は O N 継続期間（具体的には 5 0 0 ミリ秒）に亘って H I レベルとなる。O N 継続期間は 1 回の遊技回を消化するために要する最短期間（具体的には 3 秒）よりも短い期間となっているため、第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルである状況において第 2 大当たり信号の出力状態を新たに H I レベルとする契機が発生することはない。有利状態信号は、大当たり結果を契機とした開閉実行モードである期間中、高確率状態である期間中及び第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 の期間中のいずれかである状況において出力状態が H I レベルとなり、その他の状況においては出力状態が L O W レベルとなる。

【 1 6 2 0 】

パチンコ機 1 0 の外部端子板 3 3 1 には図 1 3 6 (a) に示すように 8 個の外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 が設けられている。これに対して、一のパチンコ機 1 0 とホールコンピュータ H C との間の信号経路は当該パチンコ機 1 0 に設けられた外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 の数よりも少ない。この場合に、第 1 大当たり信号用の外部端子 3 3 2、第 2 大当たり信号用の外部端子 3 3 3 及び有利状態信号用の外部端子 3 3 4 は、開閉実行モード中に外部出力を行うためのものとして外部出力の内容が一部重複しているが、他の外部端子 3 3 5 ~ 3 3 9 は外部出力の内容に相関がなく独立している。したがって、従来の設備を改修することなくパチンコ機 1 0 を導入する遊技ホールでは、第 1 大当たり信号用の外部端子 3 3 2、第 2 大当たり信号用の外部端子 3 3 3 及び有利状態信号用の外部端子 3 3 4 についてはいずれか 1 つを選択して、電氣的な接続を行うものと考えられる。また、従来の設備を改

10

20

30

40

50

修などすることにより外部端子 332 ~ 339 の数と同数の信号経路を提供できる遊技ホールであっても、データカウンタ DC において所定の有利状況の実行回数を表示するための第 2 表示部 DC 2 に情報を反映する端子を、第 1 大当たり信号用の外部端子 332、第 2 大当たり信号用の外部端子 333 及び有利状態信号用の外部端子 334 の中から選択する必要がある。

【1621】

第 1 大当たり信号用の外部端子 332 を選択した場合には第 1 大当たり信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルとなった回数を計測して、その計測した回数をデータカウンタ DC の第 2 表示部 DC 2 に表示させることで、当該第 2 表示部 DC 2 では開閉実行モードの発生回数が表示されることになる。第 2 大当たり信号用の外部端子 333 を選択した場合には第 2 大当たり信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルとなった回数を計測して、その計測した回数をデータカウンタ DC の第 2 表示部 DC 2 に表示させることで、当該第 2 表示部 DC 2 では開閉実行モードの発生回数、第 2 時短状態 ST 2 の発生回数及び第 3 時短状態 ST 3 の発生回数の合計回数が表示されることになる。有利状態信号用の外部端子 334 を選択した場合には有利状態信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルとなった回数を計測して、その計測した回数をデータカウンタ DC の第 2 表示部 DC 2 に表示させることで、当該第 2 表示部 DC 2 では通常遊技状態から開閉実行モード、高確率状態及び第 1 ~ 第 3 時短状態 ST 1 ~ ST 3 が発生して通常遊技状態に再度復帰するという有利継続状態の発生回数が表示されることになる。

【1622】

次に、第 1 ~ 第 3 時短状態 ST 1 ~ ST 3 における演出の実行態様について説明する。図 139 は時短進行用処理（図 134）のステップ S 8903 にて実行される時短用減算処理を示すフローチャートである。なお、時短用減算処理は第 1 ~ 第 3 時短状態 ST 1 ~ ST 3 のいずれかにおいて遊技回が終了した場合に実行される。

【1623】

まず状態継続カウンタ 327 の値を 1 減算する（ステップ S 9101）。そして、その 1 減算後における状態継続カウンタ 327 の値が「0」である場合（ステップ S 9102：YES）、状態判定用カウンタ 326 の値が「1」であるか否かを判定することで、現状の時短状態 ST 1 ~ ST 3 における遊技回の消化回数が第 1 段階の範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 9103）。

【1624】

状態判定用カウンタ 326 の値が「1」である場合（ステップ S 9103：YES）、現状の時短状態 ST 1 ~ ST 3 において第 1 段階が終了したことを意味する。この場合、状態判定用カウンタ 326 に第 2 段階であることを示す「2」をセットする（ステップ S 9104）。これにより、現状の時短状態 ST 1 ~ ST 3 の段階が第 1 段階から第 2 段階に変更される。そして、第 1 時短状態フラグ 322 に「1」がセットされている場合、すなわち現状が第 1 時短状態 ST 1 である場合（ステップ S 9105：YES）、状態継続カウンタ 327 に第 1 時短状態 ST 1 における第 2 段階の継続回数に対応する「79」をセットする（ステップ S 9106）。また、第 2 時短状態フラグ 323 に「1」がセットされている場合、すなわち現状が第 2 時短状態 ST 2 である場合（ステップ S 9107：YES）、状態継続カウンタ 327 に第 2 時短状態 ST 2 における第 2 段階の継続回数に対応する「129」をセットする（ステップ S 9108）。また、第 3 時短状態フラグ 324 に「1」がセットされている場合、すなわち現状が第 3 時短状態 ST 3 である場合（ステップ S 9107：NO）、状態継続カウンタ 327 に第 3 時短状態 ST 3 における第 2 段階の継続回数に対応する「29」をセットする（ステップ S 9109）。

【1625】

状態判定用カウンタ 326 の値が「2」である場合（ステップ S 9110：YES）、現状の時短状態 ST 1 ~ ST 3 において第 2 段階が終了したことを意味する。この場合、状態判定用カウンタ 326 に第 3 段階であることを示す「3」をセットする（ステップ S 9111）。これにより、現状の時短状態 ST 1 ~ ST 3 の段階が第 2 段階から第 3 段階

10

20

30

40

50

に変更される。そして、状態継続カウンタ327に時短状態ST1～ST3における第3段階の継続回数に対応する「1」をセットする(ステップS9112)。つまり、第1～第3時短状態ST1～ST3のいずれであっても第3段階は1ゲームであり、当該1ゲームは時短状態ST1～ST3の最終遊技回となっている。なお、既に説明した変動パターンの決定処理(図133)におけるステップS8807では状態判定用カウンタ326の値が「3」であるか否かを判定することで、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2の最終遊技回であるか否かを判定することができる。

【1626】

ステップS9102にて否定判定をした場合、ステップS9106の処理を実行した場合、ステップS9108の処理を実行した場合、ステップS9109の処理を実行した場合、又はステップS9112の処理を実行した場合、ステップS9113～ステップS9115における時短中コマンドを音光側MPU93に送信するための処理を実行する。具体的には、状態判定用カウンタ326の値を読み出すとともに(ステップS9113)、状態継続カウンタ327の値を読み出す(ステップS9114)。そして、ステップS9113にて読み出した状態判定用カウンタ326の値及びステップS9114にて読み出した状態継続カウンタ327の値のそれぞれが設定された時短中コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS9115)。音光側MPU93は時短中コマンドを受信することにより、時短状態ST1～ST3における進行状況を把握し、その把握結果に対応する態様で演出の実行制御を行う。

【1627】

一方、状態判定用カウンタ326の値が「3」であり、時短状態ST1～ST3の第3段階において1減算後における状態継続カウンタ327の値が「0」となった場合には(ステップS9110:NO)、状態判定用カウンタ326の値を「0」クリアする(ステップS9116)。この場合、状態継続カウンタ327の値が「0」の状態の時短用演算処理(図139)が終了して時短進行用処理(図134)のステップS8904に進む。状態継続カウンタ327の値が「0」であるためステップS8904にて肯定判定をして、ステップS8905～ステップS8907における時短状態ST1～ST3を終了させるための処理を実行する。

【1628】

次に、状態判定用カウンタ326の値を利用して遊技回の変動表示期間を特定するための処理構成について説明する。図140は主側MPU82にて各種抽選を行うための本実施形態における電氣的な構成を説明するための説明図である。

【1629】

上記第1の実施形態と同様に各種カウンタとして、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、変動種別カウンタCS、乱数初期値カウンタCINI及び普電乱数カウンタC4が設けられている。また、上記第1の実施形態と同様に記憶エリアとして特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cが設けられており、特図保留エリア84aには第1保留情報が格納される第1特図保留エリア111、第2保留情報が格納される第2特図保留エリア112、及び遊技回の実行対象となる第1保留情報又は第2保留情報が格納される特図用の実行エリア113が設けられている。この場合に、上記第1の実施形態では第1保留情報又は第2保留情報として当たり乱数カウンタC1の数値情報、種別乱数カウンタC2の数値情報及びリーチ乱数カウンタC3の数値情報が格納される一方、変動種別カウンタCSの数値情報は第1保留情報又は第2保留情報として格納されない構成としたが、本実施形態では当たり乱数カウンタC1の数値情報、種別乱数カウンタC2の数値情報及びリーチ乱数カウンタC3の数値情報に加えて変動種別カウンタCSの数値情報が第1保留情報又は第2保留情報として格納される。

【1630】

図141は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。なお、変動表示期間の特定処理は特図変動開始処理(図20)におけるステップS815にて実行される。

【 1 6 3 1 】

まず遊技回期間用アドレステーブル361を主側ROM83から読み出す(ステップS9201)。図142は遊技回期間用アドレステーブル311を説明するための説明図である。

【 1 6 3 2 】

遊技回期間用アドレステーブル311は、開始アドレスが「00A0H」となり終了アドレスが「00A4H」となるようにして「00A0H」～「00A4H」の連番のアドレスが設定されている。なお、「H」は16進数であることを表している。遊技回期間用アドレステーブル311における各アドレスに対応する記憶エリアには、参照すべき遊技回期間テーブルが予め記憶された主側ROM83の記憶エリアのうちアドレスが最も小さい値となる開始アドレスの情報が設定されている。

10

【 1 6 3 3 】

具体的には、遊技回期間用アドレステーブル311における開始アドレスである「00A0H」に対応する記憶エリアには、通常遊技状態である場合に参照される通常用の遊技回期間テーブル312が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A1H」に対応する記憶エリアには、時短状態ST1～ST3における第1段階である場合に参照される第1段階時短用の遊技回期間テーブル313が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A2H」に対応する記憶エリアには、時短状態ST1～ST3における第2段階である場合に参照される第2段階時短用の遊技回期間テーブル314が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A3H」に対応する記憶エリアには、時短状態ST1～ST3における第3段階である場合に参照される第3段階時短用の遊技回期間テーブル315が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における終了アドレスである「00A4H」に対応する記憶エリアには、高確率状態である場合に参照される高確率用の遊技回期間テーブル316が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。

20

【 1 6 3 4 】

変動表示期間の特定処理(図141)では、ステップS9201にて遊技回期間用アドレステーブル311を読み出した後は、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合、すなわち遊技状態が高確率状態である場合(ステップS9202: YES)、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「4」をセットする(ステップS9203)。高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合には(ステップS9202: NO)、状態判定用カウンタ326の値を読み出し(ステップS9204)、その読み出した値を主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値としてセットする(ステップS9205)。この場合、通常遊技状態であれば状態判定用カウンタ326の値が「0」であるためオフセット値は「0」となり、時短状態ST1～ST3の第1段階であれば状態判定用カウンタ326の値が「1」であるためオフセット値は「1」となり、時短状態ST1～ST3の第2段階であれば状態判定用カウンタ326の値が「2」であるためオフセット値は「2」となり、時短状態ST1～ST3の第3段階であれば状態判定用カウンタ326の値が「3」であるためオフセット値は「3」となる。

30

40

【 1 6 3 5 】

ステップS9203又はステップS9205の処理を実行した場合、主側MPU82の汎用レジスタに読み出した遊技回期間用アドレステーブル311の開始アドレス(「00A0H」)に対して、ステップS9203又はステップS9205にて設定したオフセット値を加算する(ステップS9206)。そして、遊技回期間用アドレステーブル311においてステップS9206の加算後のアドレスに対応する記憶エリアに設定されている開始アドレスを読み出し(ステップS9207)、その読み出した開始アドレスに対応する遊技回期間テーブル312～316を主側RAM84に読み出す(ステップS9208

50

）。この場合、ステップ S 9 2 0 3 にてオフセット値として「4」が設定されている場合には、ステップ S 9 2 0 6 にて算出されるアドレスは「00A4H」となるため、ステップ S 9 2 0 8 では高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S 9 2 0 5 にてオフセット値として「0」が設定されている場合には、ステップ S 9 2 0 6 にて算出されるアドレスは「00A0H」となるため、ステップ S 9 2 0 8 では通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S 9 2 0 5 にてオフセット値として「1」が設定されている場合には、ステップ S 9 2 0 6 にて算出されるアドレスは「00A1H」となるため、ステップ S 9 2 0 8 では第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S 9 2 0 5 にてオフセット値として「2」が設定されている場合には、ステップ S 9 2 0 6 にて算出されるアドレスは「00A2H」となるため、ステップ S 9 2 0 8 では第 2 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 4 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S 9 2 0 5 にてオフセット値として「3」が設定されている場合には、ステップ S 9 2 0 6 にて算出されるアドレスは「00A3H」となるため、ステップ S 9 2 0 8 では第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 が主側 R A M 8 4 に読み出される。

【1636】

上記構成であることにより高確率状態以外の遊技状態においては状態判定用カウンタ 3 2 6 に格納された遊技状態を示す値をそのままオフセット値として利用することで、遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 から対応する遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 5 の開始アドレスを読み出すことが可能となる。これにより、通常遊技状態及び時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階において遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 5 を読み出すための構成を簡素化することが可能となる。特に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては各段階に対応する値が状態判定用カウンタ 3 2 6 に格納されることとなるが、この値がそのままオフセット値となるため、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階を特定するための情報を利用して遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 を読み出すことが可能となる。

【1637】

その後、ステップ S 9 2 0 8 にて読み出した遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 6 を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップ S 9 2 0 9）。この場合、本実施形態では変動種別カウンタ C S の数値情報が第 1 保留情報又は第 2 保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 6 を参照して変動種別カウンタ C S の数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタ C S の数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第 1 保留情報又は第 2 保留情報が第 1 特図保留エリア 1 1 1 又は第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納された場合における変動種別カウンタ C S の数値情報となる。その後、ステップ S 9 2 0 9 にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 に設けられた特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 9 2 1 0）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図 1 4）におけるステップ S 2 1 0 のタイマ更新処理にて実行される。

【1638】

通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 の内容は上記第 1 の実施形態における低頻度サポート用のテーブル群（ステップ S 9 0 7）と同様であり、高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 の内容は上記第 1 の実施形態における高確用のテーブル群（ステップ S 9 0 2）と同様である。

【1639】

第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 を参照してステップ S 9 2 0 9 にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、今回の遊技回の実行契機となった第 1 保留情報又は第 2 保留情報に含まれている変動種別カウンタ C S の数値情報を第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 におけるリーチ対応のテーブルに対して

照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブル312, 314~316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には第2段階時短用の遊技回期間テーブル314におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易く、通常用の遊技回期間テーブル312、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

【1640】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、時短状態ST1~ST3の第1段階において第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。なお、通常用の遊技回期間テーブル312が参照される場合において今回の遊技回にて大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示が発生しない場合、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に4個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば特図側の最短期間（具体的には3秒）が選択されるが、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に3個以下の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

【1641】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第1段階時短用の遊技回期間テーブル313における非リーチ対応のテーブルに対して照合することで、非リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合における非リーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブルにおける非リーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には第2段階時短用の遊技回期間テーブル314における非リーチ対応のテーブルが参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易く、通常用の遊技回期間テーブル312、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316における非リーチ対応のテーブルが参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

【1642】

第2段階時短用の遊技回期間テーブル314を参照してステップS9209にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第2段階時短用の遊技回期間テーブル314におけるリーチ対応のテーブルに対して

10

20

30

40

50

照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブル312, 313, 315, 316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には他の遊技回期間テーブル312, 313, 315, 316におけるリーチ対応のテーブルが参照された場合の方が長い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

【1643】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、時短状態ST1～ST3の第2段階において第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

10

【1644】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第2段階時短用の遊技回期間テーブル314における非リーチ対応のテーブルに対して照合することで、非リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合における非リーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブルにおける非リーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には他の遊技回期間テーブル312, 313, 315, 316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合の方が長い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

20

30

【1645】

第3段階時短用の遊技回期間テーブル315を参照してステップS9209にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第3段階時短用の遊技回期間テーブル315におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブル312～314, 316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には他の遊技回期間テーブル312～314, 316におけるリーチ対応のテーブルが参照された場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択され、より詳細には遊技回の変動表示期間として30秒以上の期間が選択される。

40

【1646】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア84aに保留記憶されている保留情報の個数に関係なく、今回の遊技回の実行契機となった第1保留

50

情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第3段階時短用の遊技回期間テーブル315における非リーチ対応のテーブルに対して照合することで、非リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合における非リーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブル312～314、316における非リーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には他の遊技回期間テーブル312～314、316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択され、より詳細には遊技回の変動表示期間として20秒以上の期間が選択される。20秒という期間は、他の遊技回期間テーブル312～314、316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合

10

【1647】

上記構成であることにより時短状態ST1～ST3における遊技回の変動表示期間は、第2段階が最も短くなり易く、第1段階が次に短くなり易く、第3段階が最も長くなり易い。これにより、時短状態ST1～ST3においては当初は遊技回の変動表示期間が通常遊技状態の場合よりも短くなり、その後遊技回の変動表示期間がそれまでよりも短くなり、最終遊技回においては遊技回の変動表示期間が時短状態ST1～ST3の当初より長くなるようにすることが可能となる。

【1648】

特に、時短状態ST1～ST3の第1段階及び第2段階では大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）が選択されるのに対して、時短状態ST1～ST3の最終遊技回である第3段階では大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合であっても遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア84aに保留記憶されている保留情報の個数に関係なく第3段階時短用の遊技回期間テーブル315における非リーチ対応のテーブルを参照して特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が遊技回の変動表示期間として選択される。これにより、時短状態ST1～ST3の最終遊技回においては、当該遊技回の当否判定処理の結果、遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア84aに保留記憶されている保留情報の個数に関係なく、確実に遊技回の変動表示期間を長く確保することが可能となる。

20

30

【1649】

ここで、時短状態ST1～ST3においては当否判定処理（ステップS805）にて時短結果が選択されたとしても、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2の最終遊技回ではない限り、それが無効化される。この場合に、第1～第3段階時短用の遊技回期間テーブル313～315を参照して遊技回の変動表示期間が選択される場合には時短結果は外れ結果と同様の扱いとすることにより、無効化される時短結果の発生を目立たせないようにすることが可能となる。また、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2の最終遊技回において時短結果が選択された場合には、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3が発生することとなるが、この場合であっても当該遊技回の変動表示期間はリーチ表示が発生しない外れ結果の場合と同様の変動表示期間が選択されることとなるため、遊技回の変動表示期間からは時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

40

【1650】

図143は主側MPU82にて実行される先読み用処理を示すフローチャートである。なお、先読み用処理は時短状態ST1～ST3において保留情報の取得処理（図19）にて第2保留情報が第2特図保留エリア112に格納された場合にステップS710の代わりに実行される。

【1651】

50

まず今回取得した第2保留情報よりも前に取得されて第2特図保留エリア112に格納されて遊技回の実行対象となっていない第2保留情報又は特図用の実行エリア113に格納されており遊技回の実行対象となっている第1保留情報若しくは第2保留情報が、大当たり結果の発生に対応しているか否かを判定する(ステップS9301)。ステップS9301にて否定判定をした場合、大当たり判定用処理を実行する(ステップS9302)。大当たり判定用処理では、今回取得した第2保留情報に含まれている当たり乱数カウンタC1の数値情報を、現状の設定値に対応する低確率時の第2当否テーブル122に対して照合することにより、今回取得した第2保留情報が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。今回取得した第2保留情報が大当たり結果に対応している場合(ステップS9303: YES)、大当たり対応の先読みコマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS9304)。

10

【1652】

今回取得した第2保留情報が大当たり結果に対応していない場合(ステップS9303: NO)、変動表示期間の特定処理(図141)を実行する(ステップS9305)。この場合に実行される変動表示期間の特定処理の処理内容は、遊技回が開始される場合に実行される変動表示期間の特定処理の処理内容と同一である。そして、当該変動表示期間の特定処理にて特定された変動表示期間が所定のリーチの発生に対応する変動表示期間に対応しているか否かを判定する(ステップS9306)。所定のリーチの発生に対応する変動表示期間に対応している場合(ステップS9306: YES)、所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS9307)。

20

【1653】

所定のリーチは、所定の変動表示期間(具体的には15秒)以上となる遊技回において発生するリーチ表示態様のことである。大当たり結果が発生する場合には遊技回の変動表示期間が確実に所定の変動表示期間(具体的には15秒)以上となるため、大当たり結果が発生する遊技回においては確実に所定のリーチが発生することとなる。

【1654】

所定のリーチの発生に対応する変動表示期間は時短状態ST1~ST3における第1段階、第2段階及び第3段階のいずれにおいても選択され得る変動表示期間ではあるものの、その選択確率が第1段階、第2段階及び第3段階のそれぞれで異なっている。具体的には、所定のリーチの発生に対応する変動表示期間が選択される確率は、第3段階が最も高く、第1段階が次に高く、第2段階が最も低く設定されている。既に説明したとおり変動表示期間の選択に際しては遊技回期間テーブル312~316に対して、遊技回の実行契機となった保留情報における変動種別カウンタCSの数値情報が照合されることとなるが、所定のリーチの発生に対する変動表示期間が選択される確率が第1~第3段階で異なっている場合、変動種別カウンタCSの数値情報が同一であっても第1~第3段階のいずれにおいて遊技回の実行対象となるかによって所定のリーチの発生に対応する変動表示期間が選択される場合と選択されない場合とが生じ得る。

30

【1655】

ステップS9301にて肯定判定をした場合又はステップS9306にて否定判定をした場合、第2保留コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS9308)。

40

【1656】

図144は音光側MPU93にて実行される時短中演出制御処理を示すフローチャートである。なお、時短中演出制御処理は時短状態ST1~ST3において比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

【1657】

時短中演出制御処理では、主側MPU82から時短中コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS9401)。時短中コマンドは既に説明したとおり時短用減算処理(図139)におけるステップS9115にて主側MPU82から音光側MPU93に送信される。時短中コマンドには既に説明したとおり状態判定用カウンタ326の値及び状態継続カウンタ327の値のそれぞれが設定されている。つまり、1回の遊技回が終了し

50

て主側MPU82にて時短進行用処理(図134)が実行された後における時短状態ST1~ST3の段階の種類及び当該段階の残りの継続回数が時短中コマンドに設定されている。

【1658】

時短中コマンドを受信している場合(ステップS9401:YES)、当該時短中コマンドに設定されている状態判定用カウンタ326の値を読み出し(ステップS9402)、その読み出した状態判定用カウンタ326の値が前回受信した時短中コマンドに設定されていた状態判定用カウンタ326の値から変化したか否かを判定する(ステップS9403)。前回受信した時短中コマンドに設定されていた状態判定用カウンタ326の値は音光側RAM95に記憶されている。ステップS9403にて肯定判定をした場合、ベース演出の変更処理を実行する(ステップS9404)。

10

【1659】

ベース演出は図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される基礎となる演出のことであり、遊技回において実行される遊技回用演出では当該ベース演出がそのまま利用される場合がある。時短状態ST1の第1段階では当該第1段階のベース演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。この場合、図柄表示装置41では第1段階に対応する背景画像の手前において第1段階に対応するキャラクタ表示が行われる。第1段階において遊技回用演出が実行される場合には当該第1段階に対応する背景画像が表示されているとともに当該第1段階に対応するキャラクタ表示が行われている状況において図柄列Z1~Z3における図柄の変動表示が行われる。

20

【1660】

ベース演出の変更処理では、時短状態ST1~ST3の第1段階から第2段階への変更が発生したことを特定した場合には、時短状態ST1~ST3の第2段階のベース演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41では第2段階に対応する背景画像の手前において第2段階に対応するキャラクタ表示が行われる。第2段階において遊技回用演出が実行される場合には当該第2段階に対応する背景画像が表示されているとともに当該第2段階に対応するキャラクタ表示が行われている状況において図柄列Z1~Z3における図柄の変動表示が行われる。また、ベース演出の変更処理では、時短状態ST1~ST3の第2段階から第3段階への変更が発生したことを特定した場合には、時短状態ST1~ST3の第3段階のベース演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41では第3段階に対応する背景画像の手前において第3段階に対応するキャラクタ表示が行われる。第3段階において遊技回用演出が実行される場合には当該第3段階に対応する背景画像が表示されているとともに当該第3段階に対応するキャラクタ表示が行われている状況において図柄列Z1~Z3における図柄の変動表示が行われる。

30

【1661】

ステップS9403にて否定判定をした場合又はステップS9404の処理を実行した場合、回数記憶処理を実行する(ステップS9405)。回数記憶処理では、音光側RAM95に設けられた演出側状態継続カウンタに、今回受信した時短中コマンドに設定されている状態継続カウンタ327の値を設定する。これにより、時短状態ST1~ST3の現状の段階における残りの継続回数を音光側MPU93にて特定することが可能となる。

40

【1662】

時短中演出制御処理では主側MPU82から大当たり対応の先読みコマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS9406)。大当たり対応の先読みコマンドは既に説明したとおり先読み用処理(図143)におけるステップS9304にて主側MPU82から音光側MPU93に送信される。大当たり対応の先読みコマンドを受信している場合(ステップS9406:YES)、大当たり対応の保留抽選処理を実行する(ステップS9407)。大当たり対応の保留抽選処理の内容については後に説明する。

【1663】

50

時短中演出制御処理では主側MPU82から所定リーチ対応の先読みコマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS9408)。所定リーチ対応の先読みコマンドは既に説明したとおり先読み用処理(図143)におけるステップS9307にて主側MPU82から音光側MPU93に送信される。所定リーチ対応の先読みコマンドを受信している場合(ステップS9408: YES)、音光側RAM95における演出側状態継続カウンタの値が5以上であることを条件として(ステップS9409: NO)、所定リーチ対応の保留抽選処理を実行する(ステップS9410)。所定リーチ対応の保留抽選処理の内容については後に説明する。

【1664】

時短中演出制御処理では主側MPU82から第2保留コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS9411)。第2保留コマンドは既に説明したとおり先読み用処理(図143)におけるステップS9308にて主側MPU82から音光側MPU93に送信される。第2保留コマンドを受信している場合(ステップS9411: YES)、通常保留を選択する(ステップS9412)。また、所定リーチ対応の先読みコマンドを受信している場合であって音光側RAM95における演出側状態継続カウンタの値が4以下である場合にも(ステップS9408及びステップS9409: YES)、通常保留表示を選択する(ステップS9412)。

【1665】

ステップS9407、ステップS9410又はステップS9412の処理を実行した場合、保留増加設定用処理を実行する(ステップS9413)。保留増加設定用処理では、図柄表示装置41における第2保留表示領域42bの第2保留画像G21, G22を増加させるための処理を実行する。以下、第2保留表示領域42bの第2保留画像G21, G22について説明する。

【1666】

図145は時短状態ST1~ST3における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。なお、図145では時短状態ST1~ST3の各段階に対応する背景画像及び各段階に対応するキャラクタの表示は省略している。

【1667】

時短状態ST1~ST3における図柄表示装置41の表示面には図柄列Z1~Z3及び状態示唆領域43以外に第2保留表示領域42bが設定されている。第2保留表示領域42bには第2保留情報の数に対応する数の第2保留画像G21, G22が表示される。つまり、保留記憶されている第2保留情報の数が0個であれば第2保留表示領域42bには第2保留画像G21, G22は表示されない。また、保留記憶されている第2保留情報の数が1個であれば第2保留画像G21, G22が1個表示され、保留記憶されている第2保留情報の数が2個であれば第2保留画像G21, G22が2個表示され、保留記憶されている第2保留情報の数が3個であれば第2保留画像G21, G22が3個表示され、保留記憶されている第2保留情報の数が4個であれば第2保留画像G21, G22が4個表示される。第2保留画像G21, G22が複数表示される場合、それら複数の第2保留画像G21, G22は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第2保留情報の数が増加する場合には第2保留画像G21, G22が右方に向けて増加するように表示され、第2保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第2保留情報の数が減少する場合には第2保留画像G21, G22が左方に向けて減少するように表示される。

【1668】

音光側MPU93は時短状態ST1~ST3において大当たり対応の先読みコマンド、所定リーチ対応の先読みコマンド及び第2保留コマンドのいずれかを受信した場合、第2保留表示領域42bにおける第2保留画像G21, G22の数を増加させる。また、大当たり対応の先読みコマンドを受信した場合に実行された大当たり対応の保留抽選処理にて先読み当選となった場合又は所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合に実行された所定リーチ対応の保留抽選処理にて先読み当選となった場合、増加させる第2保留画像

10

20

30

40

50

G 2 1 , G 2 2 の表示態様として特別保留表示を選択する。この場合、大当たり対応の保留抽選処理では 1 / 2 の確率で先読み当選となり、所定リーチ対応の保留抽選処理では 1 / 3 の確率で先読み当選となる。また、大当たり対応の先読みコマンドを受信した場合に実行された大当たり対応の保留抽選処理にて先読み当選とならなかった場合、所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合に実行された所定リーチ対応の保留抽選処理にて先読み当選とならなかった場合、又は第 2 保留コマンドを受信した場合、増加させる第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 の表示態様として通常保留表示を選択する。

【 1 6 6 9 】

図 1 4 5 における第 2 保留表示領域 4 2 b の一例では、左から 3 個の第 2 保留画像 G 2 1 は通常保留表示となっており、一番右の 1 個の第 2 保留画像 G 2 2 が特別保留表示となっている。既に説明したとおり大当たり結果に対応する遊技回はその変動表示期間が所定の変動表示期間（具体的には 1 5 秒）以上となるため所定のリーチ表示態様が発生するとともに、外れリーチ表示に対応する遊技回であってもその変動表示期間が所定の変動表示期間（具体的には 1 5 秒）以上となる場合には所定のリーチ表示態様が発生する。そして、大当たり結果に対応する第 2 保留情報が取得された場合又は所定の変動表示期間以上となる外れリーチ表示に対応する第 2 保留情報が取得された場合に、第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 が特別保留表示となり得る。したがって、遊技者は特別保留表示となった第 2 保留画像 G 2 2 が第 2 保留表示領域 4 2 b に表れたことを確認することで、その第 2 保留画像 G 2 2 に対応する遊技回において少なくとも所定のリーチ表示態様が発生することを確信するとともに、大当たり結果が発生することを期待することとなる。

【 1 6 7 0 】

ここで、音光側 M P U 9 3 は時短中演出制御処理（図 1 4 4 ）において所定リーチ対応の先読みコマンドを受信したとしても音光側 R A M 9 5 の演出側継続カウンタの値が 4 以下の場合、すなわち時短状態 S T 1 ~ S T 3 における現状の段階の残りの継続回数が 4 回以下の場合、所定リーチ対応の保留抽選処理（ステップ S 9 4 1 0 ）を実行することなく、今回増加させる第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 の表示態様として通常保留表示を選択する。既に説明したとおり変動表示期間の選択に際しては遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 6 に対して、遊技回の実行契機となった保留情報における変動種別カウンタ C S の数値情報が照合されることとなるが、所定のリーチの発生に対する変動表示期間が選択される確率が第 1 ~ 第 3 段階で異なっているため、変動種別カウンタ C S の数値情報が同一であっても第 1 ~ 第 3 段階のいずれにおいて遊技回の実行対象となるかによって所定のリーチの発生に対応する変動表示期間が選択される場合と選択されない場合とが生じ得る。

【 1 6 7 1 】

この場合に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 における現状の段階の残りの継続回数が 4 回以下の場合に取得された第 2 保留情報はその時点の時短状態 S T 1 ~ S T 3 における段階においては所定のリーチの発生に対応する変動表示期間に対応しているとしても、実際に遊技回の実行対象となった場合には時短状態 S T 1 ~ S T 3 における異なる段階又は時短状態 S T 1 ~ S T 3 以外の遊技状態となっている可能性があり、このような場合には実際の遊技回では所定のリーチの発生に対応する変動表示期間が選択されない可能性が生じる。このような第 2 保留情報の取得時に先読みされた変動表示期間と当該第 2 保留情報が実行対象となった遊技回において選択される変動表示期間との間に不一致が生じ得る状況において、第 2 保留情報の取得時に先読みされた変動表示期間の内容を根拠として第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 において特別保留表示が実行されてしまうと、特別保留表示が実行されたにも関わらず、その特別保留表示の実行対象となった第 2 保留情報の遊技回において実際には所定のリーチが発生しないという不一致が生じてしまうおそれがある。これに対して、時短状態 S T 1 ~ S T 3 における現状の残りの継続回数が 4 回以下の場合には所定リーチ対応の先読みコマンドを受信したとしても、強制的に通常保留表示が選択されるようにすることにより、上記のような不一致の発生を阻止することが可能となる。

【 1 6 7 2 】

特に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 の現状の段階に

おける残りの継続回数が記憶された状態継続カウンタ327の値が時短中コマンドに設定され、その時短中コマンドが主側MPU82から音光側MPU93に送信される。そして、音光側MPU93は時短中コマンドに設定されている状態継続カウンタ327の値を音光側RAM95の演出側状態継続カウンタに設定し、所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合には演出側状態継続カウンタの値が4以下であれば強制的に通常保留表示を選択する。これにより、音光側MPU93においては所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合に強制的に通常保留表示を選択するか否かを判定する場合に、例えば時短状態ST1～ST3の残りの継続回数から現状の段階における残りの継続回数を導き出す処理などを実行する必要はなく、時短中コマンドに設定されていた状態継続カウンタ327の値が記憶されている演出側状態継続カウンタを参照するだけでよい。よって、上記のような不一致の発生を阻止するための処理負荷を軽減することが可能となる。

10

【1673】

次に、所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合において特別保留表示の実行が規制される様子について図146のタイムチャートを参照しながら説明する。図146(a)は第1時短状態ST1である期間を示し、図146(b)は第3時短状態ST3である期間を示し、図146(c)は状態継続カウンタ327の状態を示し、図146(d)は状態判定用カウンタ326の状態を示し、図146(e)は所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合において特別保留表示の実行が規制される期間を示す。

【1674】

まず第1時短状態ST1である場合について説明する。

20

【1675】

t1のタイミングで図146(a)に示すように第1時短状態ST1が開始される。この場合、状態継続カウンタ327には図146(c)に示すように第1段階の継続回数である「20」がセットされ、状態判定用カウンタ326には図146(d)に示すように第1段階に対応する「1」がセットされる。そして、第1時短状態ST1の第1段階において遊技回が繰り返し消化されることによって図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が徐々に減少していく。

【1676】

その後、t2のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が特別保留表示の規制対象の回数である4回以下となることにより、図146(e)に示すように先読み制限期間となる。当該先読み制限期間においては所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信したとしても当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21、G22の表示態様は強制的に通常保留表示となる。

30

【1677】

その後、t3のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が「0」となることで、図146(d)に示すように状態判定用カウンタ326の値が「1」から「2」に変更される。これにより、第1時短状態ST1の段階が第1段階から第2段階に変更される。この場合、状態継続カウンタ327には「79」がセットされて5以上の値となるため、図146(e)に示すように先読み制限期間が解除される。したがって、所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信した場合には、当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21、G22の表示態様として特別保留表示が選択され得る。

40

【1678】

その後、t4のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が特別保留表示の規制対象の回数である4回以下となることにより、図146(e)に示すように先読み制限期間となる。当該先読み制限期間においては所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信したとしても当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21、G22の表示態様は強制的に通常保留表示となる。

【1679】

その後、t5のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の

50

値が「0」となることで、図146(d)に示すように状態判定用カウンタ326の値が「2」から「3」に変更される。これにより、第1時短状態ST1の段階が第2段階から第3段階に変更される。この場合、状態継続カウンタ327には「1」がセットされ、第3段階に変更されたとしても状態継続カウンタ327の値が4以下である状態が維持されるため、図146(e)に示すように先読み制限期間が維持される。したがって、第3段階である状況で所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信したとしても、当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21, G22の表示態様は強制的に通常保留表示となる。

【1680】

その後、t6のタイミングで図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が「0」となることで、図146(a)に示すように第1時短状態ST1が終了し、図146(e)に示すように先読み制限期間が解除される。但し、通常遊技状態においては第2保留画像G21, G22の表示態様を特別保留表示とするための処理自体が行われないため、第2保留情報が取得されたとしても当該第2保留情報に対応する第2保留画像G21, G22の表示態様は通常保留表示となる。また、先読み制限期間は第1時短状態ST1の第2段階において残りの継続回数が4回以下となった段階で開始されているため、大当たり結果に対応しない第2保留情報に対応する第2保留画像G21, G22として特別保留表示が行われている状況で通常遊技状態が開始されることはない。

10

【1681】

次に、第3時短状態ST3である場合について説明する。

20

【1682】

t7のタイミングで図146(b)に示すように第3時短状態ST3が開始される。この場合、状態継続カウンタ327には図146(c)に示すように第1段階の継続回数である「20」がセットされ、状態判定用カウンタ326には図146(d)に示すように第1段階に対応する「1」がセットされる。そして、第3時短状態ST3の第1段階において遊技回が繰り返し消化されることによって図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が徐々に減少していく。

【1683】

その後、t8のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が特別保留表示の規制対象の回数である4回以下となることにより、図146(e)に示すように先読み制限期間となる。当該先読み制限期間においては所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信したとしても当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21, G22の表示態様は強制的に通常保留表示となる。

30

【1684】

その後、t9のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が「0」となることで、図146(d)に示すように状態判定用カウンタ326の値が「1」から「2」に変更される。これにより、第3時短状態ST3の段階が第1段階から第2段階に変更される。この場合、状態継続カウンタ327には「29」がセットされて5以上の値となるため、図146(e)に示すように先読み制限期間が解除される。したがって、所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信した場合には、当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21, G22の表示態様として特別保留表示が選択され得る。

40

【1685】

その後、t10のタイミングで、図146(c)に示すように状態継続カウンタ327の値が特別保留表示の規制対象の回数である4回以下となることにより、図146(e)に示すように先読み制限期間となる。当該先読み制限期間においては所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側MPU93にて受信したとしても、当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第2保留画像G21, G22の表示態様は強制的に通常保留表示となる。

【1686】

50

その後、t 1 1のタイミングで、図 1 4 6 (c) に示すように状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」となることで、図 1 4 6 (d) に示すように状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 2 」から「 3 」に変更される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 の段階が第 2 段階から第 3 段階に変更される。この場合、状態継続カウンタ 3 2 7 には「 1 」がセットされ、第 3 段階に変更されたとしても状態継続カウンタ 3 2 7 の値が 4 以下である状態が維持されるため、図 1 4 6 (e) に示すように先読み制限期間が維持される。したがって、第 3 段階である状況で所定リーチ対応の先読みコマンドを音光側 M P U 9 3 にて受信したとしても、当該コマンドの受信を契機として表示が開始される第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 の表示態様は強制的に通常保留表示となる。

【 1 6 8 7 】

10

その後、t 1 2のタイミングで図 1 4 6 (c) に示すように状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」となることで、図 1 4 6 (a) に示すように第 3 時短状態 S T 3 が終了し、図 1 4 6 (e) に示すように先読み制限期間が解除される。但し、通常遊技状態においては第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 の表示態様を特別保留表示とするための処理自体が行われないため、第 2 保留情報が取得されたとしても当該第 2 保留情報に対応する第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 の表示態様は通常保留表示となる。また、先読み制限期間は第 3 時短状態 S T 3 の第 2 段階において残りの継続回数が 4 回以下となった段階で開始されているため、大当たり結果に対応しない第 2 保留情報に対応する第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 として特別保留表示が行われている状況で通常遊技状態が開始されることはない。

【 1 6 8 8 】

20

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 1 6 8 9 】

時短状態として第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 が設定されていることにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 を多様化させることが可能となる。この場合に、第 1 時短状態 S T 1 の優先度が最も高く、第 2 時短状態 S T 2 が次に高く、第 3 時短状態 S T 3 が最も低くなるように実行対象となる場合の優先度が設定されている。これにより、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のそれぞれの発生契機が任意のタイミングで発生する構成において、優先して発生する時短状態 S T 1 ~ S T 3 の種類をパチンコ機 1 0 の設計段階のものとするのが可能となる。

【 1 6 9 0 】

30

第 1 時短状態 S T 1 において第 3 時短状態 S T 3 の発生契機である時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第 1 時短状態 S T 1 が維持されるとともに、第 2 時短状態 S T 2 において時短結果に対応する遊技回が実行されたとともに第 2 時短状態 S T 2 が維持される。これにより、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 が時短結果に対応する遊技回の発生によって途中で終了されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 6 9 1 】

特に、第 1 時短状態 S T 1 は普図当否判定処理において普図側の高確率モードとなるのに対して第 3 時短状態 S T 3 は普図当否判定処理において普図側の低確率モードとなるため、サポートモードの実行態様は第 1 時短状態 S T 1 の方が第 3 時短状態 S T 3 よりも遊技者にとって有利である。この場合に、第 1 時短状態 S T 1 において時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第 1 時短状態 S T 1 が維持されるようにすることにより、サポートモードの実行態様が有利である第 1 時短状態 S T 1 の実行を優先させることが可能となる。

40

【 1 6 9 2 】

第 3 時短状態 S T 3 において天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 3 時短状態 S T 3 が途中で終了して第 2 時短状態 S T 2 が開始される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 よりも第 2 時短状態 S T 2 の実行を優先させることが可能となる。

【 1 6 9 3 】

特に、第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であるのに対して第 3 時短状態 S T 3 は継続回数が 5 0 回であるため、第 2 時短状態 S T 2 の方が第 3 時短状態 S T 3 よりも有

50

利である。この場合に、第3時短状態ST3において天井回数の遊技回が消化された場合には第2時短状態ST2が開始されるようにすることにより、終了条件が遊技者にとって有利である第2時短状態ST2の実行を優先させることが可能となる。

【1694】

5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合に第1時短状態ST1に移行するとともに当該第1時短状態ST1は100回の遊技回が消化された場合に終了する。また、開閉実行モードが終了してから天井回数として900回の遊技回が実行された場合に第2時短状態ST2に移行する。したがって、第1時短状態ST1の途中で第2時短状態ST2の発生契機が発生することはない。よって、第1時短状態ST1の方が第2時短状態ST2よりも実行の優先度が高いとしても、第1時短状態ST1の途中で第2時短状態ST2の発生契機が発生してしまい当該発生契機が無効化されてしまうという事象が発生しないようにすることが可能となる。

10

【1695】

天井回数の遊技回が消化された場合には開閉実行モードが発生することなく第2時短状態ST2が開始され、時短結果に対応する遊技回が実行された場合には開閉実行モードが発生することなく第3時短状態ST3が開始される。これにより、通常遊技状態よりも第2作動口34への遊技球の入球が発生し易くなる状況が突然発生したという印象を遊技者に与えることが可能となる。この場合に、第2時短状態ST2が開始される場合又は第3時短状態ST3が開始される場合には、外部出力バッファ341において第2大当たり信号用の外部端子333に対応した第2単位エリア343に「1」がセットされることで、第2大当たり信号用の外部端子333を通じた第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わる。これにより、開閉実行モードへの移行を伴うことなく時短状態ST2、ST3に移行したとしても、当該移行が発生したことを遊技ホールのホールコンピュータHCにおいて把握することが可能となるため、時短状態ST2、ST3のような状態を不正に発生させる行為が行われたとしても遊技ホールの管理者はそれを把握することが可能となる。

20

【1696】

第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3を契機として第2大当たり信号の出力状態がHIレベルとなった場合、ON継続期間である500ミリ秒が経過することによって当該第2大当たり信号の出力状態がLOWレベルに切り換えられるため、時短状態ST2、ST3の途中で第2大当たり信号の出力状態はLOWレベルとなる。これにより、通常遊技状態を間に挟むことなく複数回の時短状態ST2、ST3が連続する場合であってもそれら複数の時短状態ST2、ST3のそれぞれに対して第2大当たり信号のLOWレベルからHIレベルへの切り換えを発生させることが可能となる。

30

【1697】

ON継続期間は1回の遊技回を消化するために要する最低期間（例えば2秒）よりも短い期間となっている。したがって、第2大当たり信号の出力状態がHIレベルである状況において第2大当たり信号の出力状態を新たにHIレベルとする契機が発生しないようにすることが可能となる。

【1698】

開閉実行モードにおいても外部出力バッファ341において第2大当たり信号用の外部端子333に対応した第2単位エリア343に「1」がセットされることで、第2大当たり信号用の外部端子333を通じた第2大当たり信号の出力状態がHIレベルとなる。これにより、第2大当たり信号用の外部端子333を利用して、開閉実行モードに移行したことだけではなく、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3に移行したことを遊技ホールのホールコンピュータHCに把握させることが可能となる。

40

【1699】

開閉実行モードにおいては開始から終了まで第2大当たり信号の出力状態がHIレベルに維持されるのに対して、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3においてはON継続期間が経過した場合に第2大当たり信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切

50

り換えられる。これにより、開閉実行モードへの移行が発生した場合及び時短状態 S T 2 , S T 3 への移行が発生した場合のいずれであっても第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルに設定される構成において、遊技ホールのホールコンピュータ H C では、第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルに維持される期間によって開閉実行モード及び時短状態 S T 2 , S T 3 のいずれに対応しているのかを特定することが可能となる。

【 1 7 0 0 】

外部端子板 3 3 1 には第 2 大当たり信号用の外部端子 3 3 3 とは別に第 1 大当たり信号用の外部端子 3 3 2 が設けられており、当該外部端子 3 3 2 から出力される第 1 大当たり信号は、大当たり結果を契機とした開閉実行モードである期間中において出力状態が H I レベルとなり、その他の状況においては出力状態が L O W レベルとなる。これにより、一
10
のパチンコ機 1 0 の外部端子 3 3 2 ~ 3 3 9 と電氣的に接続することが可能な信号経路が
少ない遊技ホールは、第 1 大当たり信号用の外部端子 3 3 2 及び第 2 大当たり信号用の外
部端子 3 3 3 のうちパチンコ機 1 0 を管理する上で適切である側の外部端子 3 3 2 , 3 3
3 をホールコンピュータ H C との電氣的な接続対象として選択することが可能となる。

【 1 7 0 1 】

第 3 時短状態 S T 3 において天井回数の遊技回が消化された場合には第 3 時短状態 S T
3 が途中で終了して第 2 時短状態 S T 2 が開始されることとなるが、この第 2 時短状態 S
T 2 の開始に際しても第 2 大当たり信号の出力状態は O N 継続期間（具体的には 5 0 0 ミ
リ秒）に亘って H I レベルとなる。また、第 3 時短状態 S T 3 において時短結果に対応す
る遊技回が終了した場合にはそれまでの第 3 時短状態 S T 3 が途中で終了して第 3 時短状
態 S T 3 が新たに開始されることとなるが、この第 3 時短状態 S T 3 の新たな開始に際し
ても第 2 大当たり信号の出力状態は O N 継続期間（具体的には 5 0 0 ミリ秒）に亘って H
I レベルとなる。これにより、時短状態 S T 2 , S T 3 についての新たな設定が行われた
場合には第 2 大当たり信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換わること
となり、時短状態 S T 2 , S T 3 についての新たな設定が行われたことをホールコンピ
ュータ H C において把握することが可能となる。

【 1 7 0 2 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 には遊技回の消化回数の範囲に応じて複数の段階が設定されて
いる。詳細には、当該段階には第 1 段階と第 2 段階と第 3 段階とが設定されている。第 1
~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれにおいても開始された場合における段階は第 1 段
階となる。第 1 段階は第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれであっても 2 0 回の遊
技回が消化されるまで継続する。第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれにおい
ても第 1 段階が終了した場合には第 2 段階となる。第 2 段階は、第 1 時短状態 S T 1
であれば 7 9 回の遊技回が消化されるまで継続し、第 2 時短状態 S T 2 であれば 1 2 9
回の遊技回が消化されるまで継続し、第 3 時短状態 S T 3 であれば 2 9 回の遊技回
が消化されるまで継続する。第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれにおい
ても第 2 段階が終了した場合には第 3 段階となる。第 3 段階は第 1 ~ 第 3 時短状
態 S T 1 ~ S T 3 のいずれであっても 1 回の遊技回が消化された場合に終了する。第 1
~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれであっても最後の遊技回が第 3 段階となる。こ
れら各段階に応じて遊技回用演出の実行内容の決定態様が変化する。これにより、
時短状態 S T 1 ~ S T 3 における遊技回用演出
40
の実行内容を時短状態 S T 1 ~ S T 3 の進行状況に合わせながら多様化させることが可能
となる。

【 1 7 0 3 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 における遊技回の変動表示期間は、第 2 段階が最も短くなり易
く、第 1 段階が次に短くなり易く、第 3 段階が最も長くなり易い。これにより、時短状
態 S T 1 ~ S T 3 においては当初は遊技回の変動表示期間が通常遊技状態の場合よりも短
くなり、その後遊技回の変動表示期間がそれまでよりも短くなり、最終遊技回にお
いては遊技回の変動表示期間が時短状態 S T 1 ~ S T 3 の当初より長くなるようにする
ことが可能となる。

【 1 7 0 4 】

10

20

30

40

50

特に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 1 段階及び第 2 段階では大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合において第 2 保留情報が遊技回の実行対象であって第 2 特図保留エリア 1 1 2 に 2 個以上の第 2 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には 3 秒）が選択されるのに対して、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回である第 3 段階では大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合であっても遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア 8 4 a に保留記憶されている保留情報の個数に関係なく第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 における非リーチ対応のテーブルを参照して特図側の最短期間（具体的には 3 秒）よりも長い期間が遊技回の変動表示期間として選択される。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回においては、当該遊技回の当否判定処理の結果、遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア 8 4 a に保留記憶されている保留情報の個数に関係なく、確実に遊技回の変動表示期間を長く確保することが可能となる。

10

【 1 7 0 5 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては当否判定処理（ステップ S 8 0 5 ）にて時短結果が選択されたとしても、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の最終遊技回ではない限り、それが無効化される。この場合に、第 1 ~ 第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 を参照して遊技回の変動表示期間が選択される場合には時短結果は外れ結果と同様の扱いとすることにより、無効化される時短結果の発生を目立たせないようにすることが可能となる。また、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の最終遊技回において時短結果が選択された場合には、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 が発生することとなるが、この場合であっても当該遊技回の変動表示期間はリーチ表示が発生しない外れ結果の場合と同様の変動表示期間が選択されることとなるため、遊技回の変動表示期間からは時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

20

【 1 7 0 6 】

主側 R A M 8 4 に状態判定用カウンタ 3 2 6 が設けられており、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 1 段階では状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 1 」がセットされ、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 2 段階では状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 2 」がセットされ、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 3 段階では状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 3 」がセットされる。そして、主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理（図 1 4 1 ）では状態判定用カウンタ 3 2 6 の値に応じた遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 が読み出されて遊技回の変動表示期間が選択される。これにより、遊技回の変動表示期間を選択するための処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【 1 7 0 7 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 において第 1 段階に対応する情報、第 2 段階に対応する情報及び第 3 段階に対応する情報は「 1 」 ~ 「 3 」で連番となる数値情報として設定されている。これにより、第 1 段階に対応する情報、第 2 段階に対応する情報及び第 3 段階に対応する情報のそれぞれに対して個別にフラグ領域を設定しなくても上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

40

【 1 7 0 8 】

遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 から時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階に対応する遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 を読み出す場合、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値をオフセット値として設定し、そのオフセット値を遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 の開始アドレスに加算することにより、読み出し対象となる遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 に対応するアドレスを算出する。そして、そのアドレスに対応する記憶エリアに記憶されている開始アドレスに基づいて遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 を読み出す。これにより、高確率状態以外の遊技状態においては状態判定用カウンタ 3 2 6 に格納された遊技状態を示す値をそのままオフセット値として利用することで、遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 から対応する遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 5 の開始アドレスを読み出すこ

50

とが可能となる。よって、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階において遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 5 を読み出すための構成を簡素化することが可能となる。特に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては各段階に対応する値が状態判定用カウンタ 3 2 6 に格納されることとなるが、この値がそのままオフセット値となるため、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階を特定するための情報を利用して遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 を読み出すことが可能となる。

【 1 7 0 9 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階が開始される場合にその開始対象となる段階に対応する継続回数が状態継続カウンタ 3 2 7 に設定される。状態継続カウンタ 3 2 7 に設定された値は遊技回が実行される度に 1 減算され、1 減算後の状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「0」となった場合には、現状の段階が第 1 段階又は第 2 段階であれば次の段階に移行し、現状の段階が第 3 段階であれば時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了して通常遊技状態に移行する。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 における各段階の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

10

【 1 7 1 0 】

状態継続カウンタ 3 2 7 の値を含む時短中コマンドが主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信される。これにより、音光側 M P U 9 3 は各段階の進行状況を把握することが可能となり、各段階の進行状況に応じた演出の実行制御を行うことが可能となる。

【 1 7 1 1 】

時短中コマンドには状態継続カウンタ 3 2 7 の情報だけではなく、時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれの段階に設定されているのかを示す情報が格納される状態判定用カウンタ 3 2 6 の情報も含まれる。これにより、音光側 M P U 9 3 は時短中コマンドに基づいて、時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれの段階であるのかを把握することができる。この把握した段階の進行状況を把握することができる。

20

【 1 7 1 2 】

音光側 M P U 9 3 は時短中演出制御処理 (図 1 4 4) において所定リーチ対応の先読みコマンドを受信したとしても音光側 R A M 9 5 の演出側継続カウンタの値が 4 以下の場合、すなわち時短状態 S T 1 ~ S T 3 における現状の段階の残りの継続回数が 4 回以下の場合、所定リーチ対応の保留抽選処理 (ステップ S 9 4 1 0) を実行することなく、今回増加させる第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 の表示態様として通常保留表示を選択する。変動表示期間の選択に際しては遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 6 に対して、遊技回の実行契機となった保留情報における変動種別カウンタ C S の数値情報が照合されることとなるが、所定のリーチの発生に対する変動表示期間が選択される確率が第 1 ~ 第 3 段階で異なっている場合、変動種別カウンタ C S の数値情報が同一であっても第 1 ~ 第 3 段階のいずれにおいて遊技回の実行対象となるかによって所定のリーチの発生に対応する変動表示期間が選択される場合と選択されない場合とが生じ得る。

30

【 1 7 1 3 】

この場合に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 における現状の段階の残りの継続回数が 4 回以下の場合に取得された第 2 保留情報がその時点の時短状態 S T 1 ~ S T 3 における段階においては所定のリーチの発生に対応する変動表示期間に対応しているとしても、実際に遊技回の実行対象となった場合には時短状態 S T 1 ~ S T 3 における異なる段階又は時短状態 S T 1 ~ S T 3 以外の遊技状態となっている可能性があり、このような場合には実際の遊技回では所定のリーチの発生に対応する変動表示期間が選択されない可能性が生じる。このような第 2 保留情報の取得時に先読みされた変動表示期間と当該第 2 保留情報が実行対象となった遊技回において選択される変動表示期間との間に不一致が生じ得る状況において、第 2 保留情報の取得時に先読みされた変動表示期間の内容を根拠として第 2 保留画像 G 2 1 , G 2 2 において特別保留表示が実行されてしまうと、特別保留表示が実行されたにも関わらず、その特別保留表示の実行対象となった第 2 保留情報の遊技回において実際には所定のリーチが発生しないという不一致が生じてしまうおそれがある。これに対して、時短状態 S T 1 ~ S T 3 における現状の残りの継続回数が 4 回以下の場合には所定リー

40

50

チ対応の先読みコマンドを受信したとしても、強制的に通常保留表示が選択されるようにすることにより、上記のような不一致の発生を阻止することが可能となる。

【 1 7 1 4 】

特に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 の現状の段階における残りの継続回数が記憶された状態継続カウンタ 3 2 7 の値が時短中コマンドに設定され、その時短中コマンドが主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信される。そして、音光側 M P U 9 3 は時短中コマンドに設定されている状態継続カウンタ 3 2 7 の値を音光側 R A M 9 5 の演出側状態継続カウンタに設定し、所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合には演出側状態継続カウンタの値が 4 以下であれば強制的に通常保留表示を選択する。これにより、音光側 M P U 9 3 においては所定リーチ対応の先読みコマンドを受信した場合に強制的に通常保留表示を選択するか否かを判定する場合に、例えば時短状態 S T 1 ~ S T 3 の残りの継続回数から現状の段階における残りの継続回数を導き出す処理などを実行する必要はなく、時短中コマンドに設定されていた状態継続カウンタ 3 2 7 の値が記憶されている演出側状態継続カウンタを参照するだけでよい。よって、上記のような不一致の発生を阻止するための処理負荷を軽減することが可能となる。

10

【 1 7 1 5 】

< 第 1 5 の実施形態の別形態 >

(1) 上記第 1 5 の実施形態では時短状態 S T 1 ~ S T 3 の実行の優先度について、第 3 時短状態 S T 3 の優先度が第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 よりも低い構成としたが、これに限定されない。例えば図 1 4 7 (a) の説明図に示すように、第 3 時短状態 S T 3 の優先度は第 2 時短状態 S T 2 よりも低い一方、第 1 時短状態 S T 1 よりも高い構成としてもよい。この場合、上記第 1 の実施形態と同様に第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果が発生したとしても時短結果の発生は無効化されて第 2 時短状態 S T 2 が継続されるとともに第 3 時短状態 S T 3 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 3 時短状態 S T 3 が終了して第 2 時短状態 S T 2 が開始されるのに対して、第 1 時短状態 S T 1 の途中で時短結果が発生した場合には第 1 時短状態 S T 1 が終了して第 3 時短状態 S T 3 が開始されることになる。第 1 時短状態 S T 1 のサポートモードは第 1 高頻度サポートモードであるのに対して、第 3 時短状態 S T 3 のサポートモードは単位時間当たりで第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となっている割合の期待度が第 1 高頻度サポートモードよりも低い第 2 高頻度サポートモードである。したがって、第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数が少なくとも第 3 時短状態 S T 3 の継続回数よりも多い状況においては時短結果が発生しないことを遊技者は期待することとなり、第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数よりも十分に少ない状況においては時短結果が発生することを遊技者は期待することとなる。

20

30

【 1 7 1 6 】

ちなみに、このように第 3 時短状態 S T 3 の実行の優先度が第 1 時短状態 S T 1 よりも高い構成であったとしても大当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生した場合には第 3 時短状態 S T 3 を含めて全ての時短状態 S T 1 ~ S T 3 が一旦終了する。この場合、第 3 時短状態 S T 3 の途中で 5 R 低確結果に対応する遊技回が実行された場合には開閉実行モードの発生によって第 3 時短状態 S T 3 が途中で終了し、当該開閉実行モードの終了後には第 1 時短状態 S T 1 が新たに開始されることとなる。

40

【 1 7 1 7 】

なお、上記構成に代えて、第 3 時短状態 S T 3 の優先度は第 1 時短状態 S T 1 よりも低い一方、第 2 時短状態 S T 2 よりも高い構成としてもよい。この場合、上記第 1 の実施形態と同様に第 1 時短状態 S T 1 の途中で時短結果が発生したとしても時短結果の発生は無効化されて第 1 時短状態 S T 1 が継続されるのに対して、第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果が発生した場合には第 2 時短状態 S T 2 が終了して第 3 時短状態 S T 3 が開始されるとともに第 3 時短状態 S T 3 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了したとしても第 2 時短状態 S T 2 が開始されることなく第 3 時短状態 S T 3 が継続される。

【 1 7 1 8 】

50

(2) 図147(b)の説明図に示すように、時短結果として第1時短結果と第2時短結果とが存在しており、第1時短結果となった場合には上記第1の実施形態における第3時短状態ST3と同様の第3A時短状態ST31が発生し、第2時短結果となった場合にはサポートモードが第2高頻度サポートモードであって継続回数が第3A時短状態ST31よりも多い回数である110回となる第3B時短状態ST32が発生する構成としてもよい。この場合、第3A時短状態ST31の実行優先度は第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3B時短状態ST32よりも高く設定されており、第3B時短状態ST32の実行優先度は第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3A時短状態ST31よりも低く設定されている。したがって、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3B時短状態ST32の途中で第1時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3A時短状態ST31が発生し、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3A時短状態ST31の途中で第2時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第2時短結果の発生は無効化されてそれまでの時短状態ST1、ST2、ST31が継続されることとなる。この場合、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3B時短状態ST32のいずれかであって残りの継続回数が50回以上である状況においては第1時短結果が発生しないことを遊技者は期待することとなり、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3A時短状態ST31のいずれかである場合には時短状態ST1、ST2、ST31が終了して通常遊技状態となった後に第2時短結果が発生することを遊技者は期待することとなる。

10

【1719】

20

なお、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3A時短状態ST31の途中で第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3B時短状態ST32が潜伏する構成としてもよい。この場合、第3B時短状態ST32が潜伏中に実行対象の時短状態ST1、ST2、ST31が終了した場合には潜伏中の第3B時短状態ST32が実行対象となるようにすることで、時短状態ST1～ST32である期間を長く確保することが可能となる。

【1720】

また、第3B時短状態ST32の実行の優先度は第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3A時短状態ST31よりも高く設定されており、第3A時短状態ST31の実行の優先度は第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3B時短状態ST32よりも低く設定されている構成としてもよい。

30

【1721】

(3) 第3時短状態ST3において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、当該第3時短状態ST3の残りの継続回数が当該第3時短状態ST3の継続回数に初期化される構成としたが、これに限定されることはなく、第3時短状態ST3において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、当該時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。これにより、第3時短状態ST3が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。

【1722】

(4) 第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3が発生した場合に第2大当たり信号の出力状態がHIレベルに維持されるON継続期間は、1回の遊技回の最短期間よりも短い期間である構成に限定されない。例えば、ON継続期間は、1回の遊技回の最短期間以上であって1回の遊技回の最長期間よりも短い期間であってもよい。これにより、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3が発生した場合に第2大当たり信号の出力状態がHIレベルに維持される期間を長く確保することが可能となる。また、ON継続期間は、1回の遊技回の最長期間以上である期間であってもよい。

40

【1723】

(5) 第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3が発生した場合、第2大当たり信号の出力状態がON継続期間に亘ってHIレベルに維持された後にLOWレベルに切り換えられる構成としたが、これに限定されることはなく、第2時短状態ST2又は第3時短状

50

態 S T 3 が継続している間は第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルに維持される構成としてもよい。

【 1 7 2 4 】

(6) 第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のうち一方が発生した場合には第 2 大当たり信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられるのに対して、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のうち他方が発生した場合には第 2 大当たり信号の出力状態が L O W レベルに維持される構成としてもよい。

【 1 7 2 5 】

(7) 第 2 時短状態 S T 2 が開始された場合と第 3 時短状態 S T 3 が開始された場合とで、第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルに維持される O N 継続期間が異なる構成としてもよい。例えば、第 2 時短状態 S T 2 の方が第 3 時短状態 S T 3 よりも O N 継続期間が長い期間である構成としてもよく、第 3 時短状態 S T 3 の方が第 2 時短状態 S T 2 よりも O N 継続期間が長い期間である構成としてもよい。これにより、遊技ホールのホールコンピュータ H C は第 2 大当たり信号の出力状態が H I レベルに維持される期間によって第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のいずれが発生したのかを特定することが可能となる。

10

【 1 7 2 6 】

(8) 第 3 時短状態 S T 3 において時短結果に対応する遊技回が実行されることで第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化された場合にも第 2 大当たり信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられる構成としたが、これに限定されることはなく、通常遊技状態において第 3 時短状態 S T 3 への移行が発生した場合には第 2 大当たり信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられる一方、第 3 時短状態 S T 3 において時短結果に対応する遊技回が実行されることで第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化された場合には第 2 大当たり信号の出力状態の L O W レベルから H I レベルへの切り換えが発生しない構成としてもよい。これにより、第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が初期化されたとしても第 3 時短状態 S T 3 が継続している場合には、それを 1 回の第 3 時短状態 S T 3 の発生としてホールコンピュータ H C において把握することが可能となる。

20

【 1 7 2 7 】

(9) 主側 R A M 8 4 に状態判定用カウンタ 3 2 6 と状態継続カウンタ 3 2 7 とが設けられており、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の段階に対応する情報が状態判定用カウンタ 3 2 6 にセットされるとともに時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階の残りの継続回数が状態継続カウンタ 3 2 7 にセットされる構成としたが、これに限定されることはなく、状態判定用カウンタ 3 2 6 が設けられておらず、状態継続カウンタ 3 2 7 には時短状態 S T 1 ~ S T 3 の残りの継続回数がセットされる構成としてもよい。この場合、時短状態フラグ 3 2 2 ~ 3 2 4 に基づき時短状態 S T 1 ~ S T 3 の種類を特定するとともに、状態継続カウンタ 3 2 7 に基づき現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 において実行された遊技回の回数を特定することで、現状が時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれの段階に対応しているのかを特定することが可能となる。

30

【 1 7 2 8 】

また、当該構成において状態継続カウンタ 3 2 7 の情報を含む時短中コマンドが主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信される構成としてもよい。この場合、音光側 M P U 9 3 では現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の種類と時短中コマンドに含まれる状態継続カウンタ 3 2 7 の情報とから現状が時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれの段階に対応しているのかを特定し、その特定した段階に応じた演出が実行されるようにすることで、時短状態 S T 1 ~ S T 3 の各段階に対応する演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されることになる。

40

【 1 7 2 9 】

(1 0) 遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 には各遊技回期間テーブル 3 1 1 ~ 3 1 6 の開始アドレスの情報が連番となるアドレスの記憶エリアに対して設定されている構成

50

としたが、これに限定されない。例えば、各遊技回期間テーブル311～316の開始アドレスの情報が記憶された記憶エリアのアドレスは、順番が連続する記憶エリア間のアドレスの差分がいずれも n （1よりも大きい整数）となるように設定されている構成としてもよい。この場合、変動表示期間の特定処理（図141）におけるステップS9205では、状態判定用カウンタ326の値に n を積算した値がオフセット値として特定され、ステップS9206ではそのオフセット値が遊技回期間用アドレステーブル311の開始アドレスに加算されることになる。当該構成であっても各遊技回期間テーブル311～316の開始アドレスを導出するためのオフセット値を、状態判定用カウンタ326の値を利用して導出することが可能となる。

【1730】

（11）時短結果に対応する遊技回においては時短結果対応の遊技回期間テーブルを参照して遊技回の変動表示期間が決定される構成としてもよい。この場合、時短結果に対応する遊技回において遊技回の変動表示期間を決定する場合における第1保留情報及び第2保留情報の保留記憶個数に関係なく遊技回の変動表示期間が決定され、さらにこの場合に決定される遊技回の変動表示期間が遊技回の最短の期間（具体的には3秒）よりも長い期間に設定されている構成としてもよい。これにより、時短結果に対応する遊技回において時短結果に対応する演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

【1731】

（12）状態判定用カウンタ326の値を利用してアドレスのオフセット値を導出する構成を、時短状態ST1～ST3における遊技回の変動表示期間を特定するための構成ではなく、他の遊技状態における遊技回の変動表示期間を特定するための構成に適用してもよい。例えば、高確率状態に遊技回の消化回数に応じて変化する段階が設定されているとともに各段階に応じた態様で遊技回の変動表示期間の選択が行われる構成において、各段階に対応する遊技回期間テーブルの開始アドレスのオフセット値を状態判定用カウンタ326の値を利用して導出する構成としてもよい。また、スロットマシンにおいて所謂AT状態がゲームの実行回数に応じて変化する段階が設定されているとともに各段階に応じた態様で上乗せゲーム数の選択が行われる構成において、各段階に対応する抽選テーブルの開始アドレスのオフセット値を状態判定用カウンタ326の値を利用して導出する構成としてもよい。

【1732】

（13）音光側MPU93は時短中コマンドに含まれる状態継続カウンタ327の値が4以下である場合に所定リーチ対応の保留抽選処理（ステップS9410）を実行しない構成としたが、これに加えて、大当たり対応の保留抽選処理（ステップS9407）も実行しない構成としてもよい。これにより、時短状態ST1～ST3の各段階の残りの継続回数が4回以下となっている状況においては、所定リーチ表示に対応する第2保留情報だけではなく大当たり結果に対応する第2保留情報であっても特別保留表示とならない。

【1733】

（14）音光側MPU93において時短中コマンドに含まれる状態継続カウンタ327の値に応じて実行を規制する演出の内容は先読み演出に限定されない。例えば、当該規制対象となる演出が、大当たり結果が確定することを示す演出であってもよく、時短結果が確定することを示す演出であってもよく、特定のキャラクタが表示されるリーチ表示であってもよく、所謂疑似連演出であってもよく、所謂保留連演出であってもよい。

【1734】

<第16の実施形態>

本実施形態では時短結果となった場合に第3時短状態ST3が設定され得る状況が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1735】

図148は主側MPU82にて実行される本実施形態における時短結果用の設定処理を

10

20

30

40

50

示すフローチャートである。なお、時短結果用の設定処理は特図確定中処理（図128）におけるステップS8309にて実行される。

【1736】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合であって（ステップS9501：YES）、高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合（ステップS9502：NO）、第1時短状態フラグ322又は第2時短状態フラグ323に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9503、ステップS9504）。つまり、第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれかであるか否かを判定する。第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれでもない場合（ステップS9503及びステップS9504：NO）、すなわち遊技状態が通常遊技状態又は第3時短状態ST3である場合、

10

ステップS9506～ステップS9510にて第3時短状態ST3を新たに開始するための処理を実行する。

【1737】

具体的には、第1時短状態フラグ322及び第2時短状態フラグ323の両方を「0」クリアするとともに、第3時短状態フラグ324に「1」をセットする（ステップS9506）。これにより、第3時短状態ST3が開始される。その後、状態継続カウンタ327に第1段階の継続回数である「20」をセットし（ステップS9507）、状態判定用カウンタ326に第1段階に対応する「1」をセットする（ステップS9508）。その後、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットし（ステップS9509）、第3時短状態ST3が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS9510）。

20

【1738】

第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2である場合（ステップS9503又はステップS9504：YES）、現状の時短状態ST1、ST2の残りの継続回数が第3時短状態ST3の継続回数である50回以上であるか否かを判定する（ステップS9505）。具体的には、状態判定用カウンタ326の値が「3」である場合にステップS9505にて否定判定をするとともに、状態判定用カウンタ326の値が「2」であって状態継続カウンタ327の値が48以下である場合にステップS9505にて否定判定をする。

【1739】

ステップS9505にて肯定判定をした場合、ステップS9506～ステップS9510の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。これにより、現状が第1時短状態ST1であれば当該第1時短状態ST1が継続され、現状が第2時短状態ST2であれば当該第2時短状態ST2が継続される。

30

【1740】

ステップS9505にて否定判定をした場合、第1時短状態フラグ322及び第2時短状態フラグ323の両方を「0」クリアするとともに、第3時短状態フラグ324に「1」をセットする（ステップS9506）。これにより、現状が第1時短状態ST1であれば当該第1時短状態ST1が途中で終了されて第3時短状態ST3が開始されるとともに、現状が第2時短状態ST2であれば当該第2時短状態ST2が途中で終了されて第3時短状態ST3が開始される。その後、状態継続カウンタ327に第1段階の継続回数である「20」をセットし（ステップS9507）、状態判定用カウンタ326に第1段階に対応する「1」をセットする（ステップS9508）。その後、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットし（ステップS9509）、第3時短状態ST3が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS9510）。

40

【1741】

図149は音光側MPU93にて実行される本実施形態における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

【1742】

50

ステップS 9 6 0 1～ステップS 9 6 0 3及びステップS 9 6 1 2～ステップS 9 6 1 5では上記第15の実施形態における変動パターンの決定処理(図133)のステップS 8 8 0 1～ステップS 8 8 0 3及びステップS 8 8 1 2～ステップS 8 8 1 5と同一の処理を実行する。

【1743】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップS 9 6 0 4: YES)、現状の遊技状態が高確率状態、第1時短状態S T 1及び第2時短状態S T 2のいずれでもない場合、すなわち現状の遊技状態が通常遊技状態又は第3時短状態S T 3である場合(ステップS 9 6 0 5及びステップS 9 6 0 6: NO)、又は現状の遊技状態が第1時短状態S T 1又は第2時短状態S T 2であったとしても当該時短状態S T 1, S T 2の残りの継続回数が50回以下である場合(ステップS 9 6 0 6: YES、ステップS 9 6 0 7: NO)、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップS 9 6 0 8)。なお、音光側MPU 9 3は主側MPU 8 2から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確率状態、第1時短状態S T 1、第2時短状態S T 2及び第3時短状態S T 3のいずれであるのかを特定可能であり、さらに第1, 第2時短状態S T 1, S T 2の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって第1, 第2時短状態S T 1, S T 2の残りの継続回数を特定可能である。

10

【1744】

時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z 1～Z 3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、時短結果に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL 1～L 5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップS 9 6 0 9)。

20

【1745】

一方、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップS 9 6 0 4: YES)であって、現状の遊技状態が高確率状態である場合(ステップS 9 6 0 5: YES)、又は現状の遊技状態が第1時短状態S T 1若しくは第2時短状態S T 2であって時短状態S T 1, S T 2の残りの継続回数が51回以上である場合(ステップS 9 6 0 6及びステップS 9 6 0 7: YES)、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップS 9 6 1 0)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z 1～Z 3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップS 9 6 1 1)。

30

【1746】

ちなみに、時短結果用の設定処理(図148)ではステップS 9 5 0 5にて第1時短状態S T 1又は第2時短状態S T 2の残りの継続回数が50回以上であるか否かを判定しているのに対して、変動パターンの決定処理(図149)ではステップS 9 6 0 7にて第1時短状態S T 1又は第2時短状態S T 2の残りの継続回数が51回以上であるか否かを判定している理由は、変動パターンの決定処理(図149)は遊技回が開始される場合に実行される処理であるのに対して、時短結果用の設定処理(図148)は遊技回が終了した場合であって状態継続カウンタ327の値が1減算される時短進行用処理(図134)よりも後に実行される処理だからである。

40

【1747】

上記構成によれば第1時短状態S T 1又は第2時短状態S T 2の途中で時短結果が発生した場合、当該時短状態S T 1, S T 2の残りの継続回数が第3時短状態S T 3の継続回数以上であれば現状の時短状態S T 1, S T 2が継続されるのに対して、当該時短状態S T 1, S T 2の残りの継続回数が第3時短状態S T 3の継続回数未満であれば現状の時短

50

状態 S T 1 , S T 2 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 が極力長く継続されるようにすることが可能となる。

【 1 7 4 8 】

第 1 時短状態 S T 1 のサポートモードが第 1 高頻度サポートモードであり、第 3 時短状態 S T 3 のサポートモードが第 2 高頻度サポートモードである構成において、第 1 時短状態 S T 1 の途中で時短結果が発生した場合、第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数以上であれば現状の第 1 時短状態 S T 1 が継続されるのに対して、第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数未満であれば現状の第 1 時短状態 S T 1 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、相対的に有利である第 1 高頻度サポートモードが継続されることよりも、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードを含む高頻度サポートモードが極力長く継続されることを優先させることが可能となる。

10

【 1 7 4 9 】

第 2 時短状態 S T 2 はサポートモードが第 3 時短状態 S T 3 と同一である第 2 高頻度サポートモードである。このような事情において第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数以上であれば第 2 時短状態 S T 2 が継続されるのに対して、第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数未満であれば第 2 時短状態 S T 2 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、第 2 高頻度サポートモードとなる時短状態 S T 2 , S T 3 が極力長く継続されるようにすることが可能となる。

20

【 1 7 5 0 】

時短結果の場合には通常遊技状態、第 3 時短状態 S T 3、又は第 1 時短状態 S T 1 若しくは第 2 時短状態 S T 2 であって当該時短結果に対応する遊技回が終了した後における残りの継続回数が 5 0 回未満である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に時短発生図柄の組合せ(「 1・2・3」)が停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。一方、高確率状態である場合、又は第 1 時短状態 S T 1 若しくは第 2 時短状態 S T 2 であって当該時短結果に対応する遊技回が終了した後における残りの継続回数が 5 0 回以上である場合、時短結果となったとしても図柄列 Z 1 ~ Z 3 には各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。状態示唆領域 4 3 には青色が停止表示される。

30

【 1 7 5 1 】

図柄表示装置 4 1 の表示面積は特図表示部 3 7 a , 3 7 b の表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置 4 1 は遊技領域 P A の略中央に配置されているのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b は遊技領域 P A の隅角側に配置されているため図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置 4 1 ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b では一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。このような事情において第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

40

【 1 7 5 2 】

第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域 4 3 には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域 4 3 に赤色

50

が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部 37a, 37b が視認しづらい状況において図柄表示装置 41 における図柄列 Z1 ~ Z3 の各有効ライン L1 ~ L5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 43 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

【1753】

< 第16の実施形態の別形態 >

(1) 第1時短状態 ST1 又は第2時短状態 ST2 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数以上であれば現状の時短状態 ST1, ST2 が継続され、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数未満であれば第3時短状態 ST3 が新たに開始される構成としたがこれに限定されない。例えば、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数よりも少ない回数として設定された基準回数よりも多い回数であれば現状の時短状態 ST1, ST2 が継続され、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態 ST3 が新たに開始される構成としてもよい。また、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数よりも多い回数として設定された基準回数よりも多い回数であれば現状の時短状態 ST1, ST2 が継続され、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態 ST3 が新たに開始される構成としてもよい。

10

【1754】

(2) 上記(1)のように第3時短状態 ST3 の継続回数よりも少ない回数である基準回数が設定されている構成においては、第3時短状態 ST3 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、現状の第3時短状態 ST3 における残りの継続回数が上記基準回数よりも多い回数であれば現状の第3時短状態 ST3 が継続され、現状の第3時短状態 ST3 における残りの継続回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態 ST3 が新たに開始される構成としてもよい。

20

【1755】

(3) 第3時短状態 ST3 として終了条件となる継続回数が異なる複数の第3時短状態が設定されており、それら複数の第3時短状態はそれぞれ対応する種類の時短結果となる遊技回が実行された場合に発生する構成としてもよい。この場合、第1時短状態 ST1 又は第2時短状態 ST2 において所定の時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が当該所定の時短結果に対応する第3時短状態の継続回数以上であれば現状の時短状態 ST1, ST2 が継続され、現状の時短状態 ST1, ST2 における残りの継続回数が当該所定の時短結果に対応する第3時短状態の継続回数未満であれば当該第3時短状態が新たに開始される構成としてもよい。

30

【1756】

(4) 第1時短状態 ST1 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合と、第2時短状態 ST2 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合とで、時短結果に対応する第3時短状態 ST3 が新たに開始されるための現状の時短状態 ST1, ST2 の残りの継続回数が相違している構成としてもよい。例えば、第1時短状態 ST1 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には現状の第1時短状態 ST1 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数よりも少ない回数として設定された基準回数よりも多い回数であれば現状の第1時短状態 ST1 が継続され、現状の第1時短状態 ST1 における残りの継続回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態 ST3 が新たに開始される一方、第2時短状態 ST2 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には現状の第2時短状態 ST2 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数以上であれば現状の第2時短状態 ST2 が継続され、現状の第2時短状態 ST2 における残りの継続回数が第3時短状態 ST3 の継続回数未満であれば第3時短状態 ST3 が新たに開始される構成としてもよい。この場合、サポートモードが相対的に有利である第1時短状態 ST1 の方が、サポートモードが相対的に不利である第2時短状態 ST2 よりも継

40

50

続され易くなる。

【 1 7 5 7 】

< 第 1 7 の実施形態 >

本実施形態では時短状態 S T 1 ~ S T 3 の終了条件が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 7 5 8 】

まず当否判定処理（ステップ S 8 0 5）が実行されることにより選択され得る抽選結果の内容について説明する。図 1 5 0（a）は使用対象として設定されている設定値が「設定 3」である場合における低確率時の第 1 当否テーブル 3 6 1 を説明するための説明図であり、図 1 5 0（b）は使用対象として設定されている設定値が「設定 3」である場合における低確率時の第 2 当否テーブル 3 6 2 を説明するための説明図であり、図 1 5 0（c）は使用対象として設定されている設定値が「設定 3」である場合における高確率時の当否テーブル 3 6 3 を説明するための説明図である。

【 1 7 5 9 】

第 1 保留情報に対して当否判定処理（ステップ S 8 0 5）が実行される場合、当否抽選モードが低確率モードであれば図 1 5 0（a）に示す低確率時の第 1 当否テーブル 3 6 1 が参照され、当否抽選モードが高確率モードであれば図 1 5 0（c）に示す高確率時の当否テーブル 3 6 3 が参照される。また、第 2 保留情報に対して当否判定処理（ステップ S 8 0 5）が実行される場合、当否抽選モードが低確率モードであれば図 1 5 0（b）に示す低確率時の第 2 当否テーブル 3 6 2 が参照され、当否抽選モードが高確率モードであれば図 1 5 0（c）に示す高確率時の当否テーブル 3 6 3 が参照される。なお、高確率時の当否テーブル 3 6 3 が第 1 保留情報及び第 2 保留情報のそれぞれに対応させて設定されている構成としてもよい。これは他の実施形態についても同様である。

【 1 7 6 0 】

低確率時の第 1 当否テーブル 3 6 1 及び低確率時の第 2 当否テーブル 3 6 2 には抽選結果として、上記第 1 の実施形態と同様に大当たり結果、時短結果及び外れ結果が設定されているとともに、これら以外にも抽選結果として小当たり結果が設定されている。高確率時の当否テーブル 3 6 3 には抽選結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されているものの時短結果は設定されていない。大当たり結果となった場合に選択され得る大当たり結果の種類及び振分確率は上記第 1 の実施形態と同一である。また、時短結果は上記第 1 5 の実施形態と同様に 1 種類のみである。

【 1 7 6 1 】

小当たり結果は、開閉実行モードへの移行契機とはなるものの、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。したがって、通常遊技状態において小当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後は通常遊技状態が継続し、高確率状態において小当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後は高確率状態が継続し、第 1 時短状態 S T 1 において小当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後は第 1 時短状態 S T 1 が継続し、第 2 時短状態 S T 2 において小当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後は第 2 時短状態 S T 2 が継続し、第 3 時短状態 S T 3 において小当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後は第 3 時短状態 S T 3 が継続する。また、小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは特電入賞装置 3 2 の開放が短期間（具体的には 1 秒）で 2 回発生する構成である。したがって、当該開閉実行モードにおける特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球は 1 個 ~ 3 個程度となる。小当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生したとしても天井カウンタ 3 2 5 への天井回数のセッとは行われない。

【 1 7 6 2 】

図 1 5 0（a）に示す低確率時の第 1 当否テーブル 3 6 1 においては小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は時短結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数と同一であって大当たり結果

10

20

30

40

50

に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも多い個数となっている。但し、これに限定されることはなく、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が時短結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも多い構成としてもよく、少ない構成としてもよい。また、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも少ない構成としてもよく、同一である構成としてもよい。また、低確率時の第 1 当否テーブル 3 6 1 には小当たり結果が設定されていない構成としてもよい。なお、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は「設定 3」以外の設定値においても同一であり、時短結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は「設定 3」以外の設定値においても同一であり、大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は高い設定値ほど多い個数となっている。

10

【 1 7 6 3 】

図 1 5 0 (b) に示す低確率時の第 2 当否テーブル 3 6 2 においては小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は時短結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも多い個数であって大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも多い個数となっている。但し、これに限定されることはなく、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が時短結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも少ない構成としてもよく、同一である構成としてもよい。また、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも少ない構成としてもよく、同一である構成としてもよい。なお、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は「設定 3」以外の設定値においても同一であり、時短結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は「設定 3」以外の設定値においても同一であり、大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は高い設定値ほど多い個数となっている。

20

【 1 7 6 4 】

図 1 5 0 (c) に示す高確率時の当否テーブル 3 6 3 においては小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも多い個数となっている。但し、これに限定されることはなく、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数よりも少ない構成としてもよく、同一である構成としてもよい。なお、小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は「設定 3」以外の設定値においても同一であり、大当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は高い設定値ほど多い個数となっている。

30

40

【 1 7 6 5 】

図 1 5 0 (a) に示す低確率時の第 1 当否テーブル 3 6 1 において小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が 1 0 0 個であるのに対して、図 1 5 0 (b) に示す低確率時の第 2 当否テーブル 3 6 2 において小当たり結果に対して割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は 2 0 0 0 個である。したがって、当否抽選モードが低確率モードである場合、第 1 作動口 3 3 への入球に基づき取得された第 1 保留情報に対して当否判定処理 (ステップ S 8 0 5) が実行される場合よりも、第 2 作動口 3 4 への入球に基づき取得された第 2 保留情報に対して当否判定処理 (ステップ S 8 0 5) が実行された場合の方が、小当たり結果が選択される確率が高くなっている。したがって、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のうち第 1 作動口 3 3 への

50

遊技球の入球を狙って遊技が行われる通常遊技状態よりも、第1作動口33及び第2作動口34のうち第2作動口34への遊技球の入球を狙って遊技が行われる第1～第3時短状態ST1～ST3の方が、小当たり結果が発生し易い。

【1766】

当否判定処理(ステップS805)では、低確率時の第1当否テーブル361、低確率時の第2当否テーブル362及び高確率時の当否テーブル363のいずれかを参照した結果、今回の遊技回の実行対象となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれる当たり乱数カウンタC1の数値情報が小当たり結果に該当していることを特定した場合、今回の遊技回の終了後に小当たり結果に対応する開閉実行モードを発生させるための情報を主側RAM84に記憶させる。当該情報が主側RAM84に記憶されている場合、今回の遊技回が終了した場合に実行される特図確定中処理(図153)にて小当たり結果に対応する開閉実行モードを開始させるための処理が実行される。

10

【1767】

図151は、本実施形態に設定されている時短状態の内容を説明するための説明図である。

【1768】

本実施形態であっても上記第15の実施形態と同様に遊技状態として、通常遊技状態と、高確率状態と、第1時短状態ST1と、第2時短状態ST2と、第3時短状態ST3とが存在している。通常遊技状態及び高確率状態の内容は上記第15の実施形態と同一である。第1～第3時短状態ST1～ST3は発生契機及びサポートモードの種類は上記第15の実施形態と同一であるが、終了条件が上記第15の実施形態と相違している。具体的には、第1時短状態ST1は大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく10回の小当たり結果が発生した場合又は100回の遊技回が消化された場合に終了する。10回の小当たり結果が発生した場合又は100回の遊技回が消化された場合には通常遊技状態となる。第2時短状態ST2は大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく15回の小当たり結果が発生した場合又は150回の遊技回が消化された場合に終了する。15回の小当たり結果が発生した場合又は150回の遊技回が消化された場合には通常遊技状態となる。第3時短状態ST3は大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく5回の小当たり結果が発生した場合又は50回の遊技回が消化された場合に終了する。5回の小当たり結果が発生した場合又は50回の遊技回が消化された場合には通常遊技状態となる。

20

30

【1769】

図152は遊技状態を制御するために利用される主側RAM84の記憶エリアを説明するための説明図である。

【1770】

主側RAM84には上記第15の実施形態と同様に高確率フラグ321、第1時短状態フラグ322、第2時短状態フラグ323、第3時短状態フラグ324及び天井カウンタ325が設けられている。また、主側RAM84には状態判定用カウンタ326及び状態継続カウンタ327に代えて、時短遊技回数カウンタ365及び時短小当たり回数カウンタ366が設けられている。なお、高確率状態における残りの継続回数を計測するために主側RAM84には上記第1の実施形態と同様に高確率状態カウンタが設けられている。

40

【1771】

時短遊技回数カウンタ365は第1～第3時短状態ST1～ST3において遊技回の残りの継続回数を主側MPU82にて計測するためのカウンタであり、時短小当たり回数カウンタ366は第1～第3時短状態ST1～ST3において残りの小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて計測するためのカウンタである。5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合、特電終了処理(図129)では、上記第15の実施形態においてはステップS8407にて状態継続カウンタ327に「20」をセットし、ステップS8408にて状態判定用カウンタ326に「1」をセットする構成としたが、本実施形

50

態ではこれらの処理に代えて、時短遊技回数カウンタ365に第1時短状態ST1の継続回数である「100」をセットするとともに時短小当たり回数カウンタ366に第1時短状態ST1の小当たり結果の発生回数である「10」をセットする。また、天井カウンタ325において計測されている残りの天井回数が「0」となった場合、天井カウンタ325の減算処理(図131)では、上記第15の実施形態においてはステップS8606にて状態継続カウンタ327に「20」をセットし、ステップS8607にて状態判定用カウンタ326に「1」をセットする構成としたが、本実施形態ではこれらの処理に代えて、時短遊技回数カウンタ365に第2時短状態ST2の継続回数である「150」をセットするとともに時短小当たり回数カウンタ366に第2時短状態ST2の小当たり結果の発生回数である「15」をセットする。また、時短結果に対応する遊技回が終了する場合において当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3の開始設定が行われる場合には、後述する時短結果用の設定処理(図155)において時短遊技回数カウンタ365に第3時短状態ST3の継続回数である「50」をセットするとともに時短小当たり回数カウンタ366に第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数である「5」をセットする。

【1772】

10

図153は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。

【1773】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって(ステップS9701: YES)、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合(ステップS9702: YES)、大当たり用処理を実行する(ステップS9703)。大当たり用処理では、上記第15の実施形態における特図確定中処理(図128)のステップS8303~ステップS8307と同一の処理を実行する。

20

【1774】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合(ステップS9702: NO)、今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果であるか否かを判定する(ステップS9704)。今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果ではない場合(ステップS9704: NO)、特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップS9705)。今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合(ステップS9704: YES)、小当たり結果に対応する開閉実行モードを開始させるための小当たり用処理を実行する(ステップS9706)。

小当たり用処理では、小当たり結果用のオープニング期間に対応する情報(具体的には1秒)を特図側タイマカウンタにセットし、小当たり結果用のオープニングコマンドを音光側MPU93に送信し、特図特電カウンタの値を1加算する。当該小当たり用処理が実行された場合、特図特電制御処理(図18)におけるステップS609~ステップS612では、小当たり結果用のオープニング期間が終了した後に、特電入賞装置32において短期間(具体的には1秒)による開放が2回発生するように当該特電入賞装置32を駆動制御する。また、遊技球の発射周期が0.6秒であるため実際に発生しないが、特電入賞装置32への遊技球の入球の上限個数は10個に設定されているため、仮に10個の遊技球の入球が特電入賞装置32に発生した場合には短期間による開放が2回完了していても特電入賞装置32は閉鎖状態とされて開閉実行モードが終了する。小当たり結果に対応する開閉実行モードが終了する場合には小当たり結果用のエンディング期間(具体的には1秒)が発生する。小当たり結果に対応する開閉実行モードにおける特電入賞装置32への遊技球の入球は1個~3個程度となる。

30

40

【1775】

ステップS9705又はステップS9706の処理を実行した場合、ステップS9707にて時短進行用処理を実行し、ステップS9708にて天井カウンタ325の減算処理を実行し、ステップS9709にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS9710にて高確進行用処理を実行する。天井カウンタ325の減算処理では、高確率状態ではない場合において天井カウンタ325の値が1以上である場合に当該天井カウンタ325の値を1減算し、その1減算後における天井カウンタ325の値が「0」となった場合には

50

第2時短状態ST2とするための処理を実行する。具体的には、第2時短状態フラグ323に「1」をセットし、時短遊技回数カウンタ365に「150」をセットし、時短小当たり回数カウンタ366に「15」をセットする。また、高確進行用処理では上記第15の実施形態における高確進行用処理（図130）と同様の処理を実行する。但し、ステップS8502にて1減算の対象となるカウンタは高確率状態カウンタとなり、ステップS8503では高確率状態カウンタが「0」であるか否かを判定する。

【1776】

図154は特図確定中処理（図153）におけるステップS9707の時短進行用処理を示すフローチャートである。

【1777】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって第1～第3時短状態フラグ322～324のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップS9801：NO、ステップS9802：YES）、時短遊技回数カウンタ365の値を1減算する（ステップS9803）。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生している場合（ステップS9804：YES）、時短小当たり回数カウンタ366の値を1減算する（ステップS9805）。

【1778】

その後、時短遊技回数カウンタ365及び時短小当たり回数カウンタ366のいずれかが「0」であるか否かを判定する（ステップS9806）。時短遊技回数カウンタ365の値が「0」である場合又は時短小当たり回数カウンタ366の値が「0」である場合（ステップS9806：YES）、時短終了時のクリア処理を実行する（ステップS9807）。当該時短終了時のクリア処理では、第1時短状態フラグ322、第2時短状態フラグ323、第3時短状態フラグ324、時短遊技回数カウンタ365及び時短小当たり回数カウンタ366のそれぞれを「0」クリアする。これにより、現状の時短状態ST1～ST3が終了する。その後、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし（ステップS9808）、現状の第1～第3時短状態ST1～ST3が終了したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS9809）。

【1779】

図155は特図確定中処理（図153）におけるステップS9709の時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【1780】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合であって（ステップS9901：YES）、高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合（ステップS9902：NO）、第1時短状態フラグ322又は第2時短状態フラグ323に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9903、ステップS9904）。つまり、第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれかであるか否かを判定する。第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれでもない場合（ステップS9903及びステップS9904：NO）、すなわち遊技状態が通常遊技状態又は第3時短状態ST3である場合、ステップS9906～ステップS9910にて第3時短状態ST3を新たに開始するための処理を実行する。

【1781】

具体的には、第1時短状態フラグ322及び第2時短状態フラグ323の両方を「0」クリアするとともに、第3時短状態フラグ324に「1」をセットする（ステップS9906）。これにより、第3時短状態ST3が開始される。その後、時短遊技回数カウンタ365に第3時短状態ST3の継続回数である「50」をセットし（ステップS9907）、時短小当たり回数カウンタ366に第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数である「5」をセットする（ステップS9908）。その後、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットし（ステップS9909）、第3時短状態ST3が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS9910）。

10

20

30

40

50

【 1 7 8 2 】

第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 である場合（ステップ S 9 9 0 3 又はステップ S 9 9 0 4 : Y E S）、時短小当たり回数カウンタ 3 6 6 を参照することで、現状の時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数である 5 回以上であるか否かを判定する（ステップ S 9 9 0 5）。

【 1 7 8 3 】

ステップ S 9 9 0 5 にて肯定判定をした場合、ステップ S 9 9 0 6 ~ ステップ S 9 9 1 0 の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。これにより、現状が第 1 時短状態 S T 1 であれば当該第 1 時短状態 S T 1 が継続され、現状が第 2 時短状態 S T 2 であれば当該第 2 時短状態 S T 2 が継続される。ステップ S 9 9 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 9 9 0 6 ~ ステップ S 9 9 1 0 に示す第 3 時短状態 S T 3 に示す第 3 時短状態 S T 3 を新たに開始させるための処理を実行する。

10

【 1 7 8 4 】

上記構成によれば第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果が発生した場合、当該時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であれば現状の時短状態 S T 1 , S T 2 が継続されるのに対して、当該時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満であれば現状の時短状態 S T 1 , S T 2 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 が極力長く継続されるようにすることが可能となる。

20

【 1 7 8 5 】

第 1 時短状態 S T 1 のサポートモードが第 1 高頻度サポートモードであり、第 3 時短状態 S T 3 のサポートモードが第 2 高頻度サポートモードである構成において、第 1 時短状態 S T 1 の途中で時短結果が発生した場合、第 1 時短状態 S T 1 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であれば現状の第 1 時短状態 S T 1 が継続されるのに対して、第 1 時短状態 S T 1 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満であれば現状の第 1 時短状態 S T 1 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、相対的に有利である第 1 高頻度サポートモードが継続されることよりも、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードを含む高頻度サポートモードが極力長く継続されるようにすることが可能となる。

30

【 1 7 8 6 】

第 2 時短状態 S T 2 はサポートモードが第 3 時短状態 S T 3 と同一である第 2 高頻度サポートモードである。このような事情において第 2 時短状態 S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であれば第 2 時短状態 S T 2 が継続されるのに対して、第 2 時短状態 S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満であれば第 2 時短状態 S T 2 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、第 2 高頻度サポートモードとなる時短状態 S T 2 , S T 3 が極力長く継続されるようにすることが可能となる。

【 1 7 8 7 】

時短結果となった場合、通常遊技状態、第 3 時短状態 S T 3、又は第 1 時短状態 S T 1 若しくは第 2 時短状態 S T 2 であって当該時短結果に対応する遊技回が終了した後における残りの小当たり結果の発生回数が 5 回未満である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。一方、高確率状態である場合、又は第 1 時短状態 S T 1 若しくは第 2 時短状態 S T 2 であって当該時短結果に対応する遊技回が終了した後における残りの小当たり結果の発生回数が 5 回以上である場合、時短結果となったとしても図柄列 Z 1 ~ Z 3 には各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄

40

50

の組合せのことである。状態示唆領域 4 3 には青色が停止表示される。上記非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

【 1 7 8 8 】

図柄表示装置 4 1 の表示面積は特図表示部 3 7 a , 3 7 b の表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置 4 1 は遊技領域 P A の略中央に配置されているのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b は遊技領域 P A の隅角側に配置されているため、図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置 4 1 ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b では既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。このような事情において第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

10

【 1 7 8 9 】

第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域 4 3 には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域 4 3 に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部 3 7 a , 3 7 b が視認しづらい状況において図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 4 3 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

20

【 1 7 9 0 】

< 第 1 7 の実施形態の別形態 >

(1) 時短結果用の設定処理の別形態について図 1 5 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【 1 7 9 1 】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合であって (ステップ S A 1 0 1 : Y E S) 、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合 (ステップ S A 1 0 2 : N O) 、第 1 時短状態フラグ 3 2 2 又は第 2 時短状態フラグ 3 2 3 に「 1 」がセットされているか否かを判定する (ステップ S A 1 0 3 、ステップ S A 1 0 4) 。つまり、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 のいずれかであるか否かを判定する。第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 のいずれでもない場合 (ステップ S A 1 0 3 及びステップ S A 1 0 4 : N O) 、すなわち遊技状態が通常遊技状態又は第 3 時短状態 S T 3 である場合、ステップ S A 1 0 7 ~ ステップ S A 1 1 1 にて第 3 時短状態 S T 3 を新たに開始するための処理を実行する。

40

【 1 7 9 2 】

具体的には、第 1 時短状態フラグ 3 2 2 及び第 2 時短状態フラグ 3 2 3 の両方を「 0 」クリアするとともに、第 3 時短状態フラグ 3 2 4 に「 1 」をセットする (ステップ S A 1 0 7) 。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が開始される。その後、時短遊技回数カウンタ 3 6 5 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数である「 5 0 」をセットし (ステップ S A 1 0 8) 、時短小当たり回数カウンタ 3 6 6 に第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数である「 5 」をセットする (ステップ S A 1 0 9) 。その後、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし (ステップ S A 1 1 0) 、第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S A 1 1 1) 。

50

【 1 7 9 3 】

第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 である場合（ステップ S A 1 0 3 又はステップ S A 1 0 4 : Y E S ）、時短小当たり回数カウンタ 3 6 6 を参照することで、現状の時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数である 5 回以上であるか否かを判定する（ステップ S A 1 0 5 ）。また、時短遊技回数カウンタ 3 6 5 を参照することで、現状の時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数である 5 0 回よりも少ない基準回数として設定された 3 0 回以上であるか否かを判定する（ステップ S A 1 0 6 ）。

【 1 7 9 4 】

ステップ S A 1 0 5 及びステップ S A 1 0 6 の両方にて肯定判定をした場合、すなわち現状の時短状態 S T 1 , S T 2 における残りの小当たり結果の発生回数が 5 回以上であって残りの継続回数が 3 0 回以上である場合、ステップ S A 1 0 7 ~ ステップ S A 1 1 1 の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。これにより、現状が第 1 時短状態 S T 1 であれば当該第 1 時短状態 S T 1 が継続され、現状が第 2 時短状態 S T 2 であれば当該第 2 時短状態 S T 2 が継続される。

10

【 1 7 9 5 】

ステップ S A 1 0 5 及びステップ S A 1 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち現状の時短状態 S T 1 , S T 2 における残りの小当たり結果の発生回数が 5 回未満である場合又は現状の時短状態 S T 1 , S T 2 における残りの継続回数が 3 0 回未満である場合、ステップ S A 1 0 7 ~ ステップ S A 1 1 1 に示す第 3 時短状態 S T 3 を新たに開始させるための処理を実行する。

20

【 1 7 9 6 】

上記構成によれば第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果が発生した場合、当該時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であって残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数よりも少ない基準回数以上であれば現状の時短状態 S T 1 , S T 2 が継続されるのに対して、当該時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満である場合又は当該時短状態 S T 1 , S T 2 の残りの継続回数が基準回数未満である場合には現状の時短状態 S T 1 , S T 2 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 が極力長く継続されるようにすることが可能となる。

30

【 1 7 9 7 】

第 1 時短状態 S T 1 のサポートモードが第 1 高頻度サポートモードであり、第 3 時短状態 S T 3 のサポートモードが第 2 高頻度サポートモードである構成において、第 1 時短状態 S T 1 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であって第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数よりも少ない基準回数以上であれば現状の第 1 時短状態 S T 1 が継続されるのに対して、第 1 時短状態 S T 1 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満である場合又は第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数が基準回数未満である場合には現状の第 1 時短状態 S T 1 が途中で終了されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される。これにより、相対的に有利である第 1 高頻度サポートモードが継続されることよりも、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードを含む高頻度サポートモードが極力長く継続されるようにすることが可能となる。

40

【 1 7 9 8 】

第 2 時短状態 S T 2 はサポートモードが第 3 時短状態 S T 3 と同一である第 2 高頻度サポートモードである。このような事情において第 2 時短状態 S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であって残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数よりも少ない基準回数以上であれば第 2 時短状態 S T 2 が継続されるのに対して、第 2 時短状態 S T 2 の残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満である場合又は当該時短状態 S T 1 , S T 2

50

の残りの継続回数が基準回数未満である場合には第2時短状態ST2が途中で終了されて第3時短状態ST3が新たに開始される。これにより、第2高頻度サポートモードとなる時短状態ST2, ST3が極力長く継続されるようにすることが可能となる。

【1799】

(2) 第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たりの発生回数が第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数以上であれば現状の時短状態ST1, ST2が継続され、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数未満であれば第3時短状態ST3が新たに開始される構成としたが、これに限定されない。例えば、現状の時短状態ST1, ST2における残りの遊技回の継続回数が第3時短状態ST3の遊技回の継続回数以上であれば現状の時短状態ST1, ST2が継続され、現状の時短状態ST1, ST2における残りの遊技回の継続回数が第3時短状態ST3の遊技回の継続回数未満であれば第3時短状態ST3が新たに開始される構成としてもよい。

10

【1800】

また、例えば、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数よりも少ない回数として設定された基準回数よりも多い回数であれば現状の時短状態ST1, ST2が継続され、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態ST3が新たに開始される構成としてもよい。また、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数よりも多い回数として設定された基準回数よりも多い回数であれば現状の時短状態ST1, ST2が継続され、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態ST3が新たに開始される構成としてもよい。

20

【1801】

また、上記のように第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数よりも少ない回数である基準回数が設定されている構成においては、第3時短状態ST3において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、現状の第3時短状態ST3における残りの小当たり結果の発生回数が上記基準回数よりも多い回数であれば現状の第3時短状態ST3が継続され、現状の第3時短状態ST3における残りの小当たり結果の発生回数が上記基準回数以下であれば第3時短状態ST3が新たに開始される構成としてもよい。

30

【1802】

(3) 第3時短状態ST3として終了条件となる継続回数が異なる複数の第3時短状態が設定されており、それら複数の第3時短状態はそれぞれ対応する種類の時短結果となる遊技回が実行された場合に発生する構成としてもよい。この場合、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2において所定の時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が当該所定の時短結果に対応する第3時短状態の小当たり結果の発生回数以上であれば現状の時短状態ST1, ST2が継続され、現状の時短状態ST1, ST2における残りの小当たり結果の発生回数が当該所定の時短結果に対応する第3時短状態の小当たり結果の発生回数未満であれば当該第3時短状態が新たに開始される構成としてもよい。

40

【1803】

(4) 第1時短状態ST1において時短結果に対応する遊技回が実行された場合と、第2時短状態ST2において時短結果に対応する遊技回が実行された場合とで、時短結果に対応する第3時短状態ST3が新たに開始されるための現状の時短状態ST1, ST2の残りの小当たり結果の発生回数が相違している構成としてもよい。例えば、第1時短状態ST1において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には現状の第1時短状態ST1における残りの小当たり結果の発生回数が第3時短状態ST3の小当たり結果の発生回数よりも少ない回数として設定された基準回数よりも多い回数であれば現状の第1時短状

50

態 S T 1 が継続され、現状の第 1 時短状態 S T 1 2 における残りの小当たり結果の発生回数が上記基準回数以下であれば第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される一方、第 2 時短状態 S T 2 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には現状の第 2 時短状態 S T 2 における残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数以上であれば現状の第 2 時短状態 S T 2 が継続され、現状の第 2 時短状態 S T 2 における残りの小当たり結果の発生回数が第 3 時短状態 S T 3 の小当たり結果の発生回数未満であれば第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される構成としてもよい。この場合、サポートモードが相対的に有利である第 1 時短状態 S T 1 の方が、サポートモードが相対的に不利である第 2 時短状態 S T 2 よりも継続され易くなる。

【 1 8 0 4 】

< 第 1 8 の実施形態 >

本実施形態では状態判定用カウンタ 3 2 6 の値と遊技状態との関係が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 8 0 5 】

図 1 5 7 は状態判定用カウンタ 3 2 6 の値と遊技状態との関係を説明するための説明図である。

【 1 8 0 6 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 は上記第 1 5 の実施形態と同様に主側 R A M 8 4 に設けられており、そのデータ容量は 1 バイト (8 ビット) となっている。但し、これに限定されることはなく、状態判定用カウンタ 3 2 6 のデータ容量が 1 バイト未満である構成としてもよく、例えば 4 ビットとしてもよい。

【 1 8 0 7 】

図 1 5 7 に示すように、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 0 」である場合、通常遊技状態に対応している。また、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 1 」～「 3 」である場合、第 3 時短状態 S T 3 に対応しており、さらに「 1 」が第 3 時短状態 S T 3 の第 1 段階に対応しており、「 2 」が第 3 時短状態 S T 3 の第 2 段階に対応しており、「 3 」が第 3 時短状態 S T 3 の第 3 段階に対応している。また、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 4 」～「 6 」である場合、第 2 時短状態 S T 2 に対応しており、さらに「 4 」が第 2 時短状態 S T 2 の第 1 段階に対応しており、「 5 」が第 2 時短状態 S T 2 の第 2 段階に対応しており、「 6 」が第 2 時短状態 S T 2 の第 3 段階に対応している。また、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 7 」～「 9 」である場合、第 1 時短状態 S T 1 に対応しており、さらに「 7 」が第 1 時短状態 S T 1 の第 1 段階に対応しており、「 8 」が第 1 時短状態 S T 1 の第 2 段階に対応しており、「 9 」が第 1 時短状態 S T 1 の第 3 段階に対応している。また、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 1 0 」である場合、高確率状態に対応している。

【 1 8 0 8 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が 7 以上である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理 (図 1 6) において普図当否判定処理 (ステップ S 4 0 7) を実行する場合に普図側の高確率テーブル (ステップ S 4 0 6) が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合 (ステップ S 4 1 5) に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される (ステップ S 4 1 4) 。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理 (図 1 7) において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

【 1 8 0 9 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 1 」～「 6 」である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理 (図 1 6) において普図当否判定処理 (ステップ S 4 0 7) を実行する場合に普図側の低確率テーブル (ステップ S 4 0 5) が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合 (ステップ S 4 1 5) に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される (ステップ S 4 1 4) 。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理 (図 1 7) において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が

10

20

30

40

50

実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

【1810】

状態判定用カウンタ326の値が「0」である場合、主側MPU82の普図変動開始処理（図16）において普図当否判定処理（ステップS407）を実行する場合に普図側の低確率テーブル（ステップS405）が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合（ステップS415）に普図側の長期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップS413）。また、主側MPU82の普図確定中処理（図17）において普電開放状態の制御処理としてステップS506～ステップS508が実行されることにより当該普電開放状態は低期待度モードとなる。

【1811】

図158は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。

【1812】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSA201：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R高確結果又は10R高確結果である場合には（ステップSA202：YES）、状態判定用カウンタ326に「10」をセットするとともに（ステップSA203）、状態継続カウンタ327に高確率状態の継続回数である「100」をセットする（ステップSA204）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、高確率モードであって第1高頻度サポートモードである高確率状態となる。

【1813】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R低確結果である場合には（ステップSA202：NO）、状態判定用カウンタ326に「7」をセットするとともに（ステップSA205）、状態継続カウンタ327に第1時短状態ST1の第1段階の継続回数である「20」をセットする（ステップSA206）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、低確率モードであって第1高頻度サポートモードである第1時短状態ST1となる。

【1814】

ステップSA204又はステップSA206の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSA207）。当該送信処理では、遊技状態が高確率状態に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し、遊技状態が第1時短状態ST1に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。その後、主側RAM84における大当たり終了時の外端フラグに「1」をセットし（ステップSA208）、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップSA209）。

【1815】

図159は特図確定中処理（図128）のステップS8311にて実行される高確進行用処理を示すフローチャートである。

【1816】

状態判定用カウンタ326の値が「10」である場合（ステップSA301：YES）、すなわち高確率状態である場合、状態継続カウンタ327の値を1減算する（ステップSA302）。そして、その1減算後における状態継続カウンタ327の値が「0」である場合（ステップSA303：YES）、開閉実行モードの終了後における高確率状態で高確率継続回数である100回の遊技回が消化されたことを意味する。この場合、状態判定用カウンタ326を「0」クリアする（ステップSA304）。これにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。その後、主側RAM84における高確終了時の外端フラグに「1」をセットし（ステップSA305）、高確率状態が終了したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSA306）。

10

20

30

40

50

【 1 8 1 7 】

図 1 6 0 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 1 0 にて実行される天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を示すフローチャートである。

【 1 8 1 8 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 1 0 」である場合（ステップ S A 4 0 1 : Y E S）、すなわち高確率状態である場合、ステップ S A 4 0 2 以降の処理を実行することなく天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を終了する。上記第 1 5 の実施形態と同様に高確率状態である状況において実行された遊技回においては天井カウンタ 3 2 5 の値の減算が実行されることはなく、天井カウンタ 3 2 5 の値の減算が実行されないことで第 2 時短状態 S T 2 が発生することもない。

10

【 1 8 1 9 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 1 0 」ではない場合（ステップ S A 4 0 1 : N O）、すなわち遊技状態が通常遊技状態、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のいずれかである場合、天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 以上であることを条件として（ステップ S A 4 0 2 : Y E S）、当該天井カウンタ 3 2 5 の値を 1 減算する（ステップ S A 4 0 3）。そして、その 1 減算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が「 0 」である場合（ステップ S A 4 0 4 : Y E S）、状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 4 」をセットするとともに（ステップ S A 4 0 5）、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 2 時短状態 S T 2 の第 1 段階の継続回数である「 2 0 」をセットする（ステップ S A 4 0 6）。これにより、低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである第 2 時短状態 S T 2 となる。その後、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S A 4 0 7）、第 2 時短状態 S T 2 が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S A 4 0 8）。

20

【 1 8 2 0 】

図 1 6 1 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 1 8 2 1 】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップ S A 5 0 1 : Y E S）、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が 4 以上であるか否かを判定することで、遊技状態が高確率状態、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S A 5 0 2）。状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が 4 以上である場合（ステップ S A 5 0 2 : Y E S）、ステップ S A 5 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 のいずれかである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

30

【 1 8 2 2 】

状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が 3 以下である場合（ステップ S A 5 0 2 : N O）、すなわち遊技状態が通常遊技状態及び第 3 時短状態 S T 3 のいずれかである場合、状態判定用カウンタ 3 2 6 に「 1 」をセットするとともに（ステップ S A 5 0 3）、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 3 時短状態 S T 3 の第 1 段階の継続回数である「 2 0 」をセットする（ステップ S A 5 0 4）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである第 3 時短状態 S T 3 となる。その後、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S A 5 0 5）、第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S A 5 0 6）。

40

【 1 8 2 3 】

なお、本実施形態であっても上記第 1 5 の実施形態と同様に、時短結果の場合には通常遊技状態、第 3 時短状態 S T 3、又は第 1 時短状態 S T 1 若しくは第 2 時短状態 S T 2 の

50

最終遊技回である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。一方、高確率状態である場合、又は第 1 時短状態 S T 1 若しくは第 2 時短状態 S T 2 の最終遊技回以外の遊技回である場合、時短結果となったとしても図柄列 Z 1 ~ Z 3 には各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域 4 3 には青色が停止表示される。上記非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

【1824】

図柄表示装置 4 1 の表示面積は特図表示部 3 7 a , 3 7 b の表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置 4 1 は遊技領域 P A の略中央に配置されているのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b は遊技領域 P A の隅角側に配置されているため、図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置 4 1 ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b では既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。このような事情において第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

【1825】

第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとともに、状態示唆領域 4 3 には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第 3 時短状態 S T 3 の設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域 4 3 に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部 3 7 a , 3 7 b が視認しづらい状況において図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 4 3 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

【1826】

図 1 6 2 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 0 8 にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【1827】

まず状態判定用カウンタ 3 2 6 に「10」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 6 0 1）。状態判定用カウンタ 3 2 6 に「10」がセットされている場合（ステップ S A 6 0 1 : Y E S）、すなわち遊技状態が高確率状態である場合、ステップ S A 6 0 2 以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【1828】

状態判定用カウンタ 3 2 6 に「10」がセットされていない場合であって状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が 1 以上である場合（ステップ S A 6 0 1 : N O、ステップ S A 6 0 2 : Y E S）、すなわち遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかである場合、時短用減算処理を実行する（ステップ S A 6 0 3）。図 1 6 3 は時短用減算処理を示すフローチャートである。

【1829】

まず状態継続カウンタ 3 2 7 の値を 1 減算する（ステップ S A 7 0 1）。そして、その 1 減算後における状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「0」である場合（ステップ S A 7 0 2

10

20

30

40

50

： Y E S)、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算する (ステップ S A 7 0 3)。時短用減算処理は状態判定用カウンタ 3 2 6 の値が「 1 」～「 9 」である場合に実行されるため状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算した場合、時短状態 S T 1 ～ S T 3 の第 1 段階であれば余りは「 1 」となり、第 2 段階であれば余りは「 2 」となり、第 3 段階であれば余りは「 0 」となる。また、第 1 時短状態 S T 1 の第 1 段階における状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は「 7 」であり、第 2 時短状態 S T 2 の第 1 段階における状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は「 4 」であり、第 3 時短状態 S T 3 の第 1 段階における状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は「 1 」であるため、「 3 」で除算した余りが「 1 」となる状況においては第 1 時短状態 S T 1 であれば商は「 2 」となり、第 2 時短状態 S T 2 であれば商は「 1 」となり、第 3 時短状態 S T 3 であれば商は「 0 」となる。

10

【 1 8 3 0 】

ステップ S A 7 0 3 にて状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算した後は、当該除算による結果の余りが「 1 」であるか否かを判定することで、時短状態 S T 1 ～ S T 3 の第 1 段階であるか否かを判定する (ステップ S A 7 0 4)。ステップ S A 7 0 4 にて肯定判定をした場合、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を 1 加算する (ステップ S A 7 0 5)。これにより、現状が第 1 時短状態 S T 1 の第 1 段階であれば状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は当該第 1 時短状態 S T 1 の第 2 段階に対応する「 8 」となり、現状が第 2 時短状態 S T 2 の第 1 段階であれば状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は当該第 2 時短状態 S T 2 の第 2 段階に対応する「 5 」となり、現状が第 3 時短状態 S T 3 の第 1 段階であれば状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は当該第 3 時短状態 S T 3 の第 2 段階に対応する「 2 」となる。

20

【 1 8 3 1 】

その後、ステップ S A 7 0 3 にて状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算した結果の商が「 2 」である場合 (ステップ S A 7 0 6 : Y E S)、すなわち第 1 時短状態 S T 1 である場合、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 1 時短状態 S T 1 の第 2 段階の継続回数である「 7 9 」をセットする (ステップ S A 7 0 7)。また、ステップ S A 7 0 3 にて状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算した結果の商が「 1 」である場合 (ステップ S A 7 0 8 : Y E S)、すなわち第 2 時短状態 S T 2 である場合、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 2 時短状態 S T 2 の第 2 段階の継続回数である「 1 2 9 」をセットする (ステップ S A 7 0 9)。また、ステップ S A 7 0 3 にて状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算した結果の商が「 0 」である場合 (ステップ S A 7 0 8 : N O)、すなわち第 3 時短状態 S T 3 である場合、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 3 時短状態 S T 3 の第 2 段階の継続回数である「 2 9 」をセットする (ステップ S A 7 1 0)。

30

【 1 8 3 2 】

ステップ S A 7 0 4 にて否定判定をした場合、ステップ S A 7 0 3 にて状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を「 3 」で除算した結果の余りが「 2 」であるか否かを判定することで、時短状態 S T 1 ～ S T 3 の第 2 段階であるか否かを判定する (ステップ S A 7 1 1)。ステップ S A 7 1 1 にて肯定判定をした場合、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を 1 加算する (ステップ S A 7 1 2)。これにより、現状が第 1 時短状態 S T 1 の第 2 段階であれば状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は当該第 1 時短状態 S T 1 の第 3 段階に対応する「 9 」となり、現状が第 2 時短状態 S T 2 の第 2 段階であれば状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は当該第 2 時短状態 S T 2 の第 3 段階に対応する「 6 」となり、現状が第 3 時短状態 S T 3 の第 2 段階であれば状態判定用カウンタ 3 2 6 の値は当該第 3 時短状態 S T 3 の第 3 段階に対応する「 3 」となる。その後、状態継続カウンタ 3 2 7 に時短状態 S T 1 ～ S T 3 における第 3 段階の継続回数に対応する「 1 」をセットする (ステップ S A 7 1 3)。

40

【 1 8 3 3 】

ステップ S A 7 0 2 にて否定判定をした場合、ステップ S A 7 0 7 の処理を実行した場合、ステップ S A 7 0 9 の処理を実行した場合、ステップ S A 7 1 0 の処理を実行した場合又はステップ S A 7 1 3 の処理を実行した場合、ステップ S A 7 1 4 ～ステップ S A 7 1 6 における時短中コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信するための処理を実行する。具体的には、状態判定用カウンタ 3 2 6 の値を読み出すとともに (ステップ S A 7 1 4)、状

50

態継続カウンタ327の値を読み出す(ステップSA715)。そして、ステップSA714にて読み出した状態判定用カウンタ326の値及びステップS715にて読み出した状態継続カウンタ327の値のそれぞれが設定された時短中コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSA716)。音光側MPU93は時短中コマンドを受信することにより、時短状態ST1~ST3における進行状況を把握し、その把握結果に対応する態様で演出の実行制御を行う。

【1834】

一方、ステップSA703にて状態判定用カウンタ326の値を「3」で除算した結果の余りが「0」である場合(ステップSA711:NO)、すなわち時短状態ST1~ST3の第3段階において1減算後における状態継続カウンタ327の値が「0」となった場合には、状態判定用カウンタ326の値を「0」クリアする(ステップSA717)。この場合、状態継続カウンタ327の値が「0」の状態の時短用演算処理(図163)が終了して時短進行用処理(図162)のステップSA604に進む。状態継続カウンタ327の値が「0」であるためステップSA604にて肯定判定をして、ステップSA605~ステップSA607における時短状態ST1~ST3を終了させるための処理を実行する。具体的には、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSA605)、時短状態ST1~ST3が終了したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSA606)。

10

【1835】

図164は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。なお、変動表示期間の特定処理は特図変動開始処理(図20)におけるステップS815にて実行される。

20

【1836】

まず遊技回期間用アドレステーブル311を主側ROM83から読み出す(ステップSA801)。その後、状態判定用カウンタ326の値が「0」である場合(ステップSA802:YES)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「0」をセットする(ステップSA803)。また、状態判定用カウンタ326の値が「10」である場合(ステップSA804:YES)、すなわち遊技状態が高確率状態である場合、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「4」をセットする(ステップSA805)。

30

【1837】

状態判定用カウンタ326の値が「1」~「9」である場合(ステップSA804:NO)、すなわち遊技状態が第1~第3時短状態ST1~ST3である場合、状態判定用カウンタ326の値を「3」で除算する(ステップSA806)。そして、その除算結果の余りが「0」である場合(ステップSA807:YES)、当該余りを「3」に変更する(ステップSA808)。ステップSA807にて否定判定をした場合又はステップSA808の処理を実行した場合、ステップSA806~ステップSA808の処理による結果の余りの値を主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値としてセットする(ステップSA809)。この場合、第1~第3時短状態ST1~ST3の第1段階であれば状態判定用カウンタ326の値が「1」、「4」及び「7」のいずれかであるため、「3」で除算した結果の余りは「1」となり、オフセット値も「1」となる。また、第1~第3時短状態ST1~ST3の第2段階であれば状態判定用カウンタ326の値が「2」、「5」及び「8」のいずれかであるため、「3」で除算した結果の余りは「2」となり、オフセット値も「2」となる。また、第1~第3時短状態ST1~ST3の第3段階であれば状態判定用カウンタ326の値が「3」、「6」及び「9」のいずれかであるため、「3」で除算した結果の余りは「0」となり、ステップSA808の処理が実行されることによって当該余りは「3」に書き換えられ、結果的にオフセット値は「3」となる。

40

【1838】

ステップSA803、ステップSA805又はステップSA809の処理を実行した場合、主側MPU82の汎用レジスタに読み出した遊技回期間用アドレステーブル311の

50

開始アドレス(「00A0H」)に対して、ステップSA803、ステップSA805又はステップSA809にて設定したオフセット値を加算する(ステップSA810)。そして、遊技回期間用アドレステーブル311においてその加算後のアドレスに対応する記憶エリアに設定されている開始アドレスを読み出し(ステップSA811)、その読み出した開始アドレスに対応する遊技回期間テーブル312~316を主側RAM84に読み出す(ステップSA812)。この場合、ステップSA803にてオフセット値として「0」が設定されている場合には、ステップSA810にて算出されるアドレスは「00A0H」となるため、ステップSA812では通常用の遊技回期間テーブル312が主側RAM84に読み出される。また、ステップSA805にてオフセット値として「4」が設定されている場合には、ステップSA810にて算出されるアドレスは「00A4H」となるため、ステップSA812では高確率用の遊技回期間テーブル316が主側RAM84に読み出される。また、ステップSA809にてオフセット値として「1」が設定されている場合には、ステップSA810にて算出されるアドレスは「00A1H」となるため、ステップSA812では第1段階時短用の遊技回期間テーブル313が主側RAM84に読み出される。また、ステップSA809にてオフセット値として「2」が設定されている場合には、ステップSA810にて算出されるアドレスは「00A2H」となるため、ステップSA812では第2段階時短用の遊技回期間テーブル314が主側RAM84に読み出される。また、ステップSA809にてオフセット値として「3」が設定されている場合には、ステップSA810にて算出されるアドレスは「00A3H」となるため、ステップSA812では第3段階時短用の遊技回期間テーブル315が主側RAM84に読み出される。

10

20

【1839】

その後、ステップSA812にて読み出した遊技回期間テーブル312~316を参照して変動表示期間の選択処理を実行する(ステップSA813)。この場合、本実施形態では変動種別カウンタCSの数値情報が第1保留情報又は第2保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル312~316を参照して変動種別カウンタCSの数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタCSの数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報が第1特図保留エリア111又は第2特図保留エリア112に格納された場合における変動種別カウンタCSの数値情報となる。その後、ステップSA813にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする(ステップSA814)。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

30

【1840】

上記構成であることにより状態判定用カウンタ326によって時短状態ST1~ST3の各段階の種類だけではなく、通常遊技状態、高確率状態、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3のいずれの遊技状態に滞在しているのかを特定することが可能となる。これにより、本実施形態では上記第15の実施形態において主側RAM84に設けられていた高確率フラグ321、第1時短状態フラグ322、第2時短状態フラグ323及び第3時短状態フラグ324が不要となるため、主側RAM84の構成を簡素なものとするのが可能となる。

40

【1841】

第1~第3時短状態ST1~ST3においては状態判定用カウンタ326の値に対して所定の演算処理(ステップSA806~ステップSA808)を実行することによりオフセット値を導出し、そのオフセット値を利用して遊技回期間用アドレステーブル311から対応する遊技回期間テーブル312~315の開始アドレスを読み出す構成である。これにより、時短状態ST1~ST3の各段階において遊技回期間テーブル313~315を読み出すための構成を簡素化することが可能となる。

【1842】

<第19の実施形態>

50

本実施形態では時短状態 S T 1 ~ S T 3 の実行態様が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 8 4 3 】

図 1 6 5 は遊技状態を制御するために利用される主側 R A M 8 4 の記憶エリアを説明するための説明図である。

【 1 8 4 4 】

主側 R A M 8 4 には上記第 1 5 の実施形態と同様に高確率フラグ 3 2 1 及び天井カウンタ 3 2 5 が設けられている。また、主側 R A M 8 4 には第 1 時短状態フラグ 3 2 2、第 2 時短状態フラグ 3 2 3、第 3 時短状態フラグ 3 2 4、状態判定用カウンタ 3 2 6 及び状態継続カウンタ 3 2 7 に代えて、時短対象カウンタ 3 7 1、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 及び時短継続カウンタ 3 7 5 が設けられている。

10

【 1 8 4 5 】

時短対象カウンタ 3 7 1 は実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 の種類を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。高確率フラグ 3 2 1 が「 1 」である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 の値に関係なく高確率状態に対応している。高確率フラグ 3 2 1 の値が「 0 」であって時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合、通常遊技状態に対応している。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」である場合、第 1 時短状態 S T 1 に対応している。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 2 」である場合、第 2 時短状態 S T 2 に対応している。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」である場合、第 3 時短状態 S T 3 に対応している。

20

【 1 8 4 6 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合又は時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」である場合、すなわち高確率状態又は第 1 時短状態 S T 1 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）を実行する場合に普図側の高確率テーブル（ステップ S 4 0 6）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4）。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

30

【 1 8 4 7 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 2 」又は「 3 」である場合、すなわち第 2 時短状態 S T 2 又は第 3 時短状態 S T 3 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）を実行する場合に普図側の低確率テーブル（ステップ S 4 0 5）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4）。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

40

【 1 8 4 8 】

高確率フラグ 3 2 1 の値が「 0 」であって時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合、すなわち通常遊技状態である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）を実行する場合に普図側の低確率テーブル（ステップ S 4 0 5）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5）に普図側の長期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 3）。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 6 ~ ステップ S 5 0 8 が実行されることにより当該普電開放状態は低期待度モードとなる。なお、上記第 1 ~ 第 1 8 の実施形態と同様に開閉実行モードにおいては当該開閉実行モードが開始される前の遊技状態に関係なく、通

50

常遊技状態と同じ態様で、普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）、普図表示部 3 8 a の変動表示及び普電開放状態の実行制御が行われる。

【 1 8 4 9 】

第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 は第 1 時短状態 S T 1 の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 は第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 は第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

【 1 8 5 0 】

本実施形態では上記第 1 5 の実施形態と同様に大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行されることによって時短状態 S T 1 ~ S T 3 は強制的に終了される。したがって、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかの途中で第 1 時短状態 S T 1 の開始契機が発生することはない。また、5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合に開始される第 1 時短状態 S T 1 の継続回数は 1 0 0 回であり、当該開閉実行モードが実行される場合に当該継続回数よりも多い回数である天井回数（具体的には 9 0 0 回）が設定される。したがって、第 1 時短状態 S T 1 の途中で第 2 時短状態 S T 2 の開始契機が発生することはない。また、天井回数の遊技回の消化が完了して第 2 時短状態 S T 2 が一旦発生した場合には、その後大当たり結果を契機とした開閉実行モードの発生時又は動作電力の供給開始時における天井カウンタ 3 2 5 への天井回数のセットが行われなくなり、第 2 時短状態 S T 2 の開始契機は発生しない。したがって、第 2 時短状態 S T 2 の途中で第 2 時短状態 S T 2 の開始契機が発生することはない。

【 1 8 5 1 】

これに対して、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれであってもその途中で時短結果に対応する遊技回が実行されて第 3 時短状態 S T 3 の開始契機が発生し得る。また、第 3 時短状態 S T 3 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了して第 2 時短状態 S T 2 の開始契機が発生することがある。この場合に、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には実行対象は第 3 時短状態 S T 3 に変更されることなくそれまでの時短状態 S T 1 , S T 2 が継続されるが、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数がセットされる。また、第 3 時短状態 S T 3 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には実行対象が第 2 時短状態 S T 2 に変更されるが、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値は「 0 」クリアされない。第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 にセットされた継続回数の情報は、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象ではなく他の時短状態 S T 1 , S T 2 が実行対象である状況であっても遊技回が実行される度に 1 減算される。第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に 1 以上の継続回数の情報が記憶されている状況においてそれまで実行対象だった他の時短状態 S T 1 , S T 2 が終了した場合にはその時点における第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に記憶されている残りの継続回数に亘って継続する第 3 時短状態 S T 3 が実行される。一方、他の時短状態 S T 1 , S T 2 が実行対象となっている状況において第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値が「 0 」となった場合には潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 は実行対象となることなく終了する。なお、第 3 時短状態 S T 3 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再セットされる。

【 1 8 5 2 】

時短継続カウンタ 3 7 5 は第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかが新たに開始されてからその時短状態 S T 1 ~ S T 3 において実行された遊技回の回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。詳細は後述するが時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては時短継続カウンタ 3 7 5 の値に対応する態様で遊技回の変動表示期間が決定される。また、上記第 1 の実施形態と同様に遊技回の変動表示期間に応じて、各遊技回において図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される遊技回用の演出の内容が異なり得るため、時短状態 S T 1 ~ S T 3 においては時短継続カウンタ 3 7 5 の値に対応する態様で遊技回用の演出の実行態様が決定されるとも言える。

10

20

30

40

50

【 1 8 5 3 】

図 1 6 6 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。

【 1 8 5 4 】

特図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S A 9 0 1 : Y E S ）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5 R 高確結果又は 1 0 R 高確結果である場合には（ステップ S A 9 0 2 : Y E S ）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」をセットするとともに（ステップ S A 9 0 3 ）、時短対象カウンタ 3 7 1 及び各時短状態カウンタ 3 7 2 ~ 3 7 4 を「 0 」クリアする（ステップ S A 9 0 4 ）。また、主側 R A M 8 4 に設けられた高確率状態カウンタに高確率状態の継続回数である「 1 0 0 」をセットする（ステップ S A 9 0 5 ）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、高確率モードであって第 1 高頻度サポートモードである高確率状態となる。高確率状態カウンタの値は上記第 1 の実施形態と同様に高確率状態において遊技回が実行される度に 1 減算され、1 減算後における高確率状態カウンタの値が「 0 」となった場合には高確率状態を終了させて通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。

10

【 1 8 5 5 】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5 R 低確結果である場合には（ステップ S A 9 0 2 : N O ）、高確率フラグ 3 2 1 を「 0 」クリアし（ステップ S A 9 0 6 ）、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 1 」をセットする（ステップ S A 9 0 7 ）。また、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 に第 1 時短状態 S T 1 の継続回数である「 1 0 0 」をセットするとともに、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 及び時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアする（ステップ S A 9 0 8 ）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、低確率モードであって第 1 高頻度サポートモードである第 1 時短状態 S T 1 となる。また、開閉実行モードの開始前に第 3 時短状態 S T 3 が潜伏していたとしても、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏していない状態となる。

20

【 1 8 5 6 】

ステップ S A 9 0 5 又はステップ S A 9 0 8 の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S A 9 0 9 ）。当該送信処理では、遊技状態が高確率状態に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信し、遊技状態が第 1 時短状態 S T 1 に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。その後、主側 R A M 8 4 における大当たり終了時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S A 9 1 0 ）、特図特電カウンタを「 0 」クリアする（ステップ S A 9 1 1 ）。

30

【 1 8 5 7 】

図 1 6 7 は特図確定中処理（図 1 2 8 ）のステップ S 8 3 1 0 にて実行される天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を示すフローチャートである。

【 1 8 5 8 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合（ステップ S B 1 0 1 : Y E S ）、すなわち高確率状態である場合、ステップ S B 1 0 2 以降の処理を実行することなく天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を終了する。上記第 1 5 の実施形態と同様に高確率状態である状況において実行された遊技回においては天井カウンタ 3 2 5 の値の減算が実行されることはなく、天井カウンタ 3 2 5 の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

40

【 1 8 5 9 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S B 1 0 1 : N O ）、すなわち遊技状態が通常遊技状態、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のいずれかである場合、天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 以上であることを条件として（ステップ S B 1 0 2 : Y E S ）、当該天井カウンタ 3 2 5 の値を 1 減算する（

50

ステップ S B 1 0 3)。そして、その 1 減算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が「 0 」である場合 (ステップ S B 1 0 4 : Y E S)、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 2 」をセットするとともに (ステップ S B 1 0 5)、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 に第 2 時短状態 S T 2 の継続回数である「 1 5 0 」をセットし、時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアする (ステップ S B 1 0 6)。これにより、低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである第 2 時短状態 S T 2 となる。その後、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし (ステップ S B 1 0 7)、第 2 時短状態 S T 2 が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S B 1 0 8)。

【 1 8 6 0 】

図 1 6 8 は特図確定中処理 (図 1 2 8) のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

10

【 1 8 6 1 】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合 (ステップ S B 2 0 1 : Y E S)、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する (ステップ S B 2 0 2)。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には (ステップ S B 2 0 2 : Y E S)、ステップ S B 2 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【 1 8 6 2 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合 (ステップ S B 2 0 2 : N O)、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S B 2 0 3)。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合 (ステップ S B 2 0 3 : N O)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし (ステップ S B 2 0 4)、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし (ステップ S B 2 0 5)、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数である「 5 0 」をセットする (ステップ S B 2 0 6)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 に移行する。また、ステップ S B 2 0 5 にて時短発生時の外端フラグに「 1 」がセ

20

30

ットされることとなるが、時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 3 3 3 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を O N 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 3 3 4 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

【 1 8 6 3 】

その後、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S B 2 0 7)。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 に移行したことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。

40

【 1 8 6 4 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合 (ステップ S B 2 0 3 : Y E S)、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 3 時短状態 S T 3 であるか否かを判定する (ステップ S B 2 0 8)。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」である場合 (ステップ S B 2 0 8 : Y E S)、時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアする (ステップ S B 2 0 9)。その後、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数である「 5 0 」をセットする (ステップ S B 2 0 6)。これにより、第 3 時短状態 S T 3 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再度 5 0 回にセットされた状態で第 3 時短状態 S T 3 が

50

新たに開始されることになる。また、時短継続カウンタ 375 が「0」クリアされるため、第 3 時短状態 S T 3 における遊技回の変動表示期間の決定態様も第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。その後、第 3 時短状態 S T 3 の途中で第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S B 207）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 の途中で第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されたことを示す演出が図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行されるようにするための処理を実行する。

【1865】

ここで、上記第 15～第 18 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される場合であっても主側 R A M 84 における時短発生時の外端フラグに「1」がセットされることで、当該第 3 時短状態 S T 3 の新たな開始に際して第 2 大当たり信号の出力状態が O N 継続期間に亘って H I レベルとなる構成としたが、本実施形態では第 3 時短状態 S T 3 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されて第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始される場合には主側 R A M 84 における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする処理（ステップ S B 205）が実行されないため、第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されるとしても第 2 大当たり信号の出力状態は L O W レベルに維持される。但し、これに限定されることはなく本実施形態であっても上記第 15～第 18 の実施形態と同様に第 3 時短状態 S T 3 の新たな開始に際して第 2 大当たり信号の出力状態が O N 継続期間に亘って H I レベルとなる構成としてもよい。また、本実施形態のように第 3 時短状態 S T 3 が新たに開始されるとしても第 2 大当たり信号の出力状態は L O W レベルに維持される構成を上記第 15～第 18 の実施形態に適用してもよい。

【1866】

ステップ S B 203 にて時短対象カウンタ 371 の値が 1 以上であると肯定判定をした場合であっても、ステップ S B 208 にて時短対象カウンタ 371 の値が「3」ではないと否定判定をした場合、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 において時短結果に対応する遊技回が実行されたことを意味する。この場合、ステップ S B 206 にて第 3 時短状態カウンタ 374 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数である「50」をセットする処理は実行されるものの、時短対象カウンタ 371 に「3」をセットする処理は実行されることはなく時短対象カウンタ 371 の値は維持される。したがって、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には現状の時短状態 S T 1、S T 2 が維持されるものの第 3 時短状態カウンタ 374 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数がセットされることになる。この場合、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が実行対象となっている状況下において第 3 時短状態 S T 3 が実行対象とはならないものの潜伏している状況となる。

【1867】

このように第 3 時短状態 S T 3 が実行対象とはならないものの潜伏している状況となった場合であっても、ステップ S B 207 では第 3 時短状態 S T 3 の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 の潜伏が発生したことを示す演出が図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【1868】

上記のとおり高確率状態において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には上記第 15 の実施形態と同様に当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 への移行、第 3 時短状態 S T 3 の継続回数の再セット及び第 3 時短状態 S T 3 の潜伏がいずれも発生しない。一方、通常遊技状態において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第 3 時短状態 S T 3 への移行が発生し、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 において時

10

20

30

40

50

短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3時短状態ST3の潜伏が発生し、第3時短状態ST3において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3時短状態ST3の継続回数の再セットが発生する。この場合に、当否判定処理にて時短結果が選択された遊技回において特図表示部37a, 37bに停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3に関する設定が行われるか否かによって変化しないのに対して、図柄表示装置41に停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3に関する設定が行われるか否かによって変化する。かかる内容について以下に詳細に説明する。

【1869】

遊技回の当否判定処理（ステップS805）及び大当たり用の振分判定処理（ステップS807）により選択され得る遊技結果として、5R低確結果、5R高確結果、10R高確結果、時短結果及び外れ結果が存在している。特図表示部37a, 37bにおいて遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、5R低確結果の場合には「1」であり、5R高確結果の場合には「2」であり、10R高確結果の場合には「3」であり、時短結果の場合には「4」であり、外れ結果の場合には「-」である。これら停止結果はいずれの遊技状況であっても変化しない。したがって、遊技ホールの管理者は特図表示部37a, 37bの停止結果を確認することで、遊技回の遊技結果を一義的に把握することが可能となる。

10

【1870】

図柄表示装置41において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、大当たり結果である場合及び外れ結果である場合にはいずれの遊技状況であっても変化しないのに対して、時短結果である場合には遊技状況によって変化する。かかる内容について図169のフローチャートを参照しながら説明する。図169は音光側MPU93にて実行される本実施形態における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

20

【1871】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップSB301：YES）、大当たり結果用の停止図柄決定処理を実行し（ステップSB302）、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップSB303）。これら処理の内容は、上記第1の実施形態における変動パターンの決定処理（図28）のステップS1402及びステップS1403と同一である。

30

【1872】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップSB304：YES）、現状の遊技状態が高確率状態であれば（ステップSB305：YES）、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSB306）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、後述する潜伏発生図柄の組合せ（「7・8・9」）、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する（ステップSB307）。

40

【1873】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合であって（ステップSB304：YES）、現状が通常遊技状態若しくは第3時短状態ST3である場合、又は現状が第1時短状態ST1若しくは第2時短状態ST2であるものの最終遊技回である場合（ステップSB308：NO）、今回の時短結果に対応する遊技回を契機として第3時短状態ST3が新たに開始されるため、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSB309）。時短示

50

唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する(ステップ S B 3 1 0)。

【1874】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合であって(ステップ S B 3 0 4 : Y E S)、現状が第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の最終遊技回以外の遊技回である場合(ステップ S B 3 0 8 : Y E S)、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップ S B 3 1 1)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する(ステップ S B 3 1 2)。

【1875】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が外れ結果に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップ S B 3 0 4 : N O)、外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップ S B 3 1 3)。外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していることを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、外れリーチ図柄の組合せを抽選により決定するとともにその決定した外れリーチ図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。また、外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していないことを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する(ステップ S B 3 1 4)。

【1876】

ステップ S B 3 0 3、ステップ S B 3 0 7、ステップ S B 3 1 0、ステップ S B 3 1 2 又はステップ S B 3 1 4 の処理を実行した場合、パターン決定処理を実行する(ステップ S B 3 1 5)。パターン決定処理では、ステップ S B 3 0 1 ~ ステップ S B 3 1 4 にて決定した停止結果及び今回受信した変動用コマンドに含まれる変動表示期間の情報などに対応する変動パターンを選択し、その選択した変動パターンに対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。

【1877】

その後、ステップ S B 3 1 5 にて決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する(ステップ S B 3 1 6)。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図 1 6 9)におけるステップ S B 3 0 1 ~ ステップ S B 3 1 4 にて決定された停止結果となる。

【 1 8 7 8 】

上記のとおり通常遊技状態若しくは第3時短状態ST3である場合、又は現状が第1時短状態ST1若しくは第2時短状態ST2であるものの最終遊技回である場合において時短結果となった場合には、図柄列Z1～Z3のいずれかの有効ラインL1～L5に時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。これにより、上記第15～第18の実施形態と同様に、第3時短状態ST3への移行が発生したこと又は第3時短状態ST3の継続回数が再セットされたことを、図柄表示装置41の停止結果によって遊技者に認識させることが可能となる。

【 1 8 7 9 】

第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2の最終遊技回以外の遊技回である状況において時短結果となった場合には、図柄列Z1～Z3のいずれかの有効ラインL1～L5に潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。これにより、第3時短状態ST3の潜伏が発生したことを、図柄表示装置41の停止結果によって遊技者に認識させることが可能となる。

10

【 1 8 8 0 】

高確率状態である状況において時短結果となった場合、図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域43には青色が停止表示される。上記非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

20

【 1 8 8 1 】

図柄表示装置41の表示面積は特図表示部37a, 37bの表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置41は遊技領域PAの略中央に配置されているのに対して特図表示部37a, 37bは遊技領域PAの隅角側に配置されているため、図柄表示装置41の方が特図表示部37a, 37bよりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置41ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部37a, 37bでは既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置41の方が特図表示部37a, 37bよりも遊技者に注目される。このような事情において第3時短状態ST3に関する設定の契機とならない時短結果である場合には図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

30

【 1 8 8 2 】

第3時短状態ST3に関する設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第3時短状態ST3に関する設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a, 37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

40

【 1 8 8 3 】

図170は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【 1 8 8 4 】

50

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB401）。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には（ステップSB401：YES）、ステップSB402以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【1885】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ371の値が1以上である場合（ステップSB401：NO、ステップSB402：YES）、すなわち第1～第3時短状態ST1～ST3のいずれかである場合、第1時短状態カウンタ372の減算処理（ステップSB403）、第2時短状態カウンタ373の減算処理（ステップSB404）、及び第3時短状態カウンタ374の減算処理（ステップSB405）を実行する。第1時短状態カウンタ372の減算処理では、第1時短状態カウンタ372の値が1以上であることを条件として、当該第1時短状態カウンタ372の値を1減算する。第2時短状態カウンタ373の減算処理では、第2時短状態カウンタ373の値が1以上であることを条件として、当該第2時短状態カウンタ373の値を1減算する。第3時短状態カウンタ374の減算処理では、第3時短状態カウンタ374の値が1以上であることを条件として、当該第3時短状態カウンタ374の値を1減算する。

【1886】

ここで、ステップSB403～ステップSB405の処理が現状の時短状態ST1～ST3の種類に関係なく実行されるため、第1時短状態ST1であれば1回の遊技回が実行された場合に第1時短状態カウンタ372の値が1減算されるだけでなく、第3時短状態カウンタ374の値が1以上であれば当該第3時短状態カウンタ374の値が1減算され、第2時短状態ST2であれば1回の遊技回が実行された場合に第2時短状態カウンタ373の値が1減算されるだけでなく、第3時短状態カウンタ374の値が1以上であれば当該第3時短状態カウンタ374の値が1減算される。したがって、第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2のいずれかにおいて第3時短状態ST3が潜伏している場合には、1回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態ST1、ST2の残りの継続回数が1減算されるだけでなく、潜伏している第3時短状態ST3の残りの継続回数も1減算されることになる。この場合、第3時短状態ST3が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態ST1、ST2が終了した場合に第3時短状態カウンタ374の値が1以上でありそれまでの時短状態ST1、ST2に続けて第3時短状態ST3が第3時短状態カウンタ374に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得る。また、第3時短状態ST3が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態ST1、ST2の途中で第3時短状態カウンタ374の値が「0」となり第3時短状態ST3が潜伏したまま終了する状況が生じ得る。

【1887】

その後、時短対象カウンタ371の値が「1」である場合（ステップSB406：YES）、すなわち第1時短状態ST1である場合、第1時短状態カウンタ372の値が「0」であるか否かを判定することで、第1時短状態ST1における継続回数の遊技回の消化が完了したか否かを判定する（ステップSB407）。ステップSB407にて肯定判定をした場合、第3時短状態カウンタ374の値が1以上であるか否かを判定することで、第3時短状態ST3が潜伏しているか否かを判定する（ステップSB408）。

【1888】

第3時短状態カウンタ374の値が1以上である場合（ステップSB408：YES）、第1時短状態ST1において第3時短状態ST3が潜伏していたことを意味する。この場合、時短対象カウンタ371に「3」をセットする（ステップSB409）。これにより、実行対象が第1時短状態ST1から第3時短状態ST3に切り換わるとともに、当該第3時短状態ST3は第3時短状態カウンタ374に記憶されている残りの継続回数に亘って実行されることになる。その後、第3時短状態ST3が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSB412）。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1時短状態ST1が終了して、潜伏していた第

10

20

30

40

50

3時短状態ST3が開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSB413)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST3における遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST3が新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

【1889】

第3時短状態カウンタ374の値が「0」である場合(ステップSB408:NO)、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSB410)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSB411)、第1時短状態ST1が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSB412)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSB413)。

10

【1890】

時短対象カウンタ371の値が「2」である場合(ステップSB406:NO、ステップSB414:YES)、すなわち第2時短状態ST2である場合、第2時短状態カウンタ373の値が「0」であるか否かを判定することで、第2時短状態ST2における継続回数の遊技回の消化が完了したか否かを判定する(ステップSB415)。ステップSB415にて肯定判定をした場合、第3時短状態カウンタ374の値が1以上であるか否かを判定することで、第3時短状態ST3が潜伏しているか否かを判定する(ステップSB416)。

20

【1891】

第3時短状態カウンタ374の値が1以上である場合(ステップSB416:YES)、第2時短状態ST2において第3時短状態ST3が潜伏していたことを意味する。この場合、時短対象カウンタ371に「3」をセットする(ステップSB417)。これにより、実行対象が第2時短状態ST2から第3時短状態ST3に切り換わるとともに、当該第3時短状態ST3は第3時短状態カウンタ374に記憶されている残りの継続回数に亘って実行されることになる。その後、第3時短状態ST3が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSB420)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第2時短状態ST2が終了して、潜伏していた第3時短状態ST3が開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSB421)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST3における遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST3が新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

30

【1892】

第3時短状態カウンタ374の値が「0」である場合(ステップSB416:NO)、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSB418)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSB419)、第2時短状態ST2が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSB420)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSB421)。

40

【1893】

時短対象カウンタ371の値が「3」である場合(ステップSB406及びステップSB414:NO)、すなわち第3時短状態ST3である場合、第3時短状態カウンタ374の値が「0」であるか否かを判定することで、第3時短状態ST3における継続回数の遊技回の消化が完了したか否かを判定する(ステップSB422)。ステップSB422にて肯定判定をした場合、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSB423)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSB424)、第3時短状態ST3が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送

50

信し（ステップS B 4 2 5）、時短継続カウンタ3 7 5を「0」クリアする（ステップS B 4 2 6）。

【1 8 9 4】

次に、図1 7 1のタイムチャートを参照しながら第3時短状態S T 3が潜伏する様子を第2時短状態S T 2との関係を例に挙げて説明する。図1 7 1（a）は第2時短状態S T 2が実行対象となっている期間を示し、図1 7 1（b）は第3時短状態S T 3が実行対象となっている期間を示し、図1 7 1（c）は天井カウンタ3 2 5の値が「0」となるタイミングを示し、図1 7 1（d）は時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図1 7 1（e）は第2時短状態カウンタ3 7 3の状態を示し、図1 7 1（f）は第3時短状態カウンタ3 7 4の状態を示す。

10

【1 8 9 5】

t 1のタイミングで、通常遊技状態において図1 7 1（d）に示すように時短結果に対応する遊技回が終了することで、図1 7 1（b）に示すように第3時短状態S T 3が開始される。また、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4に第3時短状態S T 3の継続回数がセットされる。そして、第3時短状態S T 3において遊技回が繰り返し実行されることで、第3時短状態カウンタ3 7 4の値は徐々に減少していく。

【1 8 9 6】

その後、第3時短状態S T 3の途中のタイミングであるt 2のタイミングで、図1 7 1（c）に示すように天井回数の遊技回の消化が完了して天井カウンタ3 2 5の値が「0」となることで、図1 7 1（a）及び図1 7 1（b）に示すように実行対象が第3時短状態S T 3から第2時短状態S T 2に切り換えられる。また、図1 7 1（e）に示すように第2時短状態カウンタ3 7 3に第2時短状態S T 2の継続回数がセットされる。但し、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4は「0」クリアされない。これにより、第3時短状態S T 3は途中で潜伏した状態となる。そして、第3時短状態S T 3が潜伏している第2時短状態S T 2において遊技回が繰り返し実行されることで、図1 7 1（e）に示すように第2時短状態カウンタ3 7 3の値は徐々に減少していくとともに、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4の値も徐々に減少していく。

20

【1 8 9 7】

その後、第2時短状態S T 2の途中のタイミングであるt 3のタイミングで、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4の値が「0」となる。これにより、潜伏していた第3時短状態S T 3が潜伏したまま終了する。

30

【1 8 9 8】

その後、第2時短状態S T 2の途中のタイミングであるt 4のタイミングで、図1 7 1（d）に示すように時短結果に対応する遊技回が終了することで、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4に第3時短状態S T 3の継続回数がセットされる。但し、第2時短状態S T 2の途中であるため実行対象は第2時短状態S T 2に維持され、第3時短状態S T 3は潜伏する。そして、第3時短状態S T 3が潜伏している第2時短状態S T 2において遊技回が繰り返し実行されることで、図1 7 1（e）に示すように第2時短状態カウンタ3 7 3の値は徐々に減少していくとともに、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4の値も徐々に減少していく。

40

【1 8 9 9】

その後、第3時短状態S T 3が潜伏している第2時短状態S T 2の途中のタイミングであるt 5のタイミングで、図1 7 1（d）に示すように時短結果に対応する遊技回が終了することで、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4に第3時短状態S T 3の継続回数が再セットされる。但し、第2時短状態S T 2の途中であるため実行対象は第2時短状態S T 2に維持され、第3時短状態S T 3の潜伏が継続される。そして、第3時短状態S T 3が潜伏している第2時短状態S T 2において遊技回が繰り返し実行されることで、図1 7 1（e）に示すように第2時短状態カウンタ3 7 3の値は徐々に減少していくとともに、図1 7 1（f）に示すように第3時短状態カウンタ3 7 4の値も徐々に減少していく。

50

【 1 9 0 0 】

その後、t 6のタイミングで、図 1 7 1 (e) に示すように第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が「 0 」となる。これにより、図 1 7 1 (a) に示すように第 2 時短状態 S T 2 が終了する。また、当該 t 6 のタイミングでは図 1 7 1 (f) に示すように第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値が 1 以上であり、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏した状態となっている。したがって、当該 t 6 のタイミングで図 1 7 1 (b) に示すように第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となる。当該第 3 時短状態 S T 3 はこの時点で第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される。そして、第 3 時短状態 S T 3 において遊技回が繰り返し実行されることで、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値は徐々に減少していき、t 7 のタイミングで図 1 7 1 (f) に示すように第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値が「 0 」となることで、図 1 7 1 (b) に示すように第 3 時短状態 S T 3 が終了して通常遊技状態に移行する。

10

【 1 9 0 1 】

次に、時短状態 S T 1 ~ S T 3 における演出の実行態様について説明する。図 1 7 2 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【 1 9 0 2 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 ではない場合 (ステップ S B 5 0 1 : N O) 、ステップ S B 5 0 2 にて、通常遊技状態であれば通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し、高確率状態であれば高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。

20

【 1 9 0 3 】

第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかである場合 (ステップ S B 5 0 1 : Y E S) 、時短継続カウンタ 3 7 5 の値を 1 加算する (ステップ S B 5 0 3) 。時短継続カウンタ 3 7 5 は、第 1 時短状態 S T 1 が開始される場合、第 2 時短状態 S T 2 が開始される場合、第 3 時短状態 S T 3 が開始される場合、第 3 時短状態 S T 3 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されて第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再セットされる場合、及び第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において実行対象の時短状態 S T 1 , S T 2 が終了してその潜伏している第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となる場合のそれぞれにおいて「 0 」クリアされる。

30

【 1 9 0 4 】

その後、今回の遊技回が現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最後の遊技回であるか否かを判定する (ステップ S B 5 0 4) 。具体的には、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」であり第 1 時短状態 S T 1 が実行対象である場合には第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の値が「 1 」であるか否かを判定する。また、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 2 」であり第 2 時短状態 S T 2 が実行対象である場合には第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が「 1 」であるか否かを判定する。また、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」であり第 3 時短状態 S T 3 が実行対象である場合には第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値が「 1 」であるか否かを判定する。ステップ S B 5 0 4 にて肯定判定をした場合、第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す (ステップ S B 5 0 5) 。

40

【 1 9 0 5 】

ステップ S B 5 0 4 にて否定判定をした場合であって、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」であり第 1 時短状態 S T 1 が実行対象である場合には (ステップ S B 5 0 6 : Y E S) 、時短継続カウンタ 3 7 5 の値が第 1 時短状態 S T 1 におけるいずれの段階に対応しているのかを把握する (ステップ S B 5 0 7) 。第 1 時短状態 S T 1 が開始される場合に時短継続カウンタ 3 7 5 の値は「 0 」クリアされており、第 1 時短状態 S T 1 において 1 回の遊技回が開始される場合に時短継続カウンタ 3 7 5 の値が 1 加算される。この場合、時短継続カウンタ 3 7 5 の値が「 1 」 ~ 「 2 0 」の範囲内であれば第 1 時短状態 S T 1 の第 1 段階となり、時短継続カウンタ 3 7 5 の値が「 2 1 」 ~ 「 9 9 」の範囲内であれば第 1 時短状態 S T 1 の第 2 段階となる。

50

【1906】

ステップSB504にて否定判定をした場合であって、時短対象カウンタ371の値が「2」であり第2時短状態ST2が実行対象である場合には（ステップSB508：YES）、時短継続カウンタ375の値が第2時短状態ST2におけるいずれの段階に対応しているのかを把握する（ステップSB509）。第2時短状態ST2が開始される場合に時短継続カウンタ375の値は「0」クリアされており、第2時短状態ST2において1回の遊技回が開始される場合に時短継続カウンタ375の値が1加算される。この場合、時短継続カウンタ375の値が「1」～「20」の範囲内であれば第2時短状態ST2の第1段階となり、時短継続カウンタ375の値が「21」～「149」の範囲内であれば第2時短状態ST2の第2段階となる。

10

【1907】

ステップSB504にて否定判定をした場合であって、時短対象カウンタ371の値が「3」であり第3時短状態ST3が実行対象である場合には（ステップSB508：NO）、時短継続カウンタ375の値が第3時短状態ST3におけるいずれの段階に対応しているのかを把握する（ステップSB510）。第3時短状態ST3が開始される場合、第3時短状態ST3の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されて第3時短状態カウンタ374に第3時短状態ST3の継続回数が再セットされる場合、及び第3時短状態ST3が潜伏している状況において実行対象の時短状態ST1、ST2が終了してその潜伏している第3時短状態ST3が実行対象となる場合に時短継続カウンタ375の値は「0」クリアされており、第3時短状態ST3において1回の遊技回が開始される場合に時短継続カウンタ375の値が1加算される。この場合、時短継続カウンタ375の値が「1」～「20」の範囲内であれば第3時短状態ST3の第1段階となり、時短継続カウンタ375の値が「21」～「49」の範囲内であれば第3時短状態ST3の第2段階となる。

20

【1908】

ステップSB507、ステップSB509又はステップSB510の処理を実行した場合、把握した段階に対応する遊技回期間テーブルを読み出すための処理を実行する（ステップSB511）。具体的には、実行対象の時短状態ST1～ST3における第1段階であると把握した場合には第1段階時短用の遊技回期間テーブル313を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、実行対象の時短状態ST1～ST3における第2段階であると把握した場合には第2段階時短用の遊技回期間テーブル314を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。

30

【1909】

ステップSB502、ステップSB505又はステップSB511の処理を実行した場合、これらの処理にて読み出した遊技回期間テーブル312～316を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップSB512）。この場合、本実施形態では変動種別カウンタCSの数値情報が第1保留情報又は第2保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル312～316を参照して変動種別カウンタCSの数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタCSの数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報が第1特図保留エリア111又は第2特図保留エリア112に格納された場合における変動種別カウンタCSの数値情報となる。その後、ステップSB512にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする（ステップSB513）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図14）におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

40

【1910】

通常用の遊技回期間テーブル312、第1段階時短用の遊技回期間テーブル313、第2段階時短用の遊技回期間テーブル314、及び高確率用の遊技回期間テーブル316の内容は上記第15の実施形態と同一である。

【1911】

第3段階時短用の遊技回期間テーブル315を参照してステップSB512にて変動表

50

示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は外れリーチ表示が発生する場合、他の遊技回期間テーブル312～314, 316におけるリーチ対応のテーブルが参照された場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。具体的には、遊技回の変動表示期間として30秒以上の期間が選択される。第3段階時短用の遊技回期間テーブル315を参照してステップSB512にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア84aに保留記憶されている保留情報の個数に関係なく、さらに今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報に関係なく、時短終了時の変動表示期間が選択される。時短終了時の変動表示期間は、他の遊技回期間テーブル312～314, 316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合に選択され得る最長の期間よりも長い変動表示期間となっており、具体的には30秒となっている。つまり、実行対象である時短状態ST1～ST3の最終遊技回においては、当否判定処理の結果及び外れリーチ表示の発生の有無に関係なく、他の遊技回期間テーブル312～314, 316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合に選択され得る最長の期間よりも長い変動表示期間である30秒以上の期間が遊技回の変動表示期間として選択される。これにより、実行対象となっている時短状態ST1～ST3の最終遊技回では、当該時短状態ST1～ST3が終了することを遊技者に認識可能とさせる演出を図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行するのに十分な時間が確保されている。

10

20

【1912】

なお、時短状態ST1～ST3においては主側MPU82から音光側MPU93に送信される変動用コマンドには、ステップSB512にて選択された遊技回の変動表示期間の情報だけではなく、現状の時短状態ST1～ST3の種類を示す情報、時短状態ST1～ST3における段階の種類を示す情報、及び第3時短状態カウンタ374に記憶されている値の情報が設定される。これにより、音光側MPU93は主側MPU82から受信した変動用コマンドによって遊技回の変動表示期間の情報だけではなく、実行対象となっている時短状態ST1～ST3の種類、及びその時短状態ST1～ST3の段階の種類を把握することが可能であるとともに、第3時短状態ST3が潜伏している状況であるか否か、及び第3時短状態ST3が潜伏している場合にはその潜伏している第3時短状態ST3の残りの継続回数の情報を把握することが可能である。

30

【1913】

図173は音光側MPU93の変動パターンの決定処理(図169)におけるステップSB315にて実行されるパターン決定処理を示すフローチャートである。

【1914】

今回受信した変動用コマンドに時短状態ST1～ST3であることを示す情報が設定されていない場合(ステップSB601、ステップSB603及びステップSB605:NO)、その他の決定処理を実行する(ステップSB610)。その他の決定処理では、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で演出の実行内容を決定する。

40

【1915】

今回受信した変動用コマンドに時短状態ST1～ST3の第1段階に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップSB601:YES)、第1段階用の決定処理を実行する(ステップSB602)。第1段階用の決定処理では、第1段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。具体的には、第1段階に対応する演出の種類及び演出の選択確率で、演出の実行抽選処理が実行される。この場合、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び種別コマンドに含まれている遊技結果の情報に対応する態様で演出の実行内容が決定される。

【1916】

第1段階用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パタ

50

ーンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理(図169)におけるステップSB316ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図169)におけるステップSB301~ステップSB314にて決定された停止結果となる。

10

【1917】

今回受信した変動用コマンドに時短状態ST1~ST3の第2段階に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップSB603:YES)、第2段階用の決定処理を実行する(ステップSB604)。第2段階用の決定処理では、第2段階に対応する態様で演出の実行態様を決定する。具体的には、第2段階に対応する演出の種類及び演出の選択確率で、演出の実行抽選処理が実行される。この場合、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び種別コマンドに含まれている遊技結果の情報に対応する態様で演出の実行内容が決定される。第2段階用の決定処理では、第1段階用の決定処理では選択されない種類の演出を選択し得るとともに、第1段階用の決定処理においても選択され得る種類の演出についてはその選択確率が相違している。

20

【1918】

第2段階用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理(図169)におけるステップSB316ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図169)におけるステップSB301~ステップSB314にて決定された停止結果となる。

30

【1919】

今回受信した変動用コマンドに時短状態ST1~ST3の第3段階に対応していることを示す情報が設定されている場合(ステップSB605:YES)、今回受信した種別コマンドを参照することで今回の遊技回が大当たり結果又は時短結果に対応しているか否かを判定する(ステップSB606)。今回の遊技回が大当たり結果又は時短結果に対応している場合には(ステップSB606:YES)、非潜伏時の最終遊技回用の決定処理を実行する(ステップSB608)。また、今回の遊技回が大当たり結果及び時短結果に対応していない場合であって(ステップSB606:NO)、第3時短状態ST3が潜伏していない場合にも(ステップSB607:NO)、非潜伏時の最終遊技回用の決定処理を実行する(ステップSB608)。一方、今回の遊技回が大当たり結果及び時短結果に対応していない場合であって(ステップSB606:NO)、第3時短状態ST3が潜伏している場合には(ステップSB607:YES)、潜伏時の最終遊技回用の決定処理を実

40

50

行する（ステップ S B 6 0 9）。

【 1 9 2 0 】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、今回の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び大当たり結果の種類に対応する態様であって第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には大当たり結果が発生することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるが、今回の遊技回が時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容は含まれることはなく、さらに第3時短状態 S T 3 が潜伏中であっても第3時短状態 S T 3 が潜伏中であることを遊技者に認識可能とさせる内容は含まれない。大当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生する場合には時短状態 S T 1 ~ S T 3 の途中であっても当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 が強制的に終了されるとともに潜伏中の第3時短状態 S T 3 も強制的に終了されるため、今回の遊技回が時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される必要はなく、さらに第3時短状態 S T 3 が潜伏していることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される必要はない。

10

【 1 9 2 1 】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、今回の遊技回が時短結果に対応しているのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び時短結果に対応する態様であって第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容及び時短結果が発生することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるが、第3時短状態 S T 3 が潜伏中であっても第3時短状態 S T 3 が潜伏中であることを遊技者に認識可能とさせる内容は含まれない。時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回において時短結果となった場合には第3時短状態 S T 3 の潜伏中であるか否かに関係なく第3時短状態カウンタ 3 7 4 に第3時短状態 S T 3 の継続回数がセットされることで第3時短状態 S T 3 の継続回数に亘って継続する第3時短状態 S T 3 が開始されるため、第3時短状態 S T 3 が潜伏していることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される必要はない。

20

【 1 9 2 2 】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、今回の遊技回が大当たり結果及び時短結果のいずれにも対応していないのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了して通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。また、外れリーチ表示が発生する遊技回においては図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れリーチ表示に対応する図柄の組合せが停止表示された後に、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる演出及び時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了して通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される。

30

【 1 9 2 3 】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図 1 6 9 ）におけるステップ S B 3 1 6 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応す

40

50

る変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 1 6 9）におけるステップ S B 3 0 1 ~ ステップ S B 3 1 4 にて決定された停止結果となる。

【 1 9 2 4 】

潜伏時の最終遊技回用の決定処理は、今回の遊技回が大当たり結果及び時短結果の両方に対応していないこと、及び第 3 時短状態 S T 3 が潜伏していることを条件に実行される。潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって第 3 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。また、この第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出においては、当該第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数の情報、すなわち第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 にその時点で記憶されている値を示す情報が報知される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数を遊技者に認識させることが可能となる。また、外れリーチ表示が発生する遊技回においては図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れリーチ表示に対応する図柄の組合せが停止表示された後に、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる演出及び潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される。

【 1 9 2 5 】

潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図 1 6 9）におけるステップ S B 3 1 6 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 1 6 9）におけるステップ S B 3 0 1 ~ ステップ S B 3 1 4 にて決定された停止結果となる。

【 1 9 2 6 】

次に、図 1 7 4 のタイムチャートを参照しながら時短状態 S T 1 ~ S T 3 における演出の実行態様を説明する。図 1 7 4 (a) は第 1 時短状態 S T 1 が実行対象となっている期間を示し、図 1 7 4 (b) は第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となっている期間又は第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している期間を示し、図 1 7 4 (c) は時短状態 S T 1 , S T 3 の第 1 段階である期間を示し、図 1 7 4 (d) は時短状態 S T 1 , S T 3 の第 2 段階である期間を示し、図 1 7 4 (e) は時短状態 S T 1 , S T 3 の第 3 段階の演出として非潜伏対応となる遊技回用の演出が実行されている期間を示し、図 1 7 4 (f) は時短状態 S T 1 , S T 3 の第 3 段階の演出として潜伏対応となる遊技回用の演出が実行されている期間を示す。

【 1 9 2 7 】

まず第 1 時短状態 S T 1 において第 3 時短状態 S T 3 の潜伏が発生しない場合について説明する。

【 1 9 2 8 】

t 1 のタイミングで、5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで図 1

10

20

30

40

50

74(a)に示すように第1時短状態ST1が開始される。この場合、図174(c)に示すように第1時短状態ST1の第1段階となるため、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t2のタイミングで第1時短状態ST1における第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図174(c)及び図174(d)に示すように第1時短状態ST1の第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

【1929】

その後、t3のタイミングで第1時短状態ST1における第2段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図174(d)に示すように第1時短状態ST1の第2段階が終了して第3段階となる。第3段階は第1時短状態ST1の最終遊技回である。この場合、第3時短状態ST3は潜伏しておらず、さらに当該最終遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生しない。したがって、t3のタイミング～t4のタイミングにおける最終遊技回では、図174(e)に示すように非潜伏対応の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最終遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第1時短状態ST1の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

10

【1930】

次に、第3時短状態ST3において途中で時短結果に対応する遊技回が発生しない場合について説明する。

20

【1931】

t5のタイミングで、時短結果に対応する遊技回が終了することで図174(b)に示すように第3時短状態ST3が開始される。この場合、図174(c)に示すように第3時短状態ST3の第1段階となるため、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t6のタイミングで第3時短状態ST3における第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図174(c)及び図174(d)に示すように第3時短状態ST3の第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

【1932】

その後、t7のタイミングで第3時短状態ST3における第2段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図174(d)に示すように第3時短状態ST3の第2段階が終了して第3段階となる。第3段階は第3時短状態ST3の最終遊技回である。この場合、当該最終遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生しない。t7のタイミング～t8のタイミングにおける最終遊技回では、図174(e)に示すように非潜伏対応の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最終遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第3時短状態ST3の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

30

【1933】

次に、第1時短状態ST1において第3時短状態ST3の潜伏が発生する場合について説明する。

40

【1934】

t9のタイミングで、5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで図174(a)に示すように第1時短状態ST1が開始される。この場合、図174(c)に示すように第1時短状態ST1の第1段階となるため、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t10のタイミングで第1時短状態ST1における第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図174(c)及び図174(d)に示すように第1時短状態ST1の第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

【1935】

50

その後、 t_{11} のタイミングで時短結果に対応する遊技回が終了することで、図174(a)及び図174(b)に示すように第1時短状態ST1において第3時短状態ST3が潜伏した状態となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する演出が実行されるとともに、第1時短状態カウンタ372及び第3時短状態カウンタ374の両方の減算が行われる。

【1936】

その後、 t_{12} のタイミングで第1時短状態ST1における第2段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図174(d)に示すように第1時短状態ST1の第2段階が終了して第3段階となる。第3段階は第1時短状態ST1の最終遊技回である。この場合、第3時短状態ST3が潜伏しており、さらに当該最終遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生しない。したがって、 t_{12} のタイミング～ t_{13} のタイミングにおける最終遊技回では、図174(f)に示すように潜伏対応の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最終遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第1時短状態ST1の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出及び潜伏していた第3時短状態ST3が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。また、この第3時短状態ST3が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出においては、当該第3時短状態ST3の残りの継続回数の情報、すなわち第3時短状態カウンタ374にその時点で記憶されている値を示す情報が報知される。

10

【1937】

t_{13} のタイミングで、図174(a)に示すように第1時短状態ST1が終了して、図174(b)に示すように第3時短状態ST3が実行対象となる。この場合、時短進行用処理(図170)では潜伏していた第3時短状態ST3を実行対象とするための処理が実行された場合に時短継続カウンタ375を「0」クリアする処理(ステップSB413、ステップSB421)が実行されるとともに、変動表示期間の特定処理(図172)では時短継続カウンタ375の値に応じて時短状態ST1～ST3の第1段階及び第2段階のいずれに対応しているのかが特定されるため、潜伏していた第3時短状態ST3の残りの継続回数が1回である場合を除き、潜伏していた第3時短状態ST3の残りの継続回数に関係なく当該潜伏していた第3時短状態ST3が開始された場合には第1段階となる。したがって、 t_{13} のタイミングでは図174(c)に示すように第3時短状態ST3の第1段階となり、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。

20

30

【1938】

t_{13} のタイミングで実行対象となった第3時短状態ST3の残りの継続回数は第1段階の継続回数以下である17回である。したがって、 t_{13} のタイミングで「0」クリアされた時短継続カウンタ375の値が第2段階に対応する値となる前に、 t_{14} のタイミングで第3時短状態ST3の最終遊技回が開始される。 t_{13} のタイミング～ t_{14} のタイミングにおける最終遊技回では、図174(e)に示すように非潜伏対応の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最終遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第3時短状態ST3の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

40

【1939】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1940】

第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、第3時短状態ST3が潜伏した状態となる。そして、第3時短状態ST3が潜伏している状況において現状の時短状態ST1、ST2が終了した場合には、その潜伏している第3時短状態ST3が実行対象となる。これにより、時短状態ST1～ST3の実行態様を多様化させることが可能となるとともに、時短状態ST1～ST3が長く継続し得るようにすることが可能となる。

50

【 1 9 4 1 】

時短状態 S T 1 , S T 2 であるとともに第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において遊技回が実行された場合には、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値が 1 減算されることで、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が減少する。そして、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において 1 減算後の第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値が「 0 」となった場合には、当該潜伏している第 3 時短状態 S T 3 は実行対象に設定されることなく終了する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している場合に遊技回が実行される度に当該第 3 時短状態 S T 3 の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となるとともに、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 が実行対象に設定されることなく終了する状況が発生させることが可能となる。

10

【 1 9 4 2 】

第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において実行対象の時短状態 S T 1 , S T 2 が終了した場合には、その時点における第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 の値がその後実行対象となる第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数となる。これにより、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となった場合には、当該第 3 時短状態 S T 3 が潜伏してから実行対象となるまでに要した遊技回の回数に応じた途中の継続回数から当該第 3 時短状態 S T 3 を開始させることが可能となる。

【 1 9 4 3 】

第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が実行対象であって第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再セットされることにより、潜伏中である第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において発生した時短結果が無駄になってしまわないようにすることが可能となる。

20

【 1 9 4 4 】

第 3 時短状態 S T 3 である状況において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再セットされることにより、実行対象である第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象である状況において発生した時短結果が無駄になってしまわないようにすることが可能となる。

30

【 1 9 4 5 】

第 3 時短状態 S T 3 において天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 2 時短状態 S T 2 が潜伏するのではなく、第 3 時短状態 S T 3 が途中で潜伏して第 2 時短状態 S T 2 が開始される。これにより、第 2 時短状態 S T 2 を第 3 時短状態 S T 3 よりも優先させることが可能となる。

【 1 9 4 6 】

第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況における時短状態 S T 1 , S T 2 において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第 3 時短状態 S T 3 が複数潜伏するのではなく、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再セットされることによって潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化される。これにより、潜伏中となっている時短状態 S T 3 の内容を遊技者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

40

【 1 9 4 7 】

第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 において時短結果に対応する遊技回が実行されることで第 3 時短状態 S T 3 が潜伏する場合には、当該遊技回における図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果として潜伏発生図柄の組合せ（「 7 ・ 8 ・ 9 」）が表示される。これにより、遊技回用演出の停止結果を利用して第 3 時短状態 S T 3 が潜伏したことを遊技者に認識させることが可能となる。

【 1 9 4 8 】

第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況における時短状態 S T 1 , S T 2 において時短

50

結果に対応する遊技回が実行された場合には、当該遊技回における図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果として潜伏発生図柄の組合せ（「7・8・9」）が表示される。これにより、第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に第 3 時短状態 S T 3 の継続回数が再セットされることによって潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化されたことを、遊技回用演出の停止結果を利用して遊技者に認識させることが可能となる。

【 1 9 4 9 】

実行対象の時短状態 S T 1 , S T 2 が終了して潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となった場合には、時短継続カウンタ 3 7 5 の値が「0」クリアされる。主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理（図 1 7 2）では時短継続カウンタ 3 7 5 の値に対応する遊技回期間テーブル 3 1 3 ~ 3 1 5 を主側 R O M 8 3 から読み出して、遊技回の変動表示期間を選択するが、時短継続カウンタ 3 7 5 の値が「0」である場合には時短結果に対応する遊技回が実行されてそのまま第 3 時短状態 S T 3 が開始される場合と同様に第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 が参照される。これにより、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となることで、残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数よりも少ない状況で第 3 時短状態 S T 3 が開始される場合であっても、当該第 3 時短状態 S T 3 が開始された場合における遊技回用演出の演出内容の決定態様を、潜伏することなく第 3 時短状態 S T 3 が開始された場合と同様の決定態様とすることが可能となる。

【 1 9 5 0 】

第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況における時短状態 S T 1 , S T 2 の最後の遊技回では、大当たり結果及び時短結果の両方が発生しないことを条件として、潜伏時の最終遊技回用の決定処理が実行される。潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって第 3 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の最終遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。また、この第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出においては、当該第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数の情報、すなわち第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 にその時点で記憶されている値を示す情報が報知される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数を遊技者に認識させることが可能となる。

【 1 9 5 1 】

時短状態 S T 1 , S T 2 の最後の遊技回では、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況であるか否かに関係なく遊技回の変動表示期間として時短状態 S T 1 , S T 2 における他の遊技回よりも長い期間が選択され易い。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況における時短状態 S T 1 , S T 2 の最後の遊技回において、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出を実行するために十分な期間を確保することが可能となる。また、時短状態 S T 1 , S T 2 の最後の遊技回において変動表示期間を決定する場合に第 3 時短状態 S T 3 が潜伏しているか否かによってその決定態様を変更する必要が生じないため、遊技回の変動表示期間を決定するための処理負荷を軽減しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 1 9 5 2 】

第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況における時短状態 S T 1 , S T 2 の最後の遊技回であったとしても当該最後の遊技回が大当たり結果又は時短結果に対応している場合には、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行されない。これにより、大当たり結果又は時短結果に対応する遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【 1 9 5 3 】

< 第 1 9 の実施形態の別形態 >

(1) 第 3 時短状態 S T 3 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には当該第

10

20

30

40

50

3時短状態ST3が潜伏するのではなく終了して第2時短状態ST2が新たに開始される構成としてもよい。第2時短状態ST2は継続回数が150回であり、第3時短状態ST3は継続回数が50回であるため、第3時短状態ST3の途中で第2時短状態ST2が開始された場合には当該第2時短状態ST2の途中で潜伏中の第3時短状態ST3の残りの継続回数が0回となる。したがって、第2時短状態ST2が新たに開始された場合には第3時短状態ST3を終了させたとしても、遊技状態の移行態様としては何ら影響が生じない。

【1954】

(2) 第3時短状態ST3の継続回数の方が第2時短状態ST2の継続回数よりも多い構成としてもよい。この場合、上記第19の実施形態のように第3時短状態ST3の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第3時短状態ST3が潜伏中となり第2時短状態ST2となるようにすることで、当該第2時短状態ST2が終了した場合に未だ第3時短状態ST3の残りの継続回数が1以上である状況が生じ得ることとなる。よって、第2時短状態ST2が終了した場合に潜伏中の第3時短状態ST3が再度実行対象となり得るようにすることが可能となる。

10

【1955】

(3) 第3時短状態ST3の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、当該第3時短状態ST3の残りの継続回数が第3時短状態ST3の継続回数に初期化される構成としたが、これに限定されることはなく、第3時短状態ST3の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には当該時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

20

【1956】

(4) 第3時短状態ST3の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合であっても第3時短状態ST3が潜伏する構成としてもよい。この場合、第3時短状態ST3が終了した場合にそれに続けて潜伏中の第3時短状態ST3が開始される状況が生じ得るようにすることが可能となる。

【1957】

(5) 主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図172)では時短状態ST1, ST2の最後の遊技回が終了した場合に第3時短状態ST3が潜伏中となっている状況であるか否かに応じて当該最後の遊技回の変動表示期間の選択態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、時短状態ST1, ST2の最後の遊技回が終了した場合に第3時短状態ST3が潜伏中となっている状況である場合には第3時短状態ST3が潜伏中となっていない状況である場合よりも当該最後の遊技回の変動表示期間が長くなる又は長くなり易い構成としてもよい。この場合、当該最後の遊技回において第3時短状態ST3が潜伏中であることに対応する演出を実行するための期間を長く確保することが可能となる。また、時短状態ST1, ST2の最後の遊技回が終了した場合に第3時短状態ST3が潜伏中となっている状況である場合には第3時短状態ST3が潜伏中となっていない状況である場合よりも当該最後の遊技回の変動表示期間が短くなる又は短くなり易い構成としてもよい。この場合、当該最後の遊技回を早く終了させて、潜伏中の第3時短状態ST3を早期に開始させることが可能となる。

30

40

【1958】

(6) 第3時短状態ST3が潜伏中である状況における時短状態ST1, ST2の最後の遊技回では、当該時短状態ST1, ST2に続いて開始される第3時短状態ST3が第1段階の途中で最後の遊技回となるのであればそれを遊技者に認識可能とさせる報知が実行され、当該時短状態ST1, ST2に続いて開始される第3時短状態ST3が第2段階の途中で最後の遊技回となるのであればそれを遊技者に認識可能とさせる報知が実行される構成としてもよい。これにより、第3時短状態ST3の演出の実行態様が通常遊技状態において時短結果に対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3に移行した場合の実行態様と異なるとしても遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【1959】

50

(7) 潜伏中であった第3時短状態ST3が遊技状態の実行対象となった場合であってもその最後の遊技回では第3段階時短用の遊技回期間テーブル315が主側ROM83から読み出されて遊技回の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、潜伏中であった第3時短状態ST3が遊技状態の実行対象となった場合には最後の遊技回であっても当該第3時短状態ST3において実行された遊技回の回数に応じた段階に対応する遊技回期間テーブル313, 314が主側ROM83から読み出されて遊技回の変動表示期間が選択される構成としてもよい。

【1960】

<第20の実施形態>

本実施形態では時短状態ST1～ST3の実行態様が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

10

【1961】

図175は遊技状態を制御するために利用される主側RAM84の記憶エリアを説明するための説明図である。

【1962】

主側RAM84には上記第15の実施形態と同様に高確率フラグ321、天井カウンタ325及び状態継続カウンタ327が設けられている。また、主側RAM84には第1時短状態フラグ322、第2時短状態フラグ323、第3時短状態フラグ324及び状態判定用カウンタ326に代えて、時短対象カウンタ381、第2時短待機カウンタ382、第3時短待機カウンタ383及び第2時短優先フラグ384が設けられている。

20

【1963】

時短対象カウンタ381は実行対象となっている時短状態ST1～ST3の種類を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。高確率フラグ321が「1」である場合、時短対象カウンタ381の値に関係なく高確率状態に対応している。高確率フラグ321の値が「0」であって時短対象カウンタ381の値が「0」である場合、通常遊技状態に対応している。時短対象カウンタ381の値が「1」である場合、第1時短状態ST1に対応している。時短対象カウンタ381の値が「2」である場合、第2時短状態ST2に対応している。時短対象カウンタ381の値が「3」である場合、第3時短状態ST3に対応している。

30

【1964】

高確率フラグ321に「1」がセットされている場合又は時短対象カウンタ381の値が「1」である場合、すなわち高確率状態又は第1時短状態ST1である場合、主側MPU82の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップS407)を実行する場合に普図側の高確率テーブル(ステップS406)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップS415)に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される(ステップS414)。また、主側MPU82の普図確定中処理(図17)において普電開放状態の制御処理としてステップS509～ステップS511が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

【1965】

時短対象カウンタ381の値が「2」又は「3」である場合、すなわち第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3である場合、主側MPU82の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップS407)を実行する場合に普図側の低確率テーブル(ステップS405)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップS415)に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される(ステップS414)。また、主側MPU82の普図確定中処理(図17)において普電開放状態の制御処理としてステップS509～ステップS511が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

40

【1966】

高確率フラグ321の値が「0」であって時短対象カウンタ381の値が「0」である

50

場合、すなわち通常遊技状態である場合、主側MPU82の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップS407)を実行する場合に普図側の低確率テーブル(ステップS405)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップS415)に普図側の長期間が当該変動表示回の継続期間として選択される(ステップS413)。また、主側MPU82の普図確定中処理(図17)において普電開放状態の制御処理としてステップS506~ステップS508が実行されることにより当該普電開放状態は低期待度モードとなる。なお、上記第1~第19の実施形態と同様に開閉実行モードにおいては当該開閉実行モードが開始される前の遊技状態に関係なく、通常遊技状態と同じ態様で、普図当否判定処理(ステップS407)、普図表示部38aの変動表示及び普電開放状態の実行制御が行われる。

10

【1967】

第2時短待機カウンタ382は、第3時短状態ST3において天井回数(具体的には900回)の遊技回の消化が完了したことで第2時短状態ST2が実行対象となることを待機させて当該第2時短状態ST2を潜伏させる場合に、当該第2時短状態ST2の継続回数の情報がセットされるカウンタである。第3時短待機カウンタ383は、第1~第3時短状態ST1~ST3において時短結果に対応する遊技回が実行されたことで第3時短状態ST3が実行対象となることを待機させて当該第3時短状態ST3を潜伏させる場合に、当該第3時短状態ST3の継続回数の情報がセットされるカウンタである。

【1968】

なお、本実施形態では上記第15の実施形態と同様に大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行されることによって時短状態ST1~ST3は強制的に終了される。したがって、第1~第3時短状態ST1~ST3のいずれかの途中で第1時短状態ST1の開始契機が発生することはない。また、5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合に開始される第1時短状態ST1の継続回数は100回であり、当該開閉実行モードが実行される場合に当該継続回数よりも多い回数である天井回数(具体的には900回)が設定される。したがって、第1時短状態ST1の途中で第2時短状態ST2の開始契機が発生することはない。また、天井回数の遊技回の消化が完了して第2時短状態ST2が一旦発生した場合には、その後大当たり結果を契機とした開閉実行モードの発生時又は動作電力の供給開始時における天井カウンタ325への天井回数のセットが行われな限り、第2時短状態ST2の開始契機は発生しない。したがって、第2時短状態ST2の途中で第2時短状態ST2の開始契機が発生することはない。

20

30

【1969】

第2時短待機カウンタ382にセットされた継続回数の情報及び第3時短待機カウンタ383にセットされた継続回数の情報は、現状の時短状態ST1~ST3において遊技回が実行される度に1減算される。そして、第2時短待機カウンタ382に1以上の継続回数の情報が記憶されている状況において、それまで実行対象だった他の時短状態ST3が終了した場合にはその時点における第2時短待機カウンタ382に記憶されている残りの継続回数に亘って第2時短状態ST2が実行される。また、第3時短待機カウンタ383に1以上の継続回数の情報が記憶されている状況において、それまで実行対象だった他の時短状態ST1~ST3が終了した場合にはその時点における第3時短待機カウンタ383に記憶されている残りの継続回数に亘って第3時短状態ST3が実行される。

40

【1970】

第2時短優先フラグ384は、第2時短待機カウンタ382及び第3時短待機カウンタ383の両方が1以上であり第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3の両方が潜伏している状況において実行対象となっていた第3時短状態ST3が終了した場合に、その潜伏している第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3のいずれを先に実行対象とするのかを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第2時短優先フラグ384に「1」がセットされている場合には第2時短状態ST2が先に実行対象となり、第2時短優先フラグ384に「1」がセットされていない場合には第3時短状態ST3が先に実行対象となる。

50

【 1 9 7 1 】

図 1 7 6 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。

【 1 9 7 2 】

特図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S B 7 0 1 : Y E S ）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5 R 高確結果又は 1 0 R 高確結果である場合には（ステップ S B 7 0 2 : Y E S ）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」をセットするとともに（ステップ S B 7 0 3 ）、各時短待機カウンタ 3 8 2 , 3 8 3 を「 0 」クリアする（ステップ S B 7 0 4 ）。また、状態継続カウンタ 3 2 7 に高確率状態の継続回数である「 1 0 0 」をセットする（ステップ S B 7 0 5 ）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、高確率モードであって第 1 高頻度サポートモードである高確率状態となる。

10

【 1 9 7 3 】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5 R 低確結果である場合には（ステップ S B 7 0 2 : N O ）、高確率フラグ 3 2 1 を「 0 」クリアし（ステップ S B 7 0 6 ）、時短対象カウンタ 3 8 1 に「 1 」をセットする（ステップ S B 7 0 7 ）。また、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 1 時短状態 S T 1 の継続回数である「 1 0 0 」をセットするとともに、各時短待機カウンタ 3 8 2 , 3 8 3 を「 0 」クリアする（ステップ S B 7 0 8 ）。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、低確率モードであって第 1 高頻度サポートモードである第 1 時短状態 S T 1 となる。また、各時短待機カウンタ 3 8 2 , 3 8 3 が「 0 」クリアされることにより、開閉実行モードが開始される前に第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 の少なくとも一方が潜伏していたとしても、開閉実行モードの終了後において第 1 時短状態 S T 1 が開始される場合にはその潜伏していた時短状態 S T 2 , S T 3 は実行対象となることなく終了する。

20

【 1 9 7 4 】

ステップ S B 7 0 5 又はステップ S B 7 0 8 の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S B 7 0 9 ）。当該送信処理では、遊技状態が高確率状態に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信し、遊技状態が第 1 時短状態 S T 1 に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。その後、主側 R A M 8 4 における大当たり終了時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S B 7 1 0 ）、特図特電カウンタを「 0 」クリアする（ステップ S B 7 1 1 ）。

30

【 1 9 7 5 】

図 1 7 7 は特図確定中処理（図 1 2 8 ）のステップ S 8 3 1 0 にて実行される天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を示すフローチャートである。

【 1 9 7 6 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合（ステップ S B 8 0 1 : Y E S ）、すなわち高確率状態である場合、ステップ S B 8 0 2 以降の処理を実行することなく天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を終了する。上記第 1 5 の実施形態と同様に高確率状態である状況において実行された遊技回においては天井カウンタ 3 2 5 の値の減算が実行されることはなく、天井カウンタ 3 2 5 の値の減算が実行されないことで第 2 時短状態 S T 2 が発生することもない。

40

【 1 9 7 7 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S B 8 0 1 : N O ）、すなわち遊技状態が通常遊技状態、第 1 時短状態 S T 1 、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 のいずれかである場合、天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 以上であることを条件として（ステップ S B 8 0 2 : Y E S ）、当該天井カウンタ 3 2 5 の値を 1 減算する（ステップ S B 8 0 3 ）。そして、その 1 減算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が「 0 」

50

である場合（ステップ S B 8 0 4 : Y E S）、時短対象カウンタ 3 8 1 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S B 8 0 5）。天井回数の遊技回の消化が完了する状況は通常遊技状態又は第 3 時短状態 S T 3 において発生する。したがって、ステップ S B 8 0 5 では現状の遊技状態が第 3 時短状態 S T 3 であるか否かを判定していることになる。

【 1 9 7 8 】

ステップ S B 8 0 5 にて否定判定をした場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 2 」をセットするとともに（ステップ S B 8 0 6）、状態継続カウンタ 3 2 7 に第 2 時短状態 S T 2 の継続回数である「 1 5 0 」をセットする（ステップ S B 8 0 7）。これにより、低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである第 2 時短状態 S T 2 となる。その後、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S B 8 0 8）、第 2 時短状態 S T 2 が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S B 8 0 9）。

10

【 1 9 7 9 】

ステップ S B 8 0 5 にて肯定判定をした場合、すなわち現状の遊技状態が第 3 時短状態 S T 3 である場合、第 2 時短待機カウンタ 3 8 2 に第 2 時短状態 S T 2 の継続回数である「 1 5 0 」をセットする（ステップ S B 8 1 1）。これにより、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となっている状況において第 2 時短状態 S T 2 が潜伏している状態となる。

【 1 9 8 0 】

その後、第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となっている状況において既に次の第 3 時短状態 S T 3 が潜伏しているか否かを判定する（ステップ S B 8 1 2）。ステップ S B 8 1 2 にて否定判定をした場合、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となっている状況において次の第 3 時短状態 S T 3 が潜伏していない状態であることを意味するため、第 2 時短優先フラグ 3 8 4 に「 1 」をセットする（ステップ S B 8 1 3）。一方、ステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をした場合、第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となっている状況において次の第 3 時短状態 S T 3 が既に潜伏している状態であることを意味するため、ステップ S B 8 1 3 の処理を実行しない。この場合、第 2 時短優先フラグ 3 8 4 の値は「 0 」に維持される。

20

【 1 9 8 1 】

ステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S B 8 1 3 の処理を実行した場合、第 2 時短状態 S T 2 の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S B 8 0 9）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 2 時短状態 S T 2 の潜伏が発生したことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 2 時短状態 S T 2 が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

30

【 1 9 8 2 】

図 1 7 8 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 1 9 8 3 】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップ S B 9 0 1 : Y E S）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 9 0 2）。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S B 9 0 2 : Y E S）、ステップ S B 9 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

40

【 1 9 8 4 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S B 9 0 2 : N O）、時短対象カウンタ 3 8 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S B

50

903)。時短対象カウンタ381の値が「0」である場合(ステップSB903:NO)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ381に「3」をセットし(ステップSB904)、状態継続カウンタ327に第3時短状態ST3の継続回数である「50」をセットし(ステップSB905)、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする(ステップSB906)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3時短状態ST3に移行する。

【1985】

その後、通常遊技状態から第3時短状態ST3に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSB907)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST3に移行したことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

10

【1986】

時短対象カウンタ381の値が1以上である場合(ステップSB903:YES)、第3時短待機カウンタ384に第3時短状態ST3の継続回数である「50」をセットする(ステップSB908)。これにより、現状が第3時短状態ST3の潜伏中ではない場合には第1～第3時短状態ST1～ST3のいずれかが実行対象となっている状況において第3時短状態ST3が潜伏している状態となり、現状が第3時短状態ST3の潜伏中である場合には潜伏中の第3時短状態ST3の継続回数が再セットされることになる。

【1987】

20

その後、第1～第3時短状態ST1～ST3がいずれかが実行対象となっている状況において第3時短状態ST3が潜伏している状態となったこと又は潜伏中の第3時短状態ST3の継続回数が再セットされたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSB907)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第1～第3時短状態ST1～ST3がいずれかが実行対象となっている状況において第3時短状態ST3が潜伏している状態となったことを示す演出又は潜伏中の第3時短状態ST3の継続回数が再セットされたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【1988】

第1～第3時短状態ST1～ST3がいずれかが実行対象となっている状況において時短結果に対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3が潜伏している状態となった場合又は潜伏中の第3時短状態ST3の継続回数が再セットされた場合には主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする処理(ステップSB906)が実行されないため、この状況において第2大当たり信号の出力状態はLOWレベルに維持される。但し、これに限定されることはなく、この状況において第2大当たり信号の出力状態がON継続期間に亘ってHIレベルとなる構成としてもよい。

30

【1989】

なお、本実施形態であっても上記第19の実施形態と同様に、時短結果に対応する遊技回を契機として第3時短状態ST3が実行対象となる場合には当該遊技回において図柄列Z1～Z3のいずれかの有効ラインL1～L5に時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。また、時短結果に対応する遊技回を契機として第3時短状態ST3が潜伏中となる場合又は潜伏中の第3時短状態ST3の継続回数が再セットされる場合、当該遊技回において図柄列Z1～Z3のいずれかの有効ラインL1～L5に潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。また、高確率状態であり時短結果が無効化される場合には当該時短結果に対応する遊技回において図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)、潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域43には青色が停止表示される。上

40

50

記非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

【1990】

図179は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【1991】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSC101)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSC101: YES)、ステップSC102以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

10

【1992】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ381の値が1以上である場合(ステップSC101: NO、ステップSC102: YES)、すなわち第1~第3時短状態ST1~ST3のいずれかである場合、状態継続カウンタ327の減算処理(ステップSC103)、第2時短待機カウンタ382の減算処理(ステップSC104)、及び第3時短待機カウンタ383の減算処理(ステップSC105)を実行する。状態継続カウンタ327の減算処理では、状態継続カウンタ327の値を1減算する。

【1993】

第2時短待機カウンタ382の減算処理では、第2時短待機カウンタ382の値が1以上であることを条件として第2時短待機カウンタ382の値を1減算する。また、1減算後における第2時短待機カウンタ382の値が「0」となった場合には第2時短優先フラグ384を「0」クリアする。但し、本実施形態では第2時短状態ST2は第3時短状態ST3においてのみ潜伏し得るとともに、第2時短状態ST2の継続回数が150回であって第3時短状態ST3の継続回数が50回であるため、仮に第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3の両方が潜伏している状況において実行対象となっている第3時短状態ST3が終了し潜伏中の第3時短状態ST3が先に実行対象となったとしても当該第3時短状態ST3が終了した場合に第2時短待機カウンタ382の値が50以上となっている。よって、第2時短待機カウンタ382の減算処理において1減算後における第2時短待機カウンタ382の値が「0」となることはなく、第2時短状態ST2が潜伏した場合にはその後に確実に第2時短状態ST2が実行対象となる。

20

30

【1994】

第3時短待機カウンタ383の減算処理では、第3時短待機カウンタ383の値が1以上であることを条件として第3時短待機カウンタ383の値を1減算する。また、1減算後における第3時短待機カウンタ383の値が「0」となった場合であって第2時短待機カウンタ382の値が1以上である場合、第2時短優先フラグ384に「1」をセットする。

【1995】

ここで、時短状態ST1~ST3においてステップSC104及びステップSC105の処理が実行されるため、第2時短状態ST2が潜伏中である場合には実行対象となっている第3時短状態ST3において1回の遊技回が実行された場合に状態継続カウンタ327の値が1減算されるだけでなく、第2時短待機カウンタ382の値が1減算される。また、第3時短状態ST3が潜伏中である場合には実行対象となっている時短状態ST1~ST3において1回の遊技回が実行された場合に状態継続カウンタ327の値が1減算されるだけでなく、第3時短待機カウンタ383の値が1減算される。また、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3の両方が潜伏中である場合には実行対象となっている第3時短状態ST3において1回の遊技回が実行された場合に状態継続カウンタ327の値が1減算されるだけでなく、第2時短待機カウンタ382の値が1減算されるとともに第3時短待機カウンタ383の値が1減算される。したがって、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3のうち少なくとも一方が潜伏している場合には、1回の遊技回が実

40

50

行された場合に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している時短状態 S T 2 , S T 3 の残りの継続回数も 1 減算されることになる。

【 1 9 9 6 】

第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であるのに対して第 3 時短状態 S T 3 は継続回数が 5 0 回であるため、第 3 時短状態 S T 3 の途中で第 2 時短状態 S T 2 が潜伏した場合には、実行対象の第 3 時短状態 S T 3 が終了した場合に潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 が先に実行対象となったとしても、第 2 時短待機カウンタ 3 8 2 の値が 1 以上である状況で実行対象となっている第 3 時短状態 S T 3 が終了して潜伏中の第 2 時短状態 S T 2 が実行対象となる状況が発生する。この第 2 時短状態 S T 2 は、第 2 時短待機カウンタ 3 8 2 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される。

10

【 1 9 9 7 】

第 3 時短状態 S T 3 は継続回数が 5 0 回であるのに対して第 1 時短状態 S T 1 は継続回数が 1 0 0 回であり第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であるため、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了した場合に第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が 1 以上でありそれまでの時短状態 S T 1 ~ S T 3 に続けて第 3 時短状態 S T 3 が第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 の途中で第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が「 0 」となり潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となることなく終了する状況が生じる。

20

【 1 9 9 8 】

その後、状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了したか否かを判定する（ステップ S C 1 0 6）。状態継続カウンタ 3 2 7 の値が「 0 」である場合（ステップ S C 1 0 6 : Y E S）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S C 1 0 7）。第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が 1 以上である場合（ステップ S C 1 0 7 : Y E S）、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏中であることを意味する。この場合、第 2 時短優先フラグ 3 8 4 に「 1 」がセットされているか否かを判定することで、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 よりも先に第 2 時短状態 S T 2 が潜伏状態となっているか否かを判定する（ステップ S C 1 0 8）。

30

【 1 9 9 9 】

第 2 時短優先フラグ 3 8 4 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S C 1 0 8 : N O）、第 2 時短状態 S T 2 が潜伏していない、又は第 2 時短状態 S T 2 が潜伏しているとしてもその第 2 時短状態 S T 2 の潜伏は第 3 時短状態 S T 3 の潜伏よりも後のタイミングで発生したことを意味する。この場合、時短対象カウンタ 3 8 1 に「 3 」をセットし（ステップ S C 1 0 9）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値を状態継続カウンタ 3 2 7 にセットする（ステップ S C 1 1 0）。これにより、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 が実行対象となり、当該第 3 時短状態 S T 3 は第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。また、第 3 時短移行時のクリア処理を実行する（ステップ S C 1 1 1）。当該クリア処理では、第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値を「 0 」クリアする。また、第 2 時短待機カウンタ 3 8 2 の値が 1 以上である場合には、第 2 時短優先フラグ 3 8 4 に「 1 」をセットする。

40

【 2 0 0 0 】

その後、潜伏中であった第 3 時短状態 S T 3 が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S C 1 1 8）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了して、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 が開始されたことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。

【 2 0 0 1 】

第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が「 0 」である場合（ステップ S C 1 0 7 : N O）、

50

第2時短待機カウンタ382の値が1以上であるか否かを判定する(ステップSC112)。第2時短待機カウンタ382の値が1以上である場合(ステップSC112:YES)、第2時短状態ST2が潜伏中であることを意味する。また、ステップSC108にて肯定判定をした場合、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3が潜伏中であって、第2時短状態ST2が先に実行対象となることを意味する。

【2002】

これらの場合、時短対象カウンタ381に「2」をセットし(ステップSC113)、第2時短待機カウンタ382の値を状態継続カウンタ327にセットする(ステップSC114)。これにより、潜伏中の第2時短状態ST2が実行対象となり、当該第2時短状態ST2は第2時短待機カウンタ384に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。また、第2時短移行時のクリア処理を実行する(ステップSC115)。当該クリア処理では、第2時短待機カウンタ382の値を「0」クリアする。また、第2時短優先フラグ384を「0」クリアする。

10

【2003】

その後、潜伏中であった第2時短状態ST2が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSC118)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった第3時短状態ST3が終了して、潜伏していた第2時短状態ST2が開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【2004】

第3時短待機カウンタ383の値が「0」であって第2時短待機カウンタ382の値が「0」である場合(ステップSC107及びステップSC112:NO)、時短対象カウンタ381を「0」クリアする(ステップSC116)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSC117)、時短状態ST1~ST3が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSC118)。

20

【2005】

上記構成であることにより第3時短状態ST3において天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第2時短状態ST2が潜伏した状態となる。また、第1~第3時短状態ST1~ST3のいずれかにおいて時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3時短状態ST3が潜伏した状態となる。そして、実行対象となった時短状態ST1~ST3が終了した場合には潜伏している時短状態ST2,ST3が新たに実行対象となる。これにより、時短状態ST1~ST3の途中で時短状態ST1~ST3の新たな付与契機が発生した場合に当該付与契機が無効化されないようにすることが可能となり、時短状態ST1~ST3が付与される機会を多くすることが可能となる。

30

【2006】

時短状態ST2,ST3が潜伏している状況において遊技回が消化された場合には、実行対象となっている時短状態ST1~ST3の残りの継続回数が1減算されるだけでなく、潜伏中の時短状態ST2,ST3の残りの継続回数も1減算される。これにより、上記のように時短状態ST1~ST3が付与される機会を多くした構成であっても、時短状態ST1~ST3である期間が過剰に長く継続してしまわないようにすることが可能となる。

40

【2007】

第3時短状態ST3においては第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3の両方が潜伏し得る。これにより、時短状態ST2,ST3の潜伏の様態を多様化させることが可能となる。また、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3の両方が潜伏している場合には、先に潜伏した側の時短状態ST2,ST3から開始対象となるため、潜伏中の時短状態ST2,ST3の開始順序が遊技者にとって明確なものとなる。

【2008】

<第20の実施形態の別形態>

50

(1) 第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において時短結果に対応する遊技回が実行された場合、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が当該第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化される構成に限定されることはなく、第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には当該時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

【 2 0 0 9 】

(2) 第 3 時短状態 S T 3 が潜伏している状況において天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 の両方が潜伏している状況となり、その後時短結果に対応する遊技回が実行されて潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化されたとしても、実行対象の時短状態 S T 1 , S T 3 が終了した場合には潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 から先に実行対象となる構成としたが、これに限定されない。例えば、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 の両方が潜伏している状況において時短結果に対応する遊技回が実行されて潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が第 3 時短状態 S T 3 の継続回数に初期化された場合には、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 の方が潜伏中の第 2 時短状態 S T 2 よりも先に潜伏している状態となっていたとしても、実行対象の時短状態 S T 1 , S T 3 が終了した場合には潜伏中の第 2 時短状態 S T 2 から先に実行対象となる構成としてもよい。

【 2 0 1 0 】

< 第 2 1 の実施形態 >

本実施形態では第 3 時短状態の種類が上記第 1 9 の実施形態と相違しているとともに時短状態の実行態様が上記第 1 9 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 9 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 9 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 0 1 1 】

図 1 8 0 は、本実施形態に設定されている時短状態の内容を説明するための説明図である。

【 2 0 1 2 】

本実施形態であっても上記第 1 9 の実施形態と同様に遊技状態として、通常遊技状態と、高確率状態と、第 1 時短状態 S T 1 と、第 2 時短状態 S T 2 とが存在している。また、第 3 時短状態として、第 3 A 時短状態 S T 3 A と、第 3 B 時短状態 S T 3 B と、第 3 C 時短状態 S T 3 C とが存在している。通常遊技状態、高確率状態、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 の内容は上記第 1 9 の実施形態と同一である。なお、以下の説明では便宜上、第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 及び第 3 C 時短状態 S T 3 C をまとめて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C と表現する。

【 2 0 1 3 】

第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 及び第 3 C 時短状態 S T 3 C は、上記第 1 9 の実施形態における第 3 時短状態 S T 3 と同様にサポートモードが第 2 高頻度サポートモードとなる。当該第 2 高頻度サポートモードでは上記第 1 5 の実施形態と同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。

【 2 0 1 4 】

第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 及び第 3 C 時短状態 S T 3 C は終了条件が相互に相違している。具体的には、第 3 A 時短状態 S T 3 A は 5 0 回の遊技回が消化された場合に終了して通常遊技状態となり、第 3 B 時短状態 S T 3 B は 1 0 0 回の遊技回が消化された場合に終了して通常遊技状態となり、第 3 C 時短状態 S T 3 C は 1 3 0 回の遊技回が消化された場合に終了して通常遊技状態となる。上記のとおり第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 及び第 3 C 時短状態 S T 3 C のサポートモードは第 2 高頻度サポートモードで共通しているため、第 3 時短状態の中においては継続回数が最も多い第 3 C 時短状態 S T 3 C が最も有利であり、継続回数が次に多い第 3 B 時短状態 S T 3 B が次に有利であり、継続回数が最も少ない第 3 A 時短状態 S T 3 A の有利度が最も低

10

20

30

40

50

い。なお、第3A～第3C時短状態ST3A～ST3Cは第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2と同様に、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合に強制的に終了する。

【2015】

第3A時短状態ST3Aは、当否判定処理（ステップS805）にて時短結果となるとともにその後実行される時短用の振分判定処理（ステップS811）にて第1時短結果が選択された場合に、これら当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行された遊技回の終了時に設定される。第3B時短状態ST3Bは、当否判定処理（ステップS805）にて時短結果となるとともにその後実行される時短用の振分判定処理（ステップS811）にて第2時短結果が選択された場合に、これら当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行された遊技回の終了時に設定される。第3C時短状態ST3Cは、当否判定処理（ステップS805）にて時短結果となるとともにその後実行される時短用の振分判定処理（ステップS811）にて第3時短結果が選択された場合に、これら当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行された遊技回の終了時に設定される。

10

【2016】

なお、これに限定されることはなく、当否判定処理（ステップS805）にて選択され得る遊技結果として時短結果ではなく、第1時短結果、第2時短結果及び第3時短結果が設定されており、当否判定処理において第1～第3時短結果のいずれかが選択され得る構成としてもよい。この場合、時短用の振分判定処理を実行する必要がなくなる。また、時短用の振分判定処理では種別乱数カウンタC2の値を利用する構成であるが、これに限定されることはなく、時短用の振分判定処理においてのみ利用される抽選用カウンタの値を利用する構成としてもよい。

20

【2017】

図180(b)は時短用の振分判定処理（ステップS811）にて参照される第1特図用の時短振分テーブル391を説明するための説明図であり、図180(c)は時短用の振分判定処理（ステップS811）にて参照される第2特図用の時短振分テーブル392を説明するための説明図である。

【2018】

第1特図用の時短振分テーブル391及び第2特図用の時短振分テーブル392のいずれにも、振分対象となる時短結果の種類として、第1時短結果、第2時短結果及び第3時短結果が設定されている。したがって、第1作動口33への遊技球の入球に基づき取得された第1保留情報を契機とした遊技回及び第2作動口34への遊技球の入球に基づき取得された第2保留情報を契機とした遊技回のいずれであっても、第1時短結果、第2時短結果及び第3時短結果のそれぞれが発生し得る。

30

【2019】

第1特図用の時短振分テーブル391では図180(b)に示すように、「0～9」の種別乱数カウンタC2が第1時短結果に対応しており、「10～19」の種別乱数カウンタC2が第2時短結果に対応しており、「20～29」の種別乱数カウンタC2が第3時短結果に対応している。つまり、第1特図用の時短振分テーブル391が参照される場合には第1時短結果、第2時短結果及び第3時短結果の選択確率が同一となっている。

40

【2020】

第2特図用の時短振分テーブル392では図180(c)に示すように、「0～7」の種別乱数カウンタC2が第1時短結果に対応しており、「8～15」の種別乱数カウンタC2が第2時短結果に対応しており、「16～29」の種別乱数カウンタC2が第3時短結果に対応している。つまり、第2特図用の時短振分テーブル392が参照される場合には第3時短結果の選択確率が最も高く、第1時短結果及び第2時短結果のそれぞれの選択確率は第3時短結果の選択確率よりも低い確率において同一となっている。既に説明したとおり第3時短結果を契機として発生する第3C時短状態ST3Cは、第1時短結果を契機として発生する第3A時短状態ST3A及び第2時短結果を契機として発生する第3B時短状態ST3Bよりも有利である。したがって、第2特図用の時短振分テーブル392

50

が参照される場合の方が第 1 特図用の時短振分テーブル 3 9 1 が参照される場合よりも、第 3 A ~ 第 3 C 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の選択態様が有利となる。

【 2 0 2 1 】

なお、上記構成に限定されることはなく、第 1 保留情報を契機とした遊技回及び第 2 保留情報を契機とした遊技回のいずれであっても第 1 特図用の時短振分テーブル 3 9 1 が参照される構成としてもよく、第 1 保留情報を契機とした遊技回及び第 2 保留情報を契機とした遊技回のいずれであっても第 2 特図用の時短振分テーブル 3 9 2 が参照される構成としてもよい。また、第 2 特図用の時短振分テーブル 3 9 2 においては第 3 時短結果の選択確率が最も高く設定されている構成に限定されることはなく、第 2 時短結果の選択確率が最も高く設定されている構成としてもよく、第 1 時短結果の選択確率が最も高く設定されている構成としてもよく、第 1 ~ 第 3 時短結果の選択確率が同一又は略同一である構成としてもよい。

10

【 2 0 2 2 】

図 1 8 1 は遊技状態を制御するために利用される主側 R A M 8 4 の記憶エリアを説明するための説明図である。

【 2 0 2 3 】

主側 R A M 8 4 には上記第 1 9 の実施形態と同様に高確率フラグ 3 2 1、天井カウンタ 3 2 5、時短対象カウンタ 3 7 1 及び時短継続カウンタ 3 7 5 が設けられている。また、主側 R A M 8 4 には第 1 時短状態カウンタ 3 7 2、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 及び第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に代えて、時短状態カウンタ 3 8 6 及び第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 が設けられている。

20

【 2 0 2 4 】

時短対象カウンタ 3 7 1 は上記第 1 9 の実施形態と同様に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 の種類を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。高確率フラグ 3 2 1 が「 1 」である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 の値に関係なく高確率状態に対応している。高確率フラグ 3 2 1 の値が「 0 」であって時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合、通常遊技状態に対応している。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」である場合、第 1 時短状態 S T 1 に対応している。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 2 」である場合、第 2 時短状態 S T 2 に対応している。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」である場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応している。

30

【 2 0 2 5 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合又は時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」である場合、すなわち高確率状態又は第 1 時短状態 S T 1 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）を実行する場合に普図側の高確率テーブル（ステップ S 4 0 6）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4）。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

【 2 0 2 6 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 2 」又は「 3 」である場合、すなわち第 2 時短状態 S T 2、第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 又は第 3 C 時短状態 S T 3 C である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理（図 1 6）において普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）を実行する場合に普図側の低確率テーブル（ステップ S 4 0 5）が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合（ステップ S 4 1 5）に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される（ステップ S 4 1 4）。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理（図 1 7）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 ~ ステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

40

【 2 0 2 7 】

50

高確率フラグ321の値が「0」であって時短対象カウンタ371の値が「0」である場合、すなわち通常遊技状態である場合、主側MPU82の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップS407)を実行する場合に普図側の低確率テーブル(ステップS405)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップS415)に普図側の長期間が当該変動表示回の継続期間として選択される(ステップS413)。また、主側MPU82の普図確定中処理(図17)において普電開放状態の制御処理としてステップS506~ステップS508が実行されることにより当該普電開放状態は低期待度モードとなる。なお、上記第1~第20の実施形態と同様に開閉実行モードにおいては当該開閉実行モードが開始される前の遊技状態に関係なく、通常遊技状態と同じ態様で、普図当否判定処理(ステップS407)、普図表示部38aの変動表示及び普電開放状態の実行制御が行われる。

10

【2028】

時短継続カウンタ375は、上記第19の実施形態と同様に第1~第3時短状態ST1~ST3Cのいずれかが新たに開始されてからその時短状態ST1~ST3Cにおいて実行された遊技回の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。時短状態ST1~ST3Cにおいては時短継続カウンタ375の値に対応する態様で遊技回の変動表示期間が決定される。また、上記第1の実施形態と同様に遊技回の変動表示期間に応じて、各遊技回において図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される遊技回用の演出の内容が異なり得るため、時短状態ST1~ST3Cにおいては時短継続カウンタ375の値に対応する態様で遊技回用の演出の実行態様が決定されるとも言える。

20

【2029】

時短状態カウンタ386は実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。第3時短待機カウンタ387は、第1~第3時短状態ST1~ST3Cにおいて時短結果に対応する遊技回が実行されたことで第3時短状態ST3A~ST3Cが実行対象となることを待機させて当該第3時短状態ST3A~ST3Cを潜伏させる場合に、当該第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数の情報がセットされるカウンタである。第3時短待機カウンタ387にセットされた継続回数の情報は、現状の時短状態ST1~ST3Cにおいて遊技回が実行される度に1減算される。そして、第3時短待機カウンタ387に1以上の継続回数の情報が記憶されている状況において、それまで実行対象だった他の時短状態ST1~ST3Cが終了した場合にはその時点における第3時短待機カウンタ387に記憶されている残りの継続回数に亘って第3時短状態ST3A~ST3Cが実行される。

30

【2030】

図182は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。

【2031】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合(ステップSC201: YES)、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R高確結果又は10R高確結果である場合には(ステップSC202: YES)、高確率フラグ321に「1」をセットするとともに(ステップSC203)、時短対象カウンタ371、時短状態カウンタ386及び第3時短待機カウンタ387を「0」クリアする(ステップSC204)。また、主側RAM84に設けられた高確率状態カウンタに高確率状態の継続回数である「100」をセットする(ステップSC205)。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、高確率モードであって第1高頻度サポートモードである高確率状態となる。高確率状態カウンタの値は上記第1の実施形態と同様に高確率状態において遊技回が実行される度に1減算され、1減算後における高確率状態カウンタの値が「0」となった場合には高確率状態を終了させて通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。

40

【2032】

50

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R低確結果である場合には(ステップSC202:NO)、高確率フラグ321を「0」クリアし(ステップSC206)、時短対象カウンタ371に「1」をセットする(ステップSC207)。また、時短状態カウンタ386に第1時短状態ST1の継続回数である「100」をセットするとともに第3時短待機カウンタ387を「0」クリアし、さらに時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSC208)。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態は、開閉実行モードの開始前における遊技状態に関係なく、低確率モードであって第1高頻度サポートモードである第1時短状態ST1となる。また、開閉実行モードの開始前に第3時短状態ST3A~ST3Bが潜伏していたとしても、第3時短状態ST3A~ST3Bが潜伏していない状態となる。

10

【2033】

ステップSC205又はステップSC208の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップSC209)。当該送信処理では、遊技状態が高確率状態に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し、遊技状態が第1時短状態ST1に移行した場合にはそれに対応する状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。その後、主側RAM84における大当たり終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSC210)、特図特電カウンタを「0」クリアする(ステップSC211)。

【2034】

図183は特図確定中処理(図128)のステップS8310にて実行される天井カウンタ325の減算処理を示すフローチャートである。

20

【2035】

高確率フラグ321に「1」がセットされている場合(ステップSC301:YES)、すなわち高確率状態である場合、ステップSC302以降の処理を実行することなく天井カウンタ325の減算処理を終了する。上記第19の実施形態と同様に高確率状態である状況において実行された遊技回においては天井カウンタ325の値の減算が実行されることはなく、天井カウンタ325の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

【2036】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合(ステップSC301:NO)、すなわち遊技状態が通常遊技状態、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3A~ST3Cのいずれかである場合、天井カウンタ325の値が1以上であることを条件として(ステップSC302:YES)、当該天井カウンタ325の値を1減算する(ステップSC303)。そして、その1減算後における天井カウンタ325の値が「0」である場合(ステップSC304:YES)、時短対象カウンタ371に「2」をセットし(ステップSC305)、時短状態カウンタ386に第2時短状態ST2の継続回数である「150」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSC306)。これにより、低確率モードであって第2高頻度サポートモードである第2時短状態ST2となる。その後、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSC307)、第2時短状態ST2が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSC308)。

30

40

【2037】

ここで、第3時短状態ST3A~ST3Cにおいて天井回数の遊技回の消化が完了した場合であっても第2時短状態ST2を開始するためのステップSC305~ステップSC308の処理が実行される。この場合、第3時短状態ST3A~ST3Cは潜伏するのではなく途中で終了される。これにより、第3時短状態ST3A~ST3Cよりも第2時短状態ST2の実行を優先させることが可能となる。

【2038】

その一方、第2時短状態ST2が開始される場合に第3時短待機カウンタ387は「0」クリアされない。したがって、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している状況で

50

あって第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象である状況において天井回数の遊技回の消化が完了した場合には、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況が維持されたまま第2時短状態ST2が開始される。但し、継続回数はいずれの第3時短状態ST3A～ST3Cよりも第2時短状態ST2の方が多いため、その潜伏している第3時短状態ST3A～ST3Cは実行対象となることなく終了する。なお、これに限定されることはなく、第2時短状態ST2が開始される場合には第3時短待機カウンタ387が「0」クリアされることにより、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cも終了される構成としてもよい。

【2039】

図184は特図確定中処理(図128)のステップS8309にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

10

【2040】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第3時短結果のいずれかである場合(ステップSC401: YES)、高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSC402)。そして、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSC402: YES)、ステップSC403以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3A～ST3Cの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【2041】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合(ステップSC402: NO)、時短対象カウンタ371の値が1以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第1～第3時短状態ST1～ST3Cのいずれかであるか否かを判定する(ステップSC403)。時短対象カウンタ371の値が「0」である場合(ステップSC403: NO)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ371に「3」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSC404)、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSC405)、時短状態カウンタ386への設定処理を実行する(ステップSC406)。時短状態カウンタ386への設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば時短状態カウンタ386に「50」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば時短状態カウンタ386に「100」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば時短状態カウンタ386に「130」をセットする。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cに移行する。また、ステップSC405にて時短発生時の外端フラグに「1」がセットされることとなるが、時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合には上記第15の実施形態と同様に第2大当たり信号用の外端端子333に対して第2大当たり信号の出力状態をON継続期間に亘ってHIレベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子334に対して有利状態信号の出力状態をHIレベルとするための処理が実行される。

20

30

【2042】

その後、通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cに移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSC407)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cに移行したことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

40

【2043】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSC403: YES)、第3時短待機カウンタ387の値が1以上であるか否かを判定することで、第3時短状態ST3A～ST3Cが既に潜伏中であるか否かを判定する(ステップSC408)。第3時短待機カウンタ387の値が1以上である場合(ステップSC408: YES)、既に第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中であることを意味する。この場合、そのまま本時

50

短結果用の設定処理を終了する。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合、既に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏中であれば当該時短結果が無効化される。

【 2 0 4 4 】

第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が「 0 」である場合（ステップ S C 4 0 8 : N O ）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 への設定処理を実行する（ステップ S C 4 0 9 ）。第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 への設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に「 5 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に「 1 0 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に「 1 3 0 」をセットする。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の途中で第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が既に潜伏中ではないことを条件として、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏することとなる。また、この場合に潜伏する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数は、当該潜伏の契機となった時短結果の種類に対応する継続回数となる。

10

【 2 0 4 5 】

その後、ステップ S C 4 0 7 にて、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【 2 0 4 6 】

上記のとおり高確率状態において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合には上記第 1 9 の実施形態と同様に当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C への移行及び第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏がいずれも発生することなく、当該時短結果が無効化される。また、既に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況である時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合にも当該時短結果が無効化される。

30

【 2 0 4 7 】

一方、通常遊技状態において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C への移行が発生し、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であって第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していない状況において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生する。この場合に、当否判定処理にて時短結果が選択された遊技回において特図表示部 3 7 a , 3 7 b に停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に関する設定が行われるか否かによって変化しないのに対して、図柄表示装置 4 1 に停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に関する設定が行われるか否かによって変化する。この内容について以下に詳細に説明する。

40

【 2 0 4 8 】

遊技回の当否判定処理（ステップ S 8 0 5 ）及び各種振分判定処理（ステップ S 8 0 7 、ステップ S 8 1 1 ）により選択され得る遊技結果として、5 R 低確結果、5 R 高確結果、1 0 R 高確結果、第 1 時短結果、第 2 時短結果、第 3 時短結果及び外れ結果が存在している。特図表示部 3 7 a , 3 7 b において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、5 R 低確結果の場合には「 1 」であり、5 R 高確結果の場合には「 2 」であり、1 0 R 高確結果の場合には「 3 」であり、第 1 時短結果の場合には「 4 」であり、第 2 時短結果の場合には「 5 」であり、第 3 時短結果の場合には「 6 」であり、外れ結果の場合には「 - 」である。これら停止結果はいずれの遊技状況であっても変化しない。したがって、遊技ホールの管理者は特図表示部 3 7 a , 3 7 b の停止結果を確認することで、遊技回

50

の遊技結果を一義的に把握することが可能となる。

【 2 0 4 9 】

図柄表示装置 4 1 において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、大当たり結果である場合及び外れ結果である場合にはいずれの遊技状況であっても変化しないのに対して、第 1 ~ 第 3 時短結果である場合には遊技状況によって変化する。かかる内容について図 1 8 5 のフローチャートを参照しながら説明する。図 1 8 5 は音光側 M P U 9 3 にて実行される本実施形態における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側 M P U 8 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

【 2 0 5 0 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップ S C 5 0 1 : Y E S ）、大当たり結果用の停止図柄決定処理を実行し（ステップ S C 5 0 2 ）、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S C 5 0 3 ）。これら処理の内容は、上記第 1 の実施形態における変動パターンの決定処理（図 2 8 ）のステップ S 1 4 0 2 及びステップ S 1 4 0 3 と同一である。

【 2 0 5 1 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第 1 ~ 第 3 時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップ S C 5 0 4 : Y E S ）、現状の遊技状態が高確率状態であれば（ステップ S C 5 0 5 : Y E S ）、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S C 5 0 6 ）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」、「 2 ・ 3 ・ 4 」、「 3 ・ 4 ・ 5 」）、潜伏発生図柄の組合せ（「 5 ・ 6 ・ 7 」、「 6 ・ 7 ・ 8 」、「 7 ・ 8 ・ 9 」）、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として青色を選択する（ステップ S C 5 0 7 ）。

【 2 0 5 2 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第 1 ~ 第 3 時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合であって（ステップ S C 5 0 4 : Y E S ）、現状の遊技状態が通常遊技状態である場合（ステップ S C 5 0 8 : N O ）、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S C 5 0 9 ）。時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」、「 2 ・ 3 ・ 4 」、「 3 ・ 4 ・ 5 」）を選択する。この場合、今回が第 1 時短結果であれば第 1 時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）を選択し、今回が第 2 時短結果であれば第 2 時短発生図柄の組合せ（「 2 ・ 3 ・ 4 」）を選択し、今回が第 3 時短結果であれば第 3 時短発生図柄の組合せ（「 3 ・ 4 ・ 5 」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第 1 ~ 第 3 時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S C 5 1 0 ）。

【 2 0 5 3 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第 1 ~ 第 3 時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合であって（ステップ S C 5 0 4 : Y E S ）、現状の遊技状態が時短状態 S T 1 ~ S T 3 C である場合（ステップ S C 5 0 8 : Y E S ）、今回の遊技回が実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回であって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生していない状況又は潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回である場合に今回の遊技回が開始された状況であるか否かを判定する（ステップ S C 5 1 1 ）。なお、音光側 M P U 9 3 は主側 M P U 8 2 から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確

10

20

30

40

50

率状態、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3A～ST3Cのいずれであるのか、及び時短状態ST1～ST3Cにおいて第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中であるか否かを特定可能であり、さらに時短状態ST1～ST3Cの開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって時短状態ST1～ST3Cの最終遊技回であるか否かを特定可能であって、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数が1回であるか否かを特定可能である。

【2054】

ステップSC511に肯定判定をした場合、時短状態ST1～ST3Cにおいて今回の遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合には今回の第1～第3時短結果を契機として第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに開始されることを意味する。この場合、既に説明した時短示唆用の停止図柄決定処理を実行するとともに（ステップSC509）、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップSC510）。

10

【2055】

ステップSC511にて否定判定をした場合、今回の第1～第3時短結果を契機として第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生するか否かを判定する（ステップSC512）。第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生する場合とは、時短状態ST1～ST3Cの最終遊技回である場合であって当該時短状態ST1～ST3Cが終了した場合に潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となる場合が該当し、また時短状態ST1～ST3Cの最終遊技回ではない場合であって第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していない場合が該当し、また時短状態ST1～ST3Cの最終遊技回ではない場合であって潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数が今回の遊技回が終了する場合に0回となる場合が該当する。

20

【2056】

ステップSC512にて肯定判定をした場合、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSC513）。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ（「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」）を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ（「5・6・7」）を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ（「6・7・8」）を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ（「7・8・9」）を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップSC514）。

30

【2057】

ステップSC512にて否定判定をした安倍、今回の第1～第3時短結果は無効化されることになる。したがって、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSC506）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では既に説明したとおり、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」）、潜伏発生図柄の組合せ（「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」）、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する（ステップSC507）。

40

【2058】

なお、今回の時短結果の種類によってステップSC507において決定される状態示唆領域43の停止結果を変更させてもよい。例えば、今回が第1時短結果であれば状態示唆領域43の停止結果として緑色を選択し、今回が第2時短結果であれば状態示唆領域43

50

の停止結果として黄色を選択し、今回が第3時短結果であれば状態示唆領域43の停止結果として紫色を選択する。これにより、時短結果が無効化される場合であってもその無効化された時短結果の種類を状態示唆領域43の停止結果によって報知することが可能となる。

【2059】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が外れ結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップSC504：NO）、外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSC515）。外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していることを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、外れリーチ図柄の組合せを抽選により決定するとともにその決定した外れリーチ図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していないことを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」）、潜伏発生図柄の組合せ（「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」）、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップSC516）。

【2060】

ステップSC503、ステップSC507、ステップSC510、ステップSC514又はステップSC516の処理を実行した場合、パターン決定処理を実行する（ステップSC517）。パターン決定処理では、ステップSC501～ステップSC516にて決定した停止結果及び今回受信した変動用コマンドに含まれる変動表示期間の情報などに対応する変動パターンを選択し、その選択した変動パターンに対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。

【2061】

その後、ステップSC517にて決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する（ステップSC518）。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図185）におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

【2062】

上記のとおり通常遊技状態である状況、又は今回の遊技回が実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの最終遊技回であって第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生していない状況若しくは潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数が1回である場合に今回の遊技回が開始された状況において第1～第3時短結果となった場合には、図柄列Z1～Z3のいずれかの有効ラインL1～L5に時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」）が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cへの移行が発生したことを、図柄表示装置41の停止結果によって遊技者に認識させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 2 0 6 3 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C である状況において第 1 ~ 第 3 時短結果となった場合であって当該第 1 ~ 第 3 時短結果を契機として第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生した場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 のいずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に潜伏発生図柄の組合せ（「 5 ・ 6 ・ 7 」、「 6 ・ 7 ・ 8 」、「 7 ・ 8 ・ 9 」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 4 3 には赤色が停止表示される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを、図柄表示装置 4 1 の停止結果によって遊技者に認識させることが可能となる。

【 2 0 6 4 】

高確率状態である状況において時短結果となった場合、又は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C である状況において第 1 ~ 第 3 時短結果となったものの当該第 1 ~ 第 3 時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生しなかった場合、図柄列 Z 1 ~ Z 3 には各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。また、状態示唆領域 4 3 には青色が停止表示される。

10

【 2 0 6 5 】

図柄表示装置 4 1 の表示面積は特図表示部 3 7 a , 3 7 b の表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置 4 1 は遊技領域 P A の略中央に配置されているのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b は遊技領域 P A の隅角側に配置されているため、図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置 4 1 ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部 3 7 a , 3 7 b では既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置 4 1 の方が特図表示部 3 7 a , 3 7 b よりも遊技者に注目される。このような事情において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に関する設定の契機とならない時短結果である場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

20

【 2 0 6 6 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に関する設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域 4 3 には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に関する設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域 4 3 に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部 3 7 a , 3 7 b が視認しづらい状況において図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 4 3 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

30

40

【 2 0 6 7 】

図 1 8 6 は特図確定中処理（図 1 2 8 ）のステップ S 8 3 0 8 にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【 2 0 6 8 】

まず高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S C 6 0 1 ）。高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S C 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S C 6 0 2 以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【 2 0 6 9 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ 3 7

50

1の値が1以上である場合(ステップSC601:NO、ステップSC602:YES)、すなわち第1~第3時短状態ST1~ST3Cのいずれかである場合、時短状態カウンタ386の減算処理(ステップSC603)、及び第3時短待機カウンタ387の減算処理(ステップSC604)を実行する。時短状態カウンタ386の減算処理では、時短状態カウンタ386の値を1減算する。第3時短待機カウンタ387の減算処理では、第3時短待機カウンタ387の値が1以上であることを条件として第3時短待機カウンタ387の値を1減算する。

【2070】

ここで、時短状態ST1~ST3CにおいてステップSC604の処理が実行されるため、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏中である場合には実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cにおいて1回の遊技回が実行された場合に時短状態カウンタ386の値が1減算されるだけでなく、第3時短待機カウンタ387の値が1減算される。したがって、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している場合には、1回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの残りの継続回数が1減算されるだけでなく、潜伏している第3時短状態ST3A~ST3Cの残りの継続回数も1減算されることになる。

10

【2071】

第1時短状態ST1は継続回数が100回であり、第2時短状態ST2は継続回数が150回であり、第3A時短状態ST3Aは継続回数が50回であり、第3B時短状態ST3Bは継続回数が100回であり、第3C時短状態ST3Cは継続回数が130回であるため、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態ST1~ST3Cが終了した場合に第3時短待機カウンタ387の値が1以上でありそれまでの時短状態ST1~ST3Cに続けて第3時短状態ST3A~ST3Cが第3時短待機カウンタ387に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態ST1~ST3Cの途中で第3時短待機カウンタ387の値が「0」となり潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cが実行対象となることなく終了する状況が生じ得る。

20

【2072】

その後、時短状態カウンタ386の値が「0」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態ST1~ST3Cが終了したか否かを判定する(ステップSC605)。時短状態カウンタ386の値が「0」である場合(ステップSC605:YES)、第3時短待機カウンタ387の値が1以上であるか否かを判定する(ステップSC606)。第3時短待機カウンタ387の値が1以上である場合(ステップSC606:YES)、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏中であることを意味する。この場合、第3時短待機カウンタ387の値を時短状態カウンタ386にセットし(ステップSC607)、第3時短待機カウンタ387の値を「0」クリアし(ステップSC608)、時短対象カウンタ371に「3」をセットする(ステップSC609)。これにより、潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cが実行対象となり、当該第3時短状態ST3A~ST3Cは第3時短待機カウンタ387に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。

30

【2073】

その後、潜伏中であつた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSC612)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であつた時短状態ST1~ST3Cが終了して、潜伏していた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSC613)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST3A~ST3Cにおける遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST3A~ST3Cが新たに開始された場合の決定態様に戻るようになる。

40

【2074】

50

第3時短待機カウンタ387の値が「0」である場合（ステップSC606：NO）、時短対象カウンタ371を「0」クリアする（ステップSC610）。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし（ステップSC611）、時短状態ST1～ST3Cが終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し（ステップSC612）、時短継続カウンタ375を「0」クリアする（ステップSC613）。

【2075】

次に、図187のタイムチャートを参照しながら第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏する様子を第1時短状態ST1との関係を例に挙げて説明する。図187（a）は第1時短状態ST1が実行対象となっている期間を示し、図187（b）は第3A時短状態ST3Aが実行対象となっている期間を示し、図187（c）は第3B時短状態ST3Bが実行対象となっている期間を示し、図187（d）は第3C時短状態ST3Cが実行対象となっている期間を示し、図187（e）は第1時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図187（f）は第2時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図187（g）は第3時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図187（h）は第3時短待機カウンタ387の値が1以上である期間を示す。

【2076】

t1のタイミングで、5R低確結果に対応する開閉実行モードが終了することで、図187（a）に示すように第1時短状態ST1が開始される。その後、第1時短状態ST1の途中のタイミングであるt2のタイミングで、図187（e）に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中ではないため、図187（h）に示すように第3時短待機カウンタ387に第3A時短状態ST3Aの継続回数がセットされ、図187（b）に示すように第3A時短状態ST3Aが潜伏した状態となる。

【2077】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるt3のタイミングで、図187（g）に示すように第3時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、既に第3A時短状態ST3Aが潜伏しているため、第3時短結果を契機とした第3C時短状態ST3Cの潜伏は発生することなく当該第3時短結果が無効化される。

【2078】

その後、第1時短状態ST1の途中のタイミングであるt4のタイミングで、図187（h）に示すように第3時短待機カウンタ387の値が「0」となる。したがって、図187（b）に示すように潜伏していた第3A時短状態ST3Aは実行対象となることなく終了する。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していない状態となる。

【2079】

その後、第1時短状態ST1の途中のタイミングであるt5のタイミングで、図187（f）に示すように第2時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中ではないため、図187（h）に示すように第3時短待機カウンタ387に第3B時短状態ST3Bの継続回数がセットされ、図187（c）に示すように第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となる。

【2080】

その後、t6のタイミングで、図187（a）に示すように第1時短状態ST1が終了する。この場合、図187（c）に示すように第3B時短状態ST3Bが潜伏中であるため、当該t6のタイミングで第3B時短状態ST3Bが開始される。但し、当該第3B時短状態ST3Bの残りの継続回数は100回ではなく、t6のタイミングにおいて第3時短待機カウンタ387に記憶されている値に対応する回数となる。

【2081】

その後、第3B時短状態ST3Bの途中のタイミングであるt7のタイミングで、図187（g）に示すように第3時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、第3時短

10

20

30

40

50

状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中ではないため、図 1 8 7 (h) に示すように第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に第 3 C 時短状態 S T 3 C の継続回数がセットされ、図 1 8 7 (d) に示すように第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏した状態となる。

【 2 0 8 2 】

その後、第 3 B 時短状態 S T 3 B の途中であって第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏している状況である t 8 のタイミングで、図 1 8 7 (f) に示すように第 2 時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、既に第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏しているため、第 2 時短結果を契機とした第 3 B 時短状態 S T 3 B の潜伏は発生することなく当該第 2 時短結果が無効化される。

【 2 0 8 3 】

その後、t 9 のタイミングで、図 1 8 7 (c) に示すように第 3 B 時短状態 S T 3 B が終了する。この場合、図 1 8 7 (d) に示すように第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏中であるため、当該 t 9 のタイミングで第 3 C 時短状態 S T 3 C が開始される。但し、当該第 3 C 時短状態 S T 3 C の残りの継続回数は 1 3 0 回ではなく、t 9 のタイミングにおいて第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に記憶されている値に対応する回数となる。

【 2 0 8 4 】

その後、t 1 0 のタイミングで、図 1 8 7 (d) に示すように第 3 C 時短状態 S T 3 C が終了する。この場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していないため、遊技状態は通常遊技状態となる。

【 2 0 8 5 】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 2 0 8 6 】

時短結果に対応する遊技回が実行されたことを契機として発生する第 3 時短状態として第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 及び第 3 C 時短状態 S T 3 C が設定されている。これにより、第 3 時短状態の種類を多様化させることが可能となる。また、これら第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C はいずれもサポートモードが同一であって終了条件が相違している。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を多様化させながら、これら第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の内容が遊技者にとって分かりづらいものとなってしまうようにすることが可能となる。

【 2 0 8 7 】

第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合だけでなく、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合にも第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏する機会を多くすることが可能となる。

【 2 0 8 8 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が複数種類設定されている構成であっても、潜伏可能である第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の数は 1 個のみである。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が過剰に潜伏してしまわないようにすることが可能となる。

【 2 0 8 9 】

既に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても、当該第 1 ~ 第 3 時短結果に対して第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏に関する設定は行われることはなく、当該第 1 ~ 第 3 時短結果は無効化される。これにより、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の内容が遊技者にとって分かり易いものとなるとともに、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏に関する処理構成を簡素化することが可能となる。

【 2 0 9 0 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行されることで第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏する場合には、当該遊技回における図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果として潜伏発生図柄の組合せ (「 5 ・ 6 ・ 7 」

10

20

30

40

50

、「6・7・8」、「7・8・9」)が表示される。これにより、遊技回用演出の停止結果を利用して第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏したことを遊技者に認識させることが可能となる。

【2091】

潜伏発生図柄の組合せの内容は、第1～第3時短結果の種類に応じて相違している。これにより、遊技回用演出の停止結果を利用して潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの種類を遊技者に認識させることが可能となる。

【2092】

第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況における時短状態ST1～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行されることで当該第1～第3時短結果の発生が無効化される場合には、当該遊技回における図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3の停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果が表示される。当該停止結果は外れ結果であって外れリーチ表示が発生しない遊技回においても表示される停止結果である。これにより、第1～第3時短結果の発生が無効化されたことを図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3の停止結果からは遊技者が認識できないようにすることが可能となる。

10

【2093】

その一方、図柄表示装置41の状態示唆領域43では第1～第3時短結果の発生が無効化されたことに対応する停止結果が表示されるとともに、特図表示部37a, 37bにおいても第1～第3時短結果に対応する停止結果が表示される。これにより、遊技ホールの管理者は状態示唆領域43又は特図表示部37a, 37bを目視することにより、第1～第3時短結果の発生が無効化される状況が発生したことを把握することが可能となる。

20

【2094】

<第21の実施形態の別形態>

(1)第3A時短状態ST3Aの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも少なく、第3B時短状態ST3Bの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数と同一であり、第3C時短状態ST3Cの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも多く且つ第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としたが、これら第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数は任意である。例えば、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cの全ての継続回数が、第1時短状態ST1の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第1時短状態ST1の継続回数よりも多く第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第2時短状態ST2の継続回数よりも多い構成としてもよい。また、第3時短状態ST3A～ST3Cの一部は継続回数が第2時短状態ST2の継続回数以上である構成としてもよい。

30

【2095】

(2)第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはそれに対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏する構成としたが、第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに開始される構成としてもよく、第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

40

【2096】

<第22の実施形態>

本実施形態では第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況において第1～第3時短結果に対応する遊技回が終了した場合における処理内容が上記第21の実施形態と相違している。以下、上記第21の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上

50

記第 2 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 0 9 7 】

図 1 8 8 は特図確定中処理（図 1 2 8 ）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 2 0 9 8 】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ～ 第 3 時短結果のいずれかである場合（ステップ S C 7 0 1 : Y E S ）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S C 7 0 2 ）。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S C 7 0 2 : Y E S ）、ステップ S C 7 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

10

【 2 0 9 9 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S C 7 0 2 : N O ）、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ～ 第 3 時短状態 S T 1 ～ S T 3 C のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S C 7 0 3 ）。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合（ステップ S C 7 0 3 : N O ）、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし（ステップ S C 7 0 4 ）、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S C 7 0 5 ）、時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理を実行する（ステップ S C 7 0 6 ）。時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば時短状態カウンタ 3 8 6 に「 5 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 0 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 3 0 」をセットする。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C に移行する。また、ステップ S C 7 0 5 にて時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされることとなるが、時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 3 3 3 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を O N 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 3 3 4 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

20

30

【 2 1 0 0 】

その後、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S C 7 0 7 ）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C に移行したことを示す演出が図柄表示装置 4 1 、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。

【 2 1 0 1 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S C 7 0 3 : Y E S ）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上であるか否かに関係なく、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 への設定処理を実行する（ステップ S C 7 0 8 ）。第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 への設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に「 5 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に「 1 0 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に「 1 3 0 」をセットする。これにより、時短状態 S T 1 ～ S T 3 C の途中で第 1 ～ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C が既に潜伏中であるか否かに関係なく、第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C が潜伏することとなる。また、この場合に潜伏する第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の継続回数は、当該潜伏の契機となった時短結果の種類に対応する継続回数となる。

40

50

【 2 1 0 2 】

その後、ステップ S C 7 0 7 にて、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【 2 1 0 3 】

図 1 8 9 は音光側 M P U 9 3 にて実行される本実施形態における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側 M P U 8 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

10

【 2 1 0 4 】

ステップ S C 8 0 1 ~ ステップ S C 8 1 0 では上記第 2 1 の実施形態における変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) のステップ S C 5 0 1 ~ ステップ S C 5 1 0 と同一の処理を実行し、ステップ S C 8 1 4 ~ ステップ S C 8 1 7 では上記第 2 1 の実施形態における変動パターン決定処理 (図 1 8 5) のステップ S C 5 1 5 ~ ステップ S C 5 1 8 と同一の処理を実行する。

【 2 1 0 5 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第 1 ~ 第 3 時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合であって (ステップ S C 8 0 4 : Y E S)、現状の遊技状態が時短状態 S T 1 ~ S T 3 C である場合 (ステップ S C 8 0 8 : Y E S)、今回の遊技回が実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回であって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生していない状況又は潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回である場合に今回の遊技回が開始された状況であるか否かを判定する (ステップ S C 8 1 1)。なお、音光側 M P U 9 3 は主側 M P U 8 2 から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確率状態、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C のいずれであるのか、及び時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中であるか否かを特定可能であり、さらに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の開始

20

30

【 2 1 0 6 】

ステップ S C 8 1 1 に肯定判定をした場合、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において今回の遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合には今回の第 1 ~ 第 3 時短結果を契機として第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに開始されることを意味する。この場合、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する (ステップ S C 8 0 9)。時短示唆用の停止図柄決定処理では上記第 2 1 の実施形態と同様に、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ (「 1 ・ 2 ・ 3 」、 「 2 ・ 3 ・ 4 」、 「 3 ・ 4 ・ 5 」) を選択する。この場合、今回が第 1 時短結果であれば第 1 時短発生図柄の組合せ (「 1 ・ 2 ・ 3 」) を選択し、今回が第 2 時短結果であれば第 2 時短発生図柄の組合せ (「 2 ・ 3 ・ 4 」) を選択し、今回が第 3 時短結果であれば第 3 時短発生図柄の組合せ (「 3 ・ 4 ・ 5 」) を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第 1 ~ 第 3 時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。また、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する (ステップ S C 8 1 0)。

40

【 2 1 0 7 】

50

ステップSC811にて否定判定をした場合、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC812)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ(「6・7・8」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1~第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1~L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC813)。

10

【2108】

上記のとおり第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏中に第1~第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第3時短待機カウンタ387の値が、今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数に上書きされる。これにより、第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏中に第1~第3時短結果が発生した場合に、当該第1~第3時短結果が無効化されてしまわないようにすることが可能となる。

【2109】

第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏中に第1~第3時短結果が発生して第3時短待機カウンタ387の値が今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数に上書きされた場合には、図柄表示装置41における遊技回の停止結果として潜伏発生図柄の組合せが停止表示される。これにより、潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数が上書きされたことを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【2110】

<第22の実施形態の別形態>

(1)第3A時短状態ST3Aの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも少なく、第3B時短状態ST3Bの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数と同一であり、第3C時短状態ST3Cの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも多く且つ第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としたが、これら第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数は任意である。例えば、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cの全ての継続回数が、第1時短状態ST1の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第1時短状態ST1の継続回数よりも多く第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第2時短状態ST2の継続回数よりも多い構成としてもよい。また、第3時短状態ST3A~ST3Cの一部は継続回数が第2時短状態ST2の継続回数以上である構成としてもよい。

30

【2111】

(2)第3時短状態ST3A~ST3Cにおいて第1~第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはそれに対応する第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏する構成としたが、第3時短状態ST3A~ST3Cにおいて第1~第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cが新たに開始される構成としてもよく、第3時短状態ST3A~ST3Cにおいて第1~第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

40

【2112】

<第23の実施形態>

本実施形態では第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏の様相が上記第21の実施形態と相違している。以下、上記第21の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第21の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2113】

図190は遊技状態を制御するために利用される主側RAM84の記憶エリアを説明するための説明図である。

50

【 2 1 1 4 】

主側 R A M 8 4 には上記第 2 1 の実施形態と同様に高確率フラグ 3 2 1、天井カウンタ 3 2 5、時短対象カウンタ 3 7 1、時短継続カウンタ 3 7 5、時短状態カウンタ 3 8 6 及び第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 が設けられている。また、主側 R A M 8 4 には待機対象カウンタ 3 9 5 が設けられている。

【 2 1 1 5 】

待機対象カウンタ 3 9 5 は、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している場合にその潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。待機対象カウンタ 3 9 5 の値が「 1 」である場合、第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏している。待機対象カウンタ 3 9 5 の値が「 2 」である場合、第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏している。待機対象カウンタ 3 9 5 の値が「 3 」である場合、第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏している。

10

【 2 1 1 6 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の新たな潜伏が発生して待機対象カウンタ 3 9 5 に値がセットされる場合に、新たに潜伏対象となる第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類に対応する継続回数が第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 にセットされる。第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 にセットされた継続回数の情報は上記第 2 1 の実施形態と同様に、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において遊技回が実行される度に 1 減算される。そして、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に 1 以上の継続回数の情報が記憶されている状況において、それまで実行対象だった他の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合にはその時点における第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に記憶されている残りの継続回数に亘って第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行される。

20

【 2 1 1 7 】

図 1 9 1 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 2 1 1 8 】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかである場合（ステップ S C 9 0 1 : Y E S）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S C 9 0 2）。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S C 9 0 2 : Y E S）、ステップ S C 9 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

30

【 2 1 1 9 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S C 9 0 2 : N O）、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S C 9 0 3）。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合（ステップ S C 9 0 3 : N O）、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし（ステップ S C 9 0 4）、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S C 9 0 5）、時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理を実行する（ステップ S C 9 0 6）。時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば時短状態カウンタ 3 8 6 に「 5 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 0 0 」をセットし、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 3 0 」をセットする。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行する。また、ステップ S C 9 0 5 にて時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされることとなるが、時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 3 3 3 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を O N 継続期間に亘

40

50

ってH Iレベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子3 3 4に対して有利状態信号の出力状態をH Iレベルとするための処理が実行される。

【2 1 2 0】

その後、通常遊技状態から第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cに移行したことを示す状態指定コマンドを音光側M P U 9 3に送信する(ステップS C 9 0 7)。音光側M P U 9 3は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cに移行したことを示す演出が図柄表示装置4 1、表示発光部6 4及びスピーカ部6 5にて実行されるようにするための処理を実行する。

【2 1 2 1】

時短対象カウンタ3 7 1の値が1以上である場合(ステップS C 9 0 3 : Y E S)、待機用設定処理を実行する(ステップS C 9 0 8)。図1 9 2は待機用設定処理を示すフローチャートである。

10

【2 1 2 2】

今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果である場合(ステップS D 1 0 1 : Y E S)、待機対象カウンタ3 9 5の値が2以上であるか否かを判定する(ステップS D 1 0 2)。つまり、第3 B時短状態S T 3 B又は第3 C時短状態S T 3 Cが潜伏中であるか否かを判定する。第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cが潜伏していない場合又は第3 A時短状態S T 3 Aが潜伏している場合(ステップS D 1 0 2 : N O)、第3時短待機カウンタ3 8 7に「5 0」をセットし(ステップS D 1 0 3)、待機対象カウンタ3 9 5に「1」をセットする(ステップS D 1 0 4)。これにより、第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cが潜伏して

20

【2 1 2 3】

今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果である場合(ステップS D 1 0 5 : Y E S)、待機対象カウンタ3 9 5の値が「3」であるか否かを判定する(ステップS D 1 0 6)。つまり、第3 C時短状態S T 3 Cが潜伏中であるか否かを判定する。第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cが潜伏していない場合、又は第3 A時短状態S T 3 A若しくは第3 B時短状態S T 3 Bが潜伏している場合(ステップS D 1 0 6 : N O)、第3時短待機カウンタ3 8 7に「1 0 0」をセットし(ステップS D 1 0 7)、待機対象カウンタ3 9 5に「2」

30

【2 1 2 4】

今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果である場合(ステップS D 1 0 5 : N O)、第3時短待機カウンタ3 8 7に「1 3 0」をセットし(ステップS D 1 0 9)、待機対象カウンタ3 9 5に「3」をセットする(ステップS D 1 1 0)。これにより第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cが潜伏していない状況であった場合又は第3 A時短状態S T 3 A若しくは

40

【2 1 2 5】

つまり、本実施形態では第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cには潜伏対象となる場合における優先度が設定されている。具体的には、第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cの中で継続回数が最も多い第3 C時短状態S T 3 Cの優先度が最も高く、第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cの中で継続回数が次に多い第3 B時短状態S T 3 Bの優先度が次に高く、第3時短状態S T 3 A ~ S T 3 Cの中で継続回数が最も少ない第3 A時短状態S T 3 Aの優先度が最も低い。したがって、第3 A時短状態S T 3 A又は第3 B時短状態S T 3 Bが潜伏して

50

いる状況で第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には潜伏対象が第3C時短状態ST3Cに変更され、第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況で第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合には潜伏対象が第3B時短状態ST3Bに変更される。但し、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cはいずれもサポートモードは第2高頻度サポートモードであるため、潜伏対象の第3時短状態ST3A～ST3Cの種類が変更されたとしても潜伏対象の第3時短状態ST3A～ST3Cのサポートモードは変更されることはなく、継続回数のみが変更される。また、第3C時短状態ST3Cが潜伏している状況において第1時短結果又は第2時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第1、第2時短結果は無効化され、第3B時短状態ST3Bが潜伏している状況において第1時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第1時短結果は無効化される。

10

【2126】

時短結果用の設定処理(図191)では待機用設定処理(ステップSC908)を実行した後は、待機用設定処理において第3時短待機カウンタ387の情報の設定が行われたか否かを判定する(ステップSC909)。なお、待機用設定処理(図192)においてはステップSD103、ステップSD107又はステップSD109の処理を実行した場合に、主側MPU82のレジスタにそれに対応する情報設定を行うため、当該情報設定が行われているか否かをステップSC909にて判定する。

【2127】

第3時短待機カウンタ387への情報の設定が行われなかった場合(ステップSC909:NO)、すなわち今回の時短結果が無効化された場合、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。一方、第3時短待機カウンタ387の情報の設定が行われた場合(ステップSC909:YES)、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップSC907)。当該送信処理では、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していない状況において第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生した場合には、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。また、当該送信処理では、潜伏対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cの種類が変更された場合又は潜伏対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が再セットされた場合、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏の再設定が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏の再設定が発生したことを示す演出及び潜伏の再設定対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏の再設定が発生したことを遊技者が認識することが可能となる。

20

30

40

【2128】

図193は音光側MPU93にて実行される本実施形態における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

【2129】

ステップSD201～ステップSD210では上記第21の実施形態における変動パターンの決定処理(図185)のステップSC501～ステップSC510と同一の処理を実行し、ステップSD216～ステップSD219では上記第21の実施形態における変動パターン決定処理(図185)のステップSC515～ステップSC518と同一の処理を実行する。

50

【 2 1 3 0 】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第 1 ~ 第 3 時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合であって（ステップ S D 2 0 4 : Y E S）、現状の遊技状態が時短状態 S T 1 ~ S T 3 C である場合（ステップ S D 2 0 8 : Y E S）、今回の遊技回が実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回であって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生していない状況又は潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回である場合に今回の遊技回が開始された状況であるか否かを判定する（ステップ S D 2 1 1）。なお、音光側 M P U 9 3 は主側 M P U 8 2 から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確率状態、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C のいずれであるのか、及び時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中であるか否かを特定可能であり、さらに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回であるか否かを特定可能であって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回であるか否かを特定可能である。

10

【 2 1 3 1 】

ステップ S D 2 1 1 に肯定判定をした場合、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において今回の遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合には今回の第 1 ~ 第 3 時短結果を契機として第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに開始されることを意味する。この場合、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S D 2 0 9）。時短示唆用の停止図柄決定処理では上記第 2 1 の実施形態と同様に、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」、「 2 ・ 3 ・ 4 」、「 3 ・ 4 ・ 5 」）を選択する。この場合、今回が第 1 時短結果であれば第 1 時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）を選択し、今回が第 2 時短結果であれば第 2 時短発生図柄の組合せ（「 2 ・ 3 ・ 4 」）を選択し、今回が第 3 時短結果であれば第 3 時短発生図柄の組合せ（「 3 ・ 4 ・ 5 」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第 1 ~ 第 3 時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。また、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S D 2 1 0）。

20

30

【 2 1 3 2 】

ステップ S D 2 1 1 にて否定判定をした場合、潜伏に関する設定が主側 M P U 8 2 において発生するか否かを判定するための潜伏用判定処理を実行する（ステップ S D 2 1 2）。潜伏用判定処理ではまず第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生するか否かを判定する。具体的には、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回である場合であって当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合に潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる場合、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回ではない場合であって第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していない場合、又は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最終遊技回ではない場合であって潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が今回の遊技回が終了する場合に 0 回となる場合であるか否かを判定する。また、潜伏対象の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が変更されるか否かを判定する。具体的には、第 3 A 時短状態 S T 3 A 又は第 3 B 時短状態 S T B が潜伏している状況で第 3 時短結果が発生した場合、又は第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏している状況で第 2 時短結果が発生した場合であるか否かを判定する。また、主側 M P U 8 2 において第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 への継続回数の情報の再セットが行われるか否かを判定する。具体的には、第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏している状況で第 1 時短結果が発生した場合、第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏している状況で第 2 時短結果が発生した場合、又は第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏している状況で第 3 時短結果が発生した場合であるか否かを判定する。

40

【 2 1 3 3 】

50

潜伏用判定処理において潜伏に関する設定が主側MPU82において発生すると判定した場合(ステップSD213: YES)、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSD214)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ(「6・7・8」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1~第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1~L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSD215)。

10

【2134】

潜伏用判定処理において潜伏に関する設定が主側MPU82において発生しないと判定した場合(ステップSD213: NO)、今回の時短結果は無効化されることになる。したがって、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSD206)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では上記第21の実施形態と同様に、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップSD207)。

20

【2135】

なお、今回の時短結果の種類によってステップSD207において決定される状態示唆領域43の停止結果を変更させてもよい。例えば、今回が第1時短結果であれば状態示唆領域43の停止結果として緑色を選択し、今回が第2時短結果であれば状態示唆領域43の停止結果として黄色を選択し、今回が第3時短結果であれば状態示唆領域43の停止結果として紫色を選択する。これにより、時短結果が無効化される場合であってもその無効化された時短結果の種類を状態示唆領域43の停止結果によって報知することが可能となる。

30

【2136】

図194は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【2137】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSD301)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSD301: YES)、ステップSD302以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【2138】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSD301: NO、ステップSD302: YES)、すなわち第1~第3時短状態ST1~ST3Cのいずれかである場合、時短状態カウンタ386の減算処理(ステップSD303)、及び第3時短待機カウンタ387の減算処理(ステップSD304)を実行する。時短状態カウンタ386の減算処理では、時短状態カウンタ386の値を1減算する。第3時短待機カウンタ387の減算処理では、第3時短待機カウンタ387の値が1以上であることを条件として第3時短待機カウンタ387の値を1減算する。

40

【2139】

ここで、時短状態ST1~ST3CにおいてステップSD304の処理が実行されるため、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏中である場合には実行対象となっている時短

50

状態 S T 1 ~ S T 3 C において 1 回の遊技回が実行された場合に時短状態カウンタ 3 8 6 の値が 1 減算されるだけでなく、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 減算される。したがって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している場合には、1 回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数も 1 減算されることになる。

【 2 1 4 0 】

第 1 時短状態 S T 1 は継続回数が 1 0 0 回であり、第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であり、第 3 A 時短状態 S T 3 A は継続回数が 5 0 回であり、第 3 B 時短状態 S T 3 B は継続回数が 1 0 0 回であり、第 3 C 時短状態 S T 3 C は継続回数が 1 3 0 回であるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合に第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上でありそれまでの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C に続けて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の途中で第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が「 0 」となり潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となることなく終了する状況が生じ得る。

10

【 2 1 4 1 】

その後、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が「 0 」であることを条件として（ステップ S D 3 0 5 : Y E S ）、主側 R A M 3 9 5 の待機対象カウンタ 3 9 5 を「 0 」クリアする（ステップ S D 3 0 6 ）。これにより、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が「 0 」となった場合には、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していない状態となる。

20

【 2 1 4 2 】

その後、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したか否かを判定する（ステップ S D 3 0 7 ）。時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」である場合（ステップ S D 3 0 7 : Y E S ）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S D 3 0 8 ）。第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上である場合（ステップ S D 3 0 8 : Y E S ）、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中であることを意味する。この場合、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値を時短状態カウンタ 3 8 6 にセットし（ステップ S D 3 0 9 ）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値を「 0 」クリアし（ステップ S D 3 1 0 ）、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットする（ステップ S D 3 1 1 ）。これにより、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となり、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。

30

【 2 1 4 3 】

その後、潜伏中であった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S D 3 1 4 ）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されたことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアする（ステップ S D 3 1 5 ）。時短継続カウンタ 3 7 5 が「 0 」クリアされるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C における遊技回の変動表示期間の決定態様は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

40

【 2 1 4 4 】

第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が「 0 」である場合（ステップ S D 3 0 8 : N O ）、時短対象カウンタ 3 7 1 を「 0 」クリアする（ステップ S D 3 1 2 ）。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側 R A M 8 4 における時短終了時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S D 3 1 3 ）、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して通常遊技

50

状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSD314)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSD315)。

【2145】

上記のとおり第3時短状態ST3A～ST3Cには潜伏対象としての優先度が設定されており、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏中に第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの方が今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cよりも優先度が高いのであれば、今回発生した時短結果が無効化され、今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの方が潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cよりも優先度が高いのであれば、今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cに潜伏対象が切り換えられる。これにより、優先度が高い第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏対象となるようにすることが可能となる。

10

【2146】

第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏中に当該第3時短状態ST3A～ST3Cよりも優先度が高い第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果が発生して潜伏対象の第3時短状態ST3A～ST3Cが切り換えられる場合には、図柄表示装置41における遊技回の停止結果として潜伏発生図柄の組合せが停止表示される。これにより、潜伏対象の第3時短状態ST3A～ST3Cが切り換えられたことを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【2147】

第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏中に当該第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果が発生して第3時短待機カウンタ387に継続回数が再セットされた場合には、図柄表示装置41における遊技回の停止結果として潜伏発生図柄の組合せが停止表示される。これにより、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が再セットされたことを遊技者に認識させることが可能となる。

【2148】

第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏中に当該第3時短状態ST3A～ST3Cよりも優先度が低い第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果が発生して当該時短結果が無効化された場合、図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。これにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

30

【2149】

第3時短状態ST3A～ST3Cに関する設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第3時短状態ST3A～ST3Cに関する設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a, 37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

40

【2150】

<第23の実施形態の別形態>

(1)第3A時短状態ST3Aの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも少なく、第3B時短状態ST3Bの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数と同一であり、第3C時短状態ST3Cの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも多く且つ第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としたが、これら第3時短状態ST3A～S

50

T 3 C の継続回数は任意である。例えば、第 3 A 時短状態 S T 3 A、第 3 B 時短状態 S T 3 B 及び第 3 C 時短状態 S T 3 C の全ての継続回数が、第 1 時短状態 S T 1 の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第 1 時短状態 S T 1 の継続回数よりも多く第 2 時短状態 S T 2 の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第 2 時短状態 S T 2 の継続回数よりも多い構成としてもよい。また、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の一部は継続回数が第 2 時短状態 S T 2 の継続回数以上である構成としてもよい。

【 2 1 5 1 】

(2) 第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはそれに対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏する構成としたが、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに開始される構成としてもよく、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

10

【 2 1 5 2 】

(3) 第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏対象となる優先度は第 3 C 時短状態 S T 3 C が最も高く、第 3 B 時短状態 S T 3 B が次に高く、第 3 A 時短状態 S T 3 A が最も低い構成としたが、これに限定されることはなく、第 3 A 時短状態 S T 3 A が最も高く、第 3 B 時短状態 S T 3 B が次に高く、第 3 C 時短状態 S T 3 C が最も低い構成としてもよく、第 3 B 時短状態 S T 3 B が最も高く、第 3 C 時短状態 S T 3 C が次に高く、第 3 A 時短状態 S T 3 A が最も低い構成としてもよい。

20

【 2 1 5 3 】

< 第 2 4 の実施形態 >

本実施形態では時短結果用の設定処理 (図 1 9 1) におけるステップ S C 9 0 8 にて実行される待機用設定処理の処理構成が上記第 2 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 3 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 2 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 1 5 4 】

図 1 9 5 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における待機用設定処理を示すフローチャートである。なお、本実施形態では主側 R A M 8 4 に待機対象カウンタ 3 9 5 が設けられていない。

30

【 2 1 5 5 】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果である場合 (ステップ S D 4 0 1 : Y E S)、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が第 1 時短結果に対応する第 3 A 時短状態 S T 3 A の継続回数の値以上であるか否かを判定する (ステップ S D 4 0 2)。第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中ではない場合又は潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が第 3 A 時短状態 S T 3 A の継続回数よりも少ない場合 (ステップ S D 4 0 2 : N O)、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に第 3 A 時短状態 S T 3 A の継続回数に対応する「 5 0 」をセットする (ステップ S D 4 0 3)。これにより、継続回数が 5 0 回である第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状態となる。

40

【 2 1 5 6 】

一方、ステップ S D 4 0 2 にて肯定判定をした場合にはステップ S D 4 0 3 の処理を実行することなく本待機用設定処理を終了する。したがって、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が第 3 A 時短状態 S T 3 A の継続回数以上である状況において第 1 時短結果が発生した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に関する設定が行われることなく今回の第 1 時短結果が無効化される。

【 2 1 5 7 】

今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果である場合 (ステップ S D 4 0 4 : Y E S)、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が第 2 時短結果に対応する第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数の値以上であるか否かを判定する (ステップ S D 4 0 5)。第 3 時短状態 S T 3 A

50

～ S T 3 C が潜伏中ではない場合又は潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の残りの継続回数が第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数よりも少ない場合（ステップ S D 4 0 5 : N O）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数に対応する「1 0 0」をセットする（ステップ S D 4 0 6）。これにより、継続回数が 1 0 0 回である第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C が潜伏している状態となる。

【 2 1 5 8 】

一方、ステップ S D 4 0 5 にて肯定判定をした場合にはステップ S D 4 0 6 の処理を実行することなく本待機用設定処理を終了する。したがって、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の残りの継続回数が第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数以上である状況において第 2 時短結果が発生した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C に関する設定が行われ

10

【 2 1 5 9 】

今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果である場合（ステップ S D 4 0 4 : N O）、第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数に対応する「1 3 0」をセットする（ステップ S D 4 0 7）。これにより、継続回数が 1 3 0 回である第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C が潜伏している状態となる。

【 2 1 6 0 】

上記構成であることにより第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の潜伏中に第 1 ～ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の残りの継続回数が、今回発生した時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の継続回数未満である場合に、今回発生した時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の継続回数が第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 に設定される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の潜伏中に第 1 ～ 第 3 時短結果が発生した場合には、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の残りの継続回数が極力多くなるようにすることが可能となる。

20

【 2 1 6 1 】

なお、変動パターンの決定処理（図 1 9 3）においては上記第 2 3 の実施形態と同様に、第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C の潜伏中に第 1 ～ 第 3 時短結果に対応する遊技回が発生する場合において、当該第 1 ～ 第 3 時短結果を契機として第 3 時短状態 S T 3 A ～ S T 3 C が実行対象となる場合には時短示唆用の停止図柄決定処理（ステップ S D 2 0 9）を実行するとともに図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択し（ステップ S D 2 1 0）、当該第 1 ～ 第 3 時短結果を契機として第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 への継続回数のセットが行われる場合には潜伏示唆用の停止図柄決定処理（ステップ S D 2 1 4）を実行するとともに図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択し（ステップ S D 2 1 0）、当該第 1 ～ 第 3 時短結果が無効化される場合には非リーチ外れ用の停止図柄決定処理（ステップ S D 2 0 6）を実行するとともに図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として青色を選択する（ステップ S D 2 0 7）。

30

【 2 1 6 2 】

< 第 2 5 の実施形態 >

本実施形態では第 3 時短状態の種類が上記第 2 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 3 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 2 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【 2 1 6 3 】

図 1 9 6 (a) は本実施形態におけるサポートモードの内容を説明するための説明図である。

【 2 1 6 4 】

普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、上記第 2 3 の実施形態と同様に、普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が 1 / 2 であるのに対して、普図側の高確率モー

50

ドでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が4/5である。

【2165】

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が開始されることとなる。この場合に、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が異なるように長期間、中期間及び短期間が存在している。長期間は10秒であり、中期間は5秒であり、短期間は1秒である。当該期間が短い方が一の普電開放状態と次の普電開放状態との間の最短期間が短くなるため、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に第2作動口34の普電役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高くなる。

10

【2166】

なお、普図の変動期間がそれぞれ固定である構成に限定されることはなく、長期間の設定、中期間の設定及び短期間の設定のそれぞれが行われる状況に代えて、複数種類の期間の中から抽選で期間が選択される場合における平均の期間が最も長くなる状況、当該平均の期間が次に長くなる状況、及び当該平均の期間が最も短くなる状況が設定されている構成としてもよい。これは他の実施形態においても同様である。

【2167】

普図表示部38aの変動表示回が終了する場合に当該普図表示部38aには当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部38aに外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア84cに普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部38aにて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部38aに当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

20

【2168】

普電開放状態の実行モードとして、普電役物34aへの遊技球の入球期待度が異なるように高期待度モードと中期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物34aの短開放が1回発生する。短開放の継続期間は0.7秒となっている。上記第1の実施形態と同様に遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの短開放が1回発生した場合には第2作動口34への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。なお、普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合にも終了するが、短開放が1回発生した場合には上記のとおり第2作動口34への遊技球の入球が発生したとしても1個程度であるため第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

30

【2169】

中期待度モードでは普電役物34aの長開放が2回発生する。長開放の継続期間は2秒となっている。遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、中期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間(具体的には1秒)を挟んで長開放が2回発生する。したがって、中期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に6個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合にも終了するが、長開放が2回発生した場合には上記のとおり第2作動口34への遊技球の入球が発生したとしても6個程度であるため第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

40

【2170】

高期待度モードでは普電役物34aの長開放が3回発生する。長開放の継続期間は2秒

50

となっている。遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には1秒）を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に9個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【2171】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部38aにおける普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、サポートモードとして低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモード、第3高頻度サポートモード、第4高頻度サポートモード及び第5高頻度サポートモードが設定されている。低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放1回が発生する低期待度モードとなる。第1高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。第2高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。第3高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は中期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放2回が発生する中期待度モードとなる。第4高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放2回が発生する中期待度モードとなる。第5高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は中期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。

【2172】

スルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第1高頻度サポートモードが最も高く、第2高頻度サポートモードが次に高く、第5高頻度サポートモードが次に高く、第4高頻度サポートモードが次に高く、第3高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第1～第5高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが中期待度モード又は高期待度モードとなるため、第1～第5高頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球が第2特図保留エリア112における第2保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

【2173】

図196(b)は本実施形態に設定されている時短状態の内容を説明するための説明図である。

【2174】

本実施形態では遊技状態として上記第23の実施形態と同様に通常遊技状態と、高確率状態と、第1時短状態ST1と、第2時短状態ST2とが存在している。また、これら以外にも、第3A時短状態ST41と、第3B時短状態ST42と、第3C時短状態ST43とが存在している。

【2175】

第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43はサポ

10

20

30

40

50

ートモードの種類が相違している。具体的には、第3 A時短状態 S T 4 1 は第3 高頻度サポートモードとなり、第3 B時短状態 S T 4 2 は第4 高頻度サポートモードとなり、第3 C時短状態 S T 4 3 は第5 高頻度サポートモードとなる。また、第3 A時短状態 S T 4 1、第3 B時短状態 S T 4 2 及び第3 C時短状態 S T 4 3 は終了条件が相互に相違している。具体的には、第3 A時短状態 S T 4 1 は50回の遊技回が消化された場合に終了して通常遊技状態となり、第3 B時短状態 S T 4 2 は100回の遊技回が消化された場合に終了して通常遊技状態となり、第3 C時短状態 S T 4 3 は130回の遊技回が消化された場合に終了して通常遊技状態となる。

【2176】

上記のとおりスルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第5高頻度サポートモード>第4高頻度サポートモード>第3高頻度サポートモードとなっている。したがって、第3時短状態 S T 4 1 ~ 4 3 の中においては第3 C時短状態 S T 4 3 が最も有利であり、第3 B時短状態 S T 4 2 が次に有利であり、第3 A時短状態 S T 4 1 の有利度が最も低い。なお、第3時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 は第1時短状態 S T 1 及び第2時短状態 S T 2 と同様に、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合に強制的に終了する。

【2177】

第3 A時短状態 S T 4 1 は、当否判定処理(ステップ S 8 0 5)にて時短結果となるとともにその後実行される時短用の振分判定処理(ステップ S 8 1 1)にて第1時短結果が選択された場合に、これら当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行された遊技回の終了時に設定される。第3 B時短状態 S T 4 2 は、当否判定処理(ステップ S 8 0 5)にて時短結果となるとともにその後実行される時短用の振分判定処理(ステップ S 8 1 1)にて第2時短結果が選択された場合に、これら当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行された遊技回の終了時に設定される。第3 C時短状態 S T 4 3 は、当否判定処理(ステップ S 8 0 5)にて時短結果となるとともにその後実行される時短用の振分判定処理(ステップ S 8 1 1)にて第3時短結果が選択された場合に、これら当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行された遊技回の終了時に設定される。

【2178】

時短対象カウンタ371が「1」である場合、上記第23の実施形態と同様に第1時短状態 S T 1 に対応しており、時短対象カウンタ371が「2」である場合、上記第23の実施形態と同様に第2時短状態 S T 2 に対応している。また、時短対象カウンタ371が「3」である場合、第3 A時短状態 S T 4 1 に対応しており、時短対象カウンタ371が「4」である場合、第3 B時短状態 S T 4 2 に対応しており、時短対象カウンタ371が「5」である場合、第3 C時短状態 S T 4 3 に対応している。

【2179】

時短対象カウンタ371の値が「3」である場合、すなわち第3 A時短状態 S T 4 1 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップ S 4 0 7)を実行する場合に普図側の低確率テーブル(ステップ S 4 0 5)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップ S 4 1 5)に普図側の中期間が当該変動表示回の継続期間として選択される。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理(図17)において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 に代えて普段開放カウンタに「2」をセットする処理が実行されるとともにステップ S 5 1 0 及びステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は中期待度モードとなる。

【2180】

時短対象カウンタ371の値が「4」である場合、すなわち第3 B時短状態 S T 4 2 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップ S 4 0 7)を実行する場合に普図側の低確率テーブル(ステップ S 4 0 5)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップ S 4 1 5)に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される。また、主側 M P U 8 2 の普図

10

20

30

40

50

確定中処理（図 17）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 509 に代えて普段開放カウンタに「2」をセットする処理が実行されるとともにステップ S 510 及びステップ S 511 が実行されることにより当該普電開放状態は中期待度モードとなる。

【2181】

時短対象カウンタ 371 の値が「5」である場合、すなわち第 3 C 時短状態 S T 43 である場合、主側 M P U 82 の普図変動開始処理（図 16）において普図当否判定処理（ステップ S 407）を実行する場合に普図側の低確率テーブル（ステップ S 405）が読み出され、さらに普図表示部 38a の変動表示を開始する場合（ステップ S 415）に普図側の中期間が当該変動表示回の継続期間として選択される。また、主側 M P U 82 の普図確定中処理（図 17）において普電開放状態の制御処理としてステップ S 509 ~ ステッ

10

【2182】

図 197 は特図確定中処理（図 128）のステップ S 8309 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【2183】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかである場合（ステップ S D 501 : Y E S）、高確率フラグ 321 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S D 502）。そして、高確率フラグ 321 に「1」がセットされている場合には（ステップ S D 502 : Y E S）、ステップ S D 503 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 41 ~ S T 43 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

20

【2184】

高確率フラグ 321 に「1」がセットされていない場合（ステップ S D 502 : N O）、時短対象カウンタ 371 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 43 のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S D 503）。時短対象カウンタ 371 の値が「0」である場合（ステップ S D 503 : N O）、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば（ステップ S D 504 : Y E S）、時短対象カウンタ 371 に「3」をセットするとともに時短継続カウンタ 375 を「0」クリアし（ステップ S D 505）、時短状態カウンタ 386 に「50」をセットする（ステップ S D 506）。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 A 時短状態 S T 41 に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば（ステップ S D 507 : Y E S）、時短対象カウンタ 371 に「4」をセットするとともに時短継続カウンタ 375 を「0」クリアし（ステップ S D 508）、時短状態カウンタ 386 に「100」をセットする（ステップ S D 509）。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 B 時短状態 S T 42 に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば（ステップ S D 507 : N O）、時短対象カウンタ 371 に「5」をセットするとともに時短継続カウンタ 375 を「0」クリアし（ステップ S D 510）、時短状態カウンタ 386 に「130」をセットする（ステップ S D 512）。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 C 時短状態 S T 43 に移行する。

30

40

【2185】

ステップ S D 506、ステップ S D 509 又はステップ S D 511 の処理を実行した場合、主側 R A M 84 における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする（ステップ S D 512）。時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合には上記第 15 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 333 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を ON 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 334 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

【2186】

50

その後、通常遊技状態から第3時短状態ST41～ST43に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSD513)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST41～ST43に移行したことを示す演出及び第3時短状態ST41～ST43の種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【2187】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSD503: YES)、待機用設定処理を実行する(ステップSD514)。待機用設定処理の内容は上記第23の実施形態と同一である。本実施形態であっても第3時短状態ST41～ST43には潜伏対象となる場合における優先度が設定されている。具体的には、第3時短状態ST41～ST43の中でサポートモードが最も有利であって継続回数が最も多い第3C時短状態ST43の優先度が最も高く、第3時短状態ST41～ST43の中でサポートモードが次に有利であって継続回数が次に多い第3B時短状態ST42の優先度が次に高く、第3時短状態ST41～ST43の中でサポートモードの有利度が最も低く継続回数が最も少ない第3A時短状態ST41の優先度が最も低い。したがって、第3A時短状態ST41又は第3B時短状態ST42が潜伏している状況で第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には潜伏対象が第3C時短状態ST43に変更され、第3A時短状態ST41が潜伏している状況で第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合には潜伏対象が第3B時短状態ST42に変更される。また、第3C時短状態ST43が潜伏している状況において第1時短結果又は第2時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第1、第2時短結果は無効化され、第3B時短状態ST42が潜伏している状況において第1時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第1時短結果は無効化される。

【2188】

時短結果用の設定処理(図197)では待機用設定処理(ステップSD514)を実行した後は、待機用設定処理において第3時短待機カウンタ387の情報の設定が行われたか否かを判定する(ステップSD515)。第3時短待機カウンタ387への情報の設定が行われなかった場合(ステップSD515: NO)、すなわち今回の時短結果が無効化された場合、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。

【2189】

一方、第3時短待機カウンタ387の情報の設定が行われた場合(ステップSD515: YES)、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップSD513)。当該送信処理では、第3時短状態ST41～ST43が潜伏していない状況において第3時短状態ST41～ST43の潜伏が発生した場合には、第3時短状態ST41～ST43の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST41～ST43の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第3時短状態ST41～ST43の種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST41～ST43が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。また、当該送信処理では、潜伏対象となっている第3時短状態ST41～ST43の種類が変更された場合又は潜伏対象となっている第3時短状態ST41～ST43の継続回数が再セットされた場合、第3時短状態ST41～ST43の潜伏の再設定が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST41～ST43の潜伏の再設定が発生したことを示す演出及び潜伏の再設定対象となった第3時短状態ST41～ST43の種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST41～ST43の潜伏の再設定が発生したことを遊技者が認識することが可能となる。

【2190】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態であっても音光側MPU93では上記第23の実施形態と同様に変動パターンの決定処理が実行される。つまり、時短状態ST1～ST43において第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合に今回の第1～第3時短結果を契機として第3時短状態ST41～ST43が新たに開始される場合には、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSD209)。時短示唆用の停止図柄決定処理では上記第23の実施形態と同様に、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2時短発生図柄の組合せ(「2・3・4」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3時短発生図柄の組合せ(「3・4・5」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSD210)。

10

【2191】

時短状態ST1～ST43において第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、潜伏に関する設定が主側MPU82において発生する場合には、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSD214)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ(「6・7・8」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSD215)。

20

【2192】

時短状態ST1～ST43において第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、今回の時短結果が無効化される場合には、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSD206)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では上記第21の実施形態と同様に、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップSD207)。

30

【2193】

図198は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【2194】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSD601)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSD601:YES)、ステップSD602以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

40

【2195】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSD601:NO、ステップSD602:YES)、すなわち第1～第3時短状態ST1～ST43のいずれかである場合、時短状態カウンタ386の減算処理(ステップSD603)、及び第3時短待機カウンタ387の減算処理(ステップSD604)を実行する。時短状態カウンタ386の減算処理では、時短状

50

態カウンタ 386 の値を 1 減算する。第 3 時短待機カウンタ 387 の減算処理では、第 3 時短待機カウンタ 387 の値が 1 以上であることを条件として第 3 時短待機カウンタ 387 の値を 1 減算する。

【 2 1 9 6 】

ここで、時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 においてステップ S D 6 0 4 の処理が実行されるため、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が潜伏中である場合には実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 において 1 回の遊技回が実行された場合に時短状態カウンタ 386 の値が 1 減算されるだけでなく、第 3 時短待機カウンタ 387 の値が 1 減算される。したがって、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が潜伏している場合には、1 回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の残りの継続回数も 1 減算されることになる。

10

【 2 1 9 7 】

第 1 時短状態 S T 1 は継続回数が 100 回であり、第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 150 回であり、第 3 A 時短状態 S T 4 1 は継続回数が 50 回であり、第 3 B 時短状態 S T 4 2 は継続回数が 100 回であり、第 3 C 時短状態 S T 4 3 は継続回数が 130 回であるため、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 が終了した場合に第 3 時短待機カウンタ 387 の値が 1 以上でありそれまでの時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 に続けて第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が第 3 時短待機カウンタ 387 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 の途中で第 3 時短待機カウンタ 387 の値が「0」となり潜伏中の第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が実行対象となることなく終了する状況が生じ得る。

20

【 2 1 9 8 】

その後、第 3 時短待機カウンタ 387 の値が「0」であることを条件として（ステップ S D 6 0 5 : Y E S）、主側 R A M 3 9 5 の待機対象カウンタ 395 を「0」クリアする（ステップ S D 6 0 6）。これにより、潜伏中の第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の残りの継続回数が「0」となった場合には、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が潜伏していない状態となる。

【 2 1 9 9 】

その後、時短状態カウンタ 386 の値が「0」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 が終了したか否かを判定する（ステップ S D 6 0 7）。時短状態カウンタ 386 の値が「0」である場合（ステップ S D 6 0 7 : Y E S）、第 3 時短待機カウンタ 387 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S D 6 0 8）。第 3 時短待機カウンタ 387 の値が 1 以上である場合（ステップ S D 6 0 8 : Y E S）、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が潜伏中であることを意味する。この場合、第 3 時短待機カウンタ 387 の値を時短状態カウンタ 386 にセットし（ステップ S D 6 0 9）、第 3 時短待機カウンタ 387 の値を「0」クリアし（ステップ S D 6 1 0）、待機対象カウンタ 395 の値に「2」を加算した値を時短対象カウンタ 371 にセットする（ステップ S D 6 1 1）。これにより、潜伏中の第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が実行対象となり、当該第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 は第 3 時短待機カウンタ 387 に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。その後、待機対象カウンタ 395 を「0」クリアする（ステップ S D 6 1 2）。

30

40

【 2 2 0 0 】

なお、第 3 A 時短状態 S T 4 1 が潜伏している場合には待機対象カウンタ 395 の値が「1」であり、第 3 B 時短状態 S T 4 2 が潜伏している場合には待機対象カウンタ 395 の値が「2」であり、第 3 C 時短状態 S T 4 3 が潜伏している場合には待機対象カウンタ 395 の値が「3」である。したがって、ステップ S D 6 1 1 では待機対象カウンタ 395 の値に「2」を加算した結果を時短対象カウンタ 371 にセットするようにすることで、潜伏中であった第 3 A 時短状態 S T 4 1 が実行対象となった場合には時短対象カウンタ

50

371の値が「3」となり、潜伏中であった第3B時短状態ST42が実行対象となった場合には時短対象カウンタ371の値が「4」となり、潜伏中であった第3C時短状態ST43が実行対象となった場合には時短対象カウンタ371の値が「5」となる。

【2201】

その後、潜伏中であった第3時短状態ST41～ST43が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSD615)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態ST1～ST43が終了して、潜伏していた第3時短状態ST41～ST43が開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSD616)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST41～ST43における遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST41～ST43が新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

10

【2202】

第3時短待機カウンタ387の値が「0」である場合(ステップSD608:NO)、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSD613)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSD614)、時短状態ST1～ST43が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSD615)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSD616)。

20

【2203】

上記のとおり複数種類の第3時短状態ST41～ST43は終了条件となる継続回数相違しているだけでなく、サポートモードが相違している。これにより、第3時短状態ST41～ST43を多様化させることが可能となる。

【2204】

第3時短状態ST41～ST43には潜伏対象としての優先度が設定されており、第3時短状態ST41～ST43の潜伏中に第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、潜伏中の第3時短状態ST41～ST43の方が今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST41～ST43よりも優先度が高いのであれば、今回発生した時短結果が無効化され、今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST41～ST43の方が潜伏中の第3時短状態ST41～ST43よりも優先度が高いのであれば、今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST41～ST43に潜伏対象が切り換えられる。これにより、優先度が高い第3時短状態ST41～ST43が潜伏対象となるようにすることが可能となる。

30

【2205】

第3時短状態ST41～ST43においてサポートモードの有利度が最も高い第3C時短状態ST43の優先度が最も高く設定されており、サポートモードの有利度が次に高い第3B時短状態ST42の優先度が次に高く設定されており、サポートモードの有利度が最も低い第3A時短状態ST41の優先度が最も低く設定されている。これにより、相対的に有利度が高い第3時短状態ST41～ST43が実行対象となる機会を高めることが可能となる。

40

【2206】

第3時短状態ST41～ST43の潜伏中に当該第3時短状態ST41～ST43よりも優先度が高い第3時短状態ST41～ST43に対応する時短結果が発生して潜伏対象の第3時短状態ST41～ST43が切り換えられる場合には、図柄表示装置41における遊技回の停止結果として潜伏発生図柄の組合せが停止表示される。これにより、潜伏対象の第3時短状態ST41～ST43が切り換えられたことを遊技者に認識させることが可能となる。

【2207】

第3時短状態ST41～ST43の潜伏中に当該第3時短状態ST41～ST43に対

50

応する時短結果が発生して第3時短待機カウンタ387に継続回数が再セットされた場合には、図柄表示装置41における遊技回の停止結果として潜伏発生図柄の組合せが停止表示される。これにより、潜伏中の第3時短状態ST41～ST43の継続回数が再セットされたことを遊技者に認識させることが可能となる。

【2208】

第3時短状態ST41～ST43の潜伏中に当該第3時短状態ST41～ST43よりも優先度が低い第3時短状態ST41～ST43に対応する時短結果が発生して当該時短結果が無効化された場合、図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。これにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

10

【2209】

第3時短状態ST41～ST43に関する設定の契機とならない時短結果である場合、上記のように図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第3時短状態ST41～ST43に関する設定の契機とならない時短結果である場合には状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a, 37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

20

【2210】

<第25の実施形態の別形態>

(1)第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43はサポートモードの種類が相違するとともに終了条件となる継続回数も相違する構成としたが、これに限定されることはなく、第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43はサポートモードの種類が相違するものの終了条件となる継続回数は同一である構成としてもよい。

30

【2211】

(2)第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43のうちサポートモードが最も有利である第3C時短状態ST43の継続回数が最も多い構成としたが、これに限定されることはなく、サポートモードが最も有利である第3C時短状態ST43の継続回数が最も少ない構成としてもよく、サポートモードの有利度が最も低い第3A時短状態ST41の継続回数が最も多い構成としてもよい。

【2212】

(3)第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43の終了条件がいずれも終了契機となる回数の遊技回が実行されることである構成としたが、第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43の終了条件が終了契機となる回数の小当たり結果が発生することであってその終了契機となる回数が第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43のそれぞれで相違する構成としてもよい。

40

【2213】

<第26の実施形態>

本実施形態では第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏の様態が上記第21の実施形態と相違している。以下、上記第21の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第21の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2214】

図199は遊技状態を制御するために利用される主側RAM84の記憶エリアを説明す

50

るための説明図である。

【 2 2 1 5 】

主側 R A M 8 4 には上記第 2 1 の実施形態と同様に高確率フラグ 3 2 1、天井カウンタ 3 2 5、時短対象カウンタ 3 7 1、時短継続カウンタ 3 7 5 及び時短状態カウンタ 3 8 6 が設けられている。また、主側 R A M 8 4 には第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の代わりに、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 が設けられている。

【 2 2 1 6 】

第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 は、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏していること及びその潜伏中の第 3 A 時短状態 S T 3 A の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 は、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏していること及びその潜伏中の第 3 B 時短状態 S T 3 B の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 は、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏していること及びその潜伏中の第 3 C 時短状態 S T 3 C の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

【 2 2 1 7 】

第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 にセットされた継続回数の情報、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 にセットされた継続回数の情報、及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 にセットされた継続回数の情報は、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において遊技回が実行される度に 1 減算される。時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 のいずれか 1 個に 1 以上の継続回数の情報が記憶されている状況においてそれまで実行対象だった他の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合には、その 1 以上の継続回数の情報が記憶されている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となるとともに、その実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される。また、複数の時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に 1 以上の継続回数の情報が記憶されている状況においてそれまで実行対象だった他の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合には、1 以上の継続回数の情報が記憶されている時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C のうち優先度が高い側の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となるとともに、その実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される。

【 2 2 1 8 】

図 2 0 0 は特図確定中処理（図 1 2 8）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【 2 2 1 9 】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかである場合（ステップ S D 7 0 1 : Y E S）、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S D 7 0 2）。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には（ステップ S D 7 0 2 : Y E S）、ステップ S D 7 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【 2 2 2 0 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S D 7 0 2 : N O）、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S D 7 0 3）。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合（ステップ S D 7 0 3 : N O）、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし（ステップ S D 7 0 4）、

主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットする（ステップ S D 7 0 5 ）。時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 3 3 3 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を O N 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 3 3 4 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

【 2 2 2 1 】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば（ステップ S D 7 0 6 : Y E S ）、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 5 0 」をセットする（ステップ S D 7 0 7 ）。また、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば（ステップ S D 7 0 8 : Y E S ）、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 0 0 」をセットする（ステップ S D 7 0 9 ）。また、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば（ステップ S D 7 0 8 : N O ）、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 3 0 」をセットする（ステップ S D 7 1 0 ）。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行する。

10

【 2 2 2 2 】

ステップ S D 7 0 7 、ステップ S D 7 0 9 又はステップ S D 7 1 0 の処理を実行した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S D 7 1 1 ）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行したことを示す演出が図柄表示装置 4 1 、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。

20

【 2 2 2 3 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S D 7 0 3 : Y E S ）、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば（ステップ S D 7 1 2 : Y E S ）、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 に「 5 0 」をセットする（ステップ S D 7 1 3 ）。これにより、第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏していない状況においては第 1 時短結果を契機として第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏している状況となり、第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏している状況においては第 1 時短結果を契機として第 3 A 時短状態 S T 3 A の継続回数が第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 に再セットされる。また、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば（ステップ S D 7 1 4 : Y E S ）、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 に「 1 0 0 」をセットする（ステップ S D 7 1 5 ）。これにより、第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏していない状況においては第 2 時短結果を契機として第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏している状況となり、第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏している状況においては第 2 時短結果を契機として第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数が第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 に再セットされる。また、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば（ステップ S D 7 1 4 : N O ）、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 に「 1 3 0 」をセットする（ステップ S D 7 1 6 ）。これにより、第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏していない状況においては第 3 時短結果を契機として第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏している状況となり、第 3 C 時短状態 S T 3 C が潜伏している状況においては第 3 時短結果を契機として第 3 C 時短状態 S T 3 C の継続回数が第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 に再セットされる。

30

40

【 2 2 2 4 】

ステップ S D 7 1 3 、ステップ S D 7 1 5 又はステップ S D 7 1 6 の処理を実行した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S D 7 1 1 ）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1 、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【 2 2 2 5 】

50

なお、高確率状態において第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には上記第21の実施形態と同様に当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3A～ST3Cへの移行及び第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏がいずれも発生することなく、当該時短結果が無効化される。

【2226】

本実施形態においては音光側MPU93における変動パターンの決定処理の処理内容が上記第22の実施形態における変動パターンの決定処理(図189)と同一となる。つまり、時短状態ST1～ST3Aにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合に今回の第1～第3時短結果を契機として第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに開始される場合には、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC809)。時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2時短発生図柄の組合せ(「2・3・4」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3時短発生図柄の組合せ(「3・4・5」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC810)。

【2227】

時短状態ST1～ST3Aにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、潜伏に関する設定が主側MPU82において発生する場合には、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC812)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ(「6・7・8」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC813)。

【2228】

時短状態ST1～ST3Aにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、遊技状態が高確率状態であることにより今回の時短結果が無効化される場合には、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC806)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップSC807)。

【2229】

図201は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【2230】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSD801)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSD801:YES)、ステップSD802以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【2231】

10

20

30

40

50

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S D 8 0 1 : N O、ステップ S D 8 0 2 : Y E S）、すなわち第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C のいずれかである場合、時短状態カウンタ 3 8 6 の減算処理（ステップ S D 8 0 3）、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 の減算処理（ステップ S D 8 0 4）、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の減算処理（ステップ S D 8 0 5）及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の減算処理（ステップ S D 8 0 6）を実行する。時短状態カウンタ 3 8 6 の減算処理では、時短状態カウンタ 3 8 6 の値を 1 減算する。第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 の減算処理では、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 の値が 1 以上であることを条件として第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 の値を 1 減算する。第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の減算処理では、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の値が 1 以上であることを条件として第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の値を 1 減算する。第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の減算処理では、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値が 1 以上であることを条件として第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値を 1 減算する。

10

【 2 2 3 2 】

ここで、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C においてステップ S D 8 0 4 ~ ステップ S D 8 0 6 の処理が実行されるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中である場合には実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において 1 回の遊技回が実行された場合に時短状態カウンタ 3 8 6 の値が 1 減算されるだけでなく、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値が 1 減算される。したがって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している場合には、1 回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数も 1 減算されることになる。

20

【 2 2 3 3 】

第 1 時短状態 S T 1 は継続回数が 1 0 0 回であり、第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であり、第 3 A 時短状態 S T 3 A は継続回数が 5 0 回であり、第 3 B 時短状態 S T 3 B は継続回数が 1 0 0 回であり、第 3 C 時短状態 S T 3 C は継続回数が 1 3 0 回であるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合に時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値が 1 以上でありそれまでの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C に続けて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の途中で時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値が「 0 」となり潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となることなく終了する状況が生じ得る。

30

【 2 2 3 4 】

その後、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したか否かを判定する（ステップ S D 8 0 7）。時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」である場合（ステップ S D 8 0 7 : Y E S）、時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 のいずれかの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S D 8 0 8）。時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 のいずれかの値が 1 以上である場合（ステップ S D 8 0 8 : Y E S）、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中であることを意味する。この場合、第 3 時短設定処理を実行する（ステップ S D 8 0 9）。図 2 0 2 は第 3 時短設定処理を示すフローチャートである。

40

【 2 2 3 5 】

まず第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S D 9 0 1）。そして、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値が 1 以上である場合（ステップ S D 9 0 1 : Y E S）、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値を時短状態カウンタ 3 7 5 にセットし（ステップ S D 9 0 2）、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 を「 0 」クリアする（ステップ S D 9 0 3）。これにより、潜伏中であつた第 3 C 時短状態 S T 3 C が実行対象となるとともに、当該第 3 C 時短状態 S T 3 C は第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 に記憶さ

50

れていた残りの継続回数に亘って実行される。なお、この場合に第3 A時短待機カウンタ401及び第3 B時短待機カウンタ402は「0」クリアされないため、第3 A時短待機カウンタ401及び第3 B時短待機カウンタ402のうち少なくとも一方の値が1以上である場合にはその状態が維持される。

【2236】

第3 C時短待機カウンタ403の値が「0」である場合(ステップSD901:NO)、第3 B時短待機カウンタ402の値が1以上であるか否かを判定する(ステップSD904)。そして、第3 B時短待機カウンタ402の値が1以上である場合(ステップSD904:YES)、第3 B時短待機カウンタ402の値を時短状態カウンタ375にセットし(ステップSD905)、第3 B時短待機カウンタ402を「0」クリアする(ステップSD906)。これにより、潜伏中であった第3 B時短状態ST3Bが実行対象となるとともに、当該第3 B時短状態ST3Bは第3 B時短待機カウンタ402に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。なお、この場合に第3 A時短待機カウンタ401は「0」クリアされないため、第3 A時短待機カウンタ401の値が1以上である場合にはその状態が維持される。

10

【2237】

第3 B時短待機カウンタ402の値が「0」である場合(ステップSD904:NO)、時短待機カウンタ401~403のうち第3 A時短待機カウンタ401のみが1以上であることを意味する。この場合、第3 A時短待機カウンタ401の値を時短状態カウンタ375にセットし(ステップSD907)、第3 A時短待機カウンタ401を「0」クリアする(ステップSD908)。これにより、潜伏中であった第3 A時短状態ST3Aが実行対象となるとともに、当該第3 A時短状態ST3Aは第3 A時短待機カウンタ401に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。

20

【2238】

ステップSD903、ステップSD906又はステップSD908の処理を実行した場合、時短対象カウンタ371に「3」をセットする(ステップSD909)。これにより、サポートモードの実行態様が第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する態様となる。

【2239】

つまり、本実施形態では第3時短状態ST3A~ST3Cのそれぞれが同時に潜伏対象となり得るが、複数の第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している状況において実行対象の時短状態ST1~ST3Cが終了した場合には潜伏発動時の優先度に従って、潜伏中から実行対象に切り換わる第3時短状態ST3A~ST3Cが決定される。具体的には、第3時短状態ST3A~ST3Cの中で継続回数が最も多い第3 C時短状態ST3Cの優先度が最も高く、第3時短状態ST3A~ST3Cの中で継続回数が次に多い第3 B時短状態ST3Bの優先度が次に高く、第3時短状態ST3A~ST3Cの中で継続回数が最も少ない第3 A時短状態ST3Aの優先度が最も低い。したがって、第3 C時短状態ST3Cが潜伏している場合には当該第3 C時短状態ST3Cよりも先に潜伏した第3 A時短状態ST3A又は第3 B時短状態ST3Bが存在していたとしても、第3 C時短状態ST3Cが先に実行対象となる。また、第3 C時短状態ST3Cが潜伏しておらず第3 B時短状態ST3Bが潜伏している場合には当該第3 B時短状態ST3Bよりも先に潜伏した第3 A時短状態ST3Aが存在していたとしても、第3 B時短状態ST3Bが先に実行対象となる。また、潜伏している第3 A時短状態ST3Aは、第3 B時短状態ST3B及び第3 C時短状態ST3Cが潜伏していないことを条件として実行対象となる。

30

40

【2240】

時短進行用処理(図201)では第3時短設定処理(ステップSD809)を実行した後は、潜伏中であった第3時短状態ST3A~ST3Cが開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSD812)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態ST1~ST3Cが終了して、潜伏していた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理

50

を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSD813)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST3A~ST3Cにおける遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST3A~ST3Cが新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

【2241】

時短待機カウンタ401~403の値が全て「0」である場合(ステップSD808:NO)、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSD810)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSD811)、時短状態ST1~ST3Cが終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSD812)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSD813)。

10

【2242】

次に、図203のタイムチャートを参照しながら第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏する様子を第1時短状態ST1との関係を例に挙げて説明する。図203(a)は第1時短状態ST1が実行対象となっている期間を示し、図203(b)は第3A時短状態ST3Aが実行対象となっている期間を示し、図203(c)は第3B時短状態ST3Bが実行対象となっている期間を示し、図203(d)は第3C時短状態ST3Cが実行対象となっている期間を示し、図203(e)は第1時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図203(f)は第2時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図203(g)は第3時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図203(h)は第3A時短待機カウンタ401の値が1以上である期間を示し、図203(i)は第3B時短待機カウンタ402の値が1以上である期間を示し、図203(j)は第3C時短待機カウンタ403の値が1以上である期間を示す。

20

【2243】

まず第1の例示パターンについて説明する。

【2244】

t1のタイミングで、5R低確結果に対応する開閉実行モードが終了することで、図203(a)に示すように第1時短状態ST1が開始される。その後、第1時短状態ST1の途中のタイミングであるt2のタイミングで、図203(g)に示すように第3時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図203(j)に示すように第3C時短待機カウンタ403に第3C時短状態ST3Cの継続回数がセットされ、第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となる。

30

【2245】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3C時短状態ST3Cが潜伏している状況であるt3のタイミングで、図203(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図203(h)に示すように第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数がセットされ、第3A時短状態ST3Aが潜伏した状態となる。つまり、この状況では第3A時短状態ST3A及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となる。

【2246】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3A及び第3C時短状態ST3Cの両方が潜伏している状況であるt4のタイミングで、図203(f)に示すように第2時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図203(i)に示すように第3B時短待機カウンタ402に第3B時短状態ST3Bの継続回数がセットされ、第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となる。つまり、この状況では第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となる。

40

【2247】

その後、t5のタイミングで、図203(a)に示すように第1時短状態ST1が終了する。この場合、図203(h)~図203(j)に示すように第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となっているが、

50

潜伏発動時の優先度は第3C時短状態ST3Cが最も高いため、当該t5のタイミングで図203(d)に示すように第3C時短状態ST3Cが開始される。但し、当該第3C時短状態ST3Cの残りの継続回数は130回ではなく、t5のタイミングにおいて第3C時短待機カウンタ403に記憶されている値に対応する回数となる。また、第3C時短状態ST3Cが開始されたとしても、図203(h)及び図203(i)に示すように第3A時短状態ST3A及び第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態は維持される。

【2248】

その後、第3C時短状態ST3Cの途中のタイミングであるt6のタイミングで、図203(h)に示すように第3A時短待機カウンタ401の値が「0」となる。したがって、潜伏していた第3A時短状態ST3Aは実行対象となることなく終了する。これにより、第3B時短状態ST3Bのみが潜伏している状態となる。

10

【2249】

その後、t7のタイミングで、図203(d)に示すように第3C時短状態ST3Cが終了する。この場合、図203(i)に示すように第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となっているため、当該t7のタイミングで図203(c)に示すように第3B時短状態ST3Bが開始される。但し、当該第3B時短状態ST3Bの残りの継続回数は100回ではなく、t7のタイミングにおいて第3B時短待機カウンタ402に記憶されている値に対応する回数となる。その後、t8のタイミングで図203(c)に示すように第3B時短状態ST3Bが終了する。

【2250】

次に、第2の例示パターンについて説明する。

20

【2251】

t9のタイミングで、5R低確結果に対応する開閉実行モードが終了することで、図203(a)に示すように第1時短状態ST1が開始される。その後、第1時短状態ST1の途中のタイミングであるt10のタイミングで、図203(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図203(h)に示すように第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数がセットされ、第3A時短状態ST3Aが潜伏した状態となる。

【2252】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるt11のタイミングで、図203(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、既に第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるが、第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数(具体的には50回)が再セットされる。

30

【2253】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるt12のタイミングで、図203(f)に示すように第2時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図203(i)に示すように第3B時短待機カウンタ402に第3B時短状態ST3Bの継続回数がセットされ、第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となる。つまり、この状況では第3A時短状態ST3A及び第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となる。

40

【2254】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3A及び第3B時短状態ST3Bが潜伏している状況であるt13のタイミングで、図203(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、既に第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるが、第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数(具体的には50回)が再セットされる。

【2255】

その後、t14のタイミングで、図203(a)に示すように第1時短状態ST1が終了する。この場合、図203(h)及び図203(i)に示すように第3A時短状態ST

50

第3 A及び第3 B時短状態ST3 Bが潜伏した状態となっているが、潜伏発動時の優先度は第3 B時短状態ST3 Bが第3 A時短状態ST3 Aよりも高いため、当該t14のタイミングで図203(c)に示すように第3 B時短状態ST3 Bが開始される。但し、当該第3 B時短状態ST3 Bの残りの継続回数は100回ではなく、t14のタイミングにおいて第3 B時短待機カウンタ402に記憶されている値に対応する回数となる。また、第3 B時短状態ST3 Bが開始されたとしても、図203(h)に示すように第3 A時短状態ST3 Aが潜伏した状態は維持される。

【2256】

その後、第3 B時短状態ST3 Bの途中であって第3 A時短状態ST3 Aが潜伏している状況であるt15のタイミング及びt16のタイミングのそれぞれで、図203(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、既に第3 A時短状態ST3 Aが潜伏している状況であるが、t15のタイミング及びt16のタイミングのそれぞれで第3 A時短待機カウンタ401に第3 A時短状態ST3 Aの継続回数(具体的には50回)が再セットされる。

10

【2257】

その後、t17のタイミングで、図203(c)に示すように第3 B時短状態ST3 Bが終了する。この場合、図203(h)に示すように第3 A時短状態ST3 Aが潜伏した状態となっているため、当該t17のタイミングで図203(b)に示すように第3 A時短状態ST3 Aが開始される。但し、当該第3 A時短状態ST3 Aの残りの継続回数は50回ではなく、t17のタイミングにおいて第3 A時短待機カウンタ401に記憶されている値に対応する回数となる。その後、t18のタイミングで図203(b)に示すように第3 A時短状態ST3 Aが終了する。

20

【2258】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2259】

主側RAM84には、第3 A時短状態ST3 Aに対応させて第3 A時短待機カウンタ401が設けられており、第3 B時短状態ST3 Bに対応させて第3 B時短待機カウンタ402が設けられており、第3 C時短状態ST3 Cに対応させて第3 C時短待機カウンタ403が設けられている。そして、時短状態ST1～ST3 Cにおいて第1時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3 A時短待機カウンタ401に第3 A時短状態ST3 Aの継続回数がセットされることで第3 A時短状態ST3 Aが潜伏中となり、時短状態ST1～ST3 Cにおいて第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3 B時短待機カウンタ402に第3 B時短状態ST3 Bの継続回数がセットされることで第3 B時短状態ST3 Bが潜伏中となり、時短状態ST1～ST3 Cにおいて第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3 C時短待機カウンタ403に第3 C時短状態ST3 Cの継続回数がセットされることで第3 C時短状態ST3 Cが潜伏中となる。これにより、複数の第3時短状態ST3 A～ST3 Cが同時に潜伏中となることが可能であるため、時短状態ST1～ST3 Cである期間を長く確保することが可能となる。

30

【2260】

実行対象の時短状態ST1～ST3 Cが終了した場合に複数の第3時短状態ST3 A～ST3 Cが潜伏している場合、潜伏が発生した順序に関係なく実行の優先度に従って実行対象となる第3時短状態ST3 A～ST3 Cが選択される。これにより、予め定められた優先度が高い第3時短状態ST3 A～ST3 Cが実行対象となる機会を多くすることが可能となる。

40

【2261】

第3 C時短状態ST3 Cの継続回数が130回であり、第3 B時短状態ST3 Bの継続回数が100回であり、第3 A時短状態ST3 Aの継続回数が50回である構成において、潜伏中から実行対象となる場合における優先度は第3 C時短状態ST3 Cが最も高く、第3 B時短状態ST3 Bが次に高く、第3 A時短状態ST3 Aが最も低く設定されている。これにより、初期の継続回数が多い第3時短状態ST3 A～ST3 Cが優先して実行対

50

象となるようにすることが可能となる。

【 2 2 6 2 】

同一種類の第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が複数同時に潜伏することはなく、各種類の第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において潜伏可能な数は1個のみとなっている。これにより、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が過剰に潜伏してしまわないようにすることが可能となる。

【 2 2 6 3 】

所定の第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が既に潜伏している状況においてその潜伏している第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する種類の時短結果が発生した場合には、その潜伏している第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数は当該第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数に初期化される。これにより、潜伏している第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数が極力多くなるようにすることが可能となるとともに、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において発生した第1 ~ 第3時短結果が無効化されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 2 2 6 4 】

< 第26の実施形態の別形態 >

(1) 第2時短状態 S T 2 も潜伏可能である構成としてもよい。この場合、主側 R A M 8 4 に第2時短待機カウンタを設け、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第2時短待機カウンタに第2時短状態 S T 2 の継続回数がセットされることで第2時短状態 S T 2 が潜伏する構成としてもよい。この場合、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C 及び第2時短状態 S T 2 が潜伏中である場合には、発生順序に関係なく第2時短状態 S T 2 が優先して実行対象となる構成としてもよく、発生順序に関係なく第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が優先して実行対象となる構成としてもよく、発生順序に従って実行対象となる構成としてもよい。

20

【 2 2 6 5 】

(2) 第3A時短状態 S T 3 A、第3B時短状態 S T 3 B 及び第3C時短状態 S T 3 C の全てが潜伏可能である構成に限定されることはなく、第3A時短状態 S T 3 A、第3B時短状態 S T 3 B 及び第3C時短状態 S T 3 C の一部は潜伏可能であるものの第3A時短状態 S T 3 A、第3B時短状態 S T 3 B 及び第3C時短状態 S T 3 C の残りは潜伏不可である構成としてもよい。この場合、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合、その時短結果の種類によっては第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏し、その時短結果の種類によってはその発生が無効化されることとなる。

30

【 2 2 6 6 】

(3) 第3A時短状態 S T 3 A の継続回数が第1時短状態 S T 1 の継続回数よりも少なく、第3B時短状態 S T 3 B の継続回数が第1時短状態 S T 1 の継続回数と同一であり、第3C時短状態 S T 3 C の継続回数が第1時短状態 S T 1 の継続回数よりも多く且つ第2時短状態 S T 2 の継続回数よりも少ない構成としたが、これら第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数は任意である。例えば、第3A時短状態 S T 3 A、第3B時短状態 S T 3 B 及び第3C時短状態 S T 3 C の全ての継続回数が、第1時短状態 S T 1 の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第1時短状態 S T 1 の継続回数よりも多く第2時短状態 S T 2 の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第2時短状態 S T 2 の継続回数よりも多い構成としてもよい。また、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の一部は継続回数が第2時短状態 S T 2 の継続回数以上である構成としてもよい。

40

【 2 2 6 7 】

(4) 第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはそれに対応する第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏する構成としたが、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに開始される構成としてもよく、第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において第1 ~ 第3時短

50

結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

【 2 2 6 8 】

(5) 主側 R A M 8 4 には第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の一部が 2 個以上設けられている構成としてもよい。この場合、2 個以上設けられた第 3 時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は同時に複数潜伏している状況となり得る。また、主側 R A M 8 4 には第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の全部が 2 個以上設けられている構成としてもよい。この場合、同一種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が同時に複数潜伏している状況となり得る。

10

【 2 2 6 9 】

< 第 2 7 の実施形態 >

本実施形態では第 3 時短状態の種類が上記第 2 6 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 6 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 2 6 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 2 7 0 】

本実施形態ではサポートモードの種類が上記第 2 5 の実施形態と同様に、低頻度サポートモード、第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモード、第 3 高頻度サポートモード、第 4 高頻度サポートモード及び第 5 高頻度サポートモードの 6 種類となっている (図 1 9 6 (a) 参照) 。これらサポートモードの内容は上記第 2 5 の実施形態と同一である。また、時短状態の種類も上記第 2 5 の実施形態と同様に、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2、第 3 A 時短状態 S T 4 1、第 3 B 時短状態 S T 4 2 及び第 3 C 時短状態 S T 4 3 の 5 種類となっている (図 1 9 6 (b) 参照) 。これら時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 の内容は上記第 2 5 の実施形態と同一である。

20

【 2 2 7 1 】

時短対象カウンタ 3 7 1 が「 1 」である場合、上記第 2 6 の実施形態と同様に第 1 時短状態 S T 1 に対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1 が「 2 」である場合、上記第 2 6 の実施形態と同様に第 2 時短状態 S T 2 に対応している。また、時短対象カウンタ 3 7 1 が「 3 」である場合、第 3 A 時短状態 S T 4 1 に対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1 が「 4 」である場合、第 3 B 時短状態 S T 4 2 に対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1 が「 5 」である場合、第 3 C 時短状態 S T 4 3 に対応している。

30

【 2 2 7 2 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」である場合、すなわち第 3 A 時短状態 S T 4 1 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理 (図 1 6) において普図当否判定処理 (ステップ S 4 0 7) を実行する場合に普図側の低確率テーブル (ステップ S 4 0 5) が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合 (ステップ S 4 1 5) に普図側の中期間が当該変動表示回の継続期間として選択される。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理 (図 1 7) において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 に代えて普段開放カウンタに「 2 」をセットする処理が実行されるとともにステップ S 5 1 0 及びステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は中期待度モードとなる。

40

【 2 2 7 3 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 4 」である場合、すなわち第 3 B 時短状態 S T 4 2 である場合、主側 M P U 8 2 の普図変動開始処理 (図 1 6) において普図当否判定処理 (ステップ S 4 0 7) を実行する場合に普図側の低確率テーブル (ステップ S 4 0 5) が読み出され、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示を開始する場合 (ステップ S 4 1 5) に普図側の短期間が当該変動表示回の継続期間として選択される。また、主側 M P U 8 2 の普図確定中処理 (図 1 7) において普電開放状態の制御処理としてステップ S 5 0 9 に代えて普段開放カウンタに「 2 」をセットする処理が実行されるとともにステップ S 5 1 0 及びステップ S 5 1 1 が実行されることにより当該普電開放状態は中期待度モードとなる。

【 2 2 7 4 】

50

時短対象カウンタ371の値が「5」である場合、すなわち第3C時短状態ST43である場合、主側MPU82の普図変動開始処理(図16)において普図当否判定処理(ステップS407)を実行する場合に普図側の低確率テーブル(ステップS405)が読み出され、さらに普図表示部38aの変動表示を開始する場合(ステップS415)に普図側の中期間が当該変動表示回の継続期間として選択される。また、主側MPU82の普図確定中処理(図17)において普電開放状態の制御処理としてステップS509~ステップS511が実行されることにより当該普電開放状態は高期待度モードとなる。

【2275】

図204は特図確定中処理(図128)のステップS8309にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

10

【2276】

今回の遊技回の遊技結果が第1~第3時短結果のいずれかである場合(ステップSE101: YES)、高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE102)。そして、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSE102: YES)、ステップSE103以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST41~ST43の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【2277】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合(ステップSE102: NO)、時短対象カウンタ371の値が1以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第1~第3時短状態ST1~ST43のいずれかであるか否かを判定する(ステップSE103)。時短対象カウンタ371の値が「0」である場合(ステップSE103: NO)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする(ステップSE104)。時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合には上記第15の実施形態と同様に第2大当たり信号用の外端端子333に対して第2大当たり信号の出力状態をON継続期間に亘ってHIレベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子334に対して有利状態信号の出力状態をHIレベルとするための処理が実行される。

20

【2278】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば(ステップSE105: YES)、時短対象カウンタ371に「3」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSE106)、時短状態カウンタ386に「50」をセットする(ステップSE107)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3A時短状態ST41に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば(ステップSE108: YES)、時短対象カウンタ371に「4」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSE109)、時短状態カウンタ386に「100」をセットする(ステップSE110)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3B時短状態ST42に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば(ステップSE108: NO)、時短対象カウンタ371に「5」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSE111)、時短状態カウンタ386に「130」をセットする(ステップSE112)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3C時短状態ST43に移行する。

30

40

【2279】

ステップSE107、ステップSE110又はステップSE112の処理を実行した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST41~ST43に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE113)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST41~ST43に移行したことを示す演出及び第3時短状態ST41~ST43の種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を

50

実行する。

【 2 2 8 0 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S E 1 0 3 : Y E S）、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば（ステップ S E 1 1 4 : Y E S）、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 に「 5 0 」をセットする（ステップ S E 1 1 5）。これにより、第 3 A 時短状態 S T 4 1 が潜伏していない状況においては第 1 時短結果を契機として第 3 A 時短状態 S T 4 1 が潜伏している状況となり、第 3 A 時短状態 S T 4 1 が潜伏している状況においては第 1 時短結果を契機として第 3 A 時短状態 S T 4 1 の継続回数が第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 に再セットされる。また、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば（ステップ S E 1 1 6 : Y E S）、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 に「 1 0 0 」をセットする（ステップ S E 1 1 7）。これにより、第 3 B 時短状態 S T 4 2 が潜伏していない状況においては第 2 時短結果を契機として第 3 B 時短状態 S T 4 2 が潜伏している状況となり、第 3 B 時短状態 S T 4 2 が潜伏している状況においては第 2 時短結果を契機として第 3 B 時短状態 S T 4 2 の継続回数が第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 に再セットされる。また、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば（ステップ S E 1 1 6 : N O）、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 に「 1 3 0 」をセットする（ステップ S E 1 1 8）。これにより、第 3 C 時短状態 S T 4 3 が潜伏していない状況においては第 3 時短結果を契機として第 3 C 時短状態 S T 4 3 が潜伏している状況となり、第 3 C 時短状態 S T 4 3 が潜伏している状況においては第 3 時短結果を契機として第 3 C 時短状態 S T 4 3 の継続回数が第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 に再セットされる。

10

20

【 2 2 8 1 】

ステップ S E 1 1 5、ステップ S E 1 1 7 又はステップ S E 1 1 8 の処理を実行した場合、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 1 1 3）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【 2 2 8 2 】

なお、高確率状態において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合には上記第 2 6 の実施形態と同様に当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 への移行及び第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の潜伏がいずれも発生することなく、当該時短結果が無効化される。

30

【 2 2 8 3 】

本実施形態においては音光側 M P U 9 3 における変動パターンの決定処理の処理内容が上記第 2 2 の実施形態における変動パターンの決定処理（図 1 8 9）と同一となる。つまり、時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合に今回の第 1 ~ 第 3 時短結果を契機として第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 が新たに開始される場合には、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S C 8 0 9）。時短示唆用の停止図柄決定処理では上記第 2 1 の実施形態と同様に、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」、「 2 ・ 3 ・ 4 」、「 3 ・ 4 ・ 5 」）を選択する。この場合、今回が第 1 時短結果であれば第 1 時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」）を選択し、今回が第 2 時短結果であれば第 2 時短発生図柄の組合せ（「 2 ・ 3 ・ 4 」）を選択し、今回が第 3 時短結果であれば第 3 時短発生図柄の組合せ（「 3 ・ 4 ・ 5 」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第 1 ~ 第 3 時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。また、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S C 8 1 0）。

40

50

【 2 2 8 4 】

時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が開始されて、潜伏に関する設定が主側 M P U 8 2 において発生する場合には、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S C 8 1 2）。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ（「 5 ・ 6 ・ 7 」、「 6 ・ 7 ・ 8 」、「 7 ・ 8 ・ 9 」）を選択する。この場合、今回が第 1 時短結果であれば第 1 潜伏発生図柄の組合せ（「 5 ・ 6 ・ 7 」）を選択し、今回が第 2 時短結果であれば第 2 潜伏発生図柄の組合せ（「 6 ・ 7 ・ 8 」）を選択し、今回が第 3 時短結果であれば第 3 潜伏発生図柄の組合せ（「 7 ・ 8 ・ 9 」）を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第 1 ~ 第 3 潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ライン L 1 ~ L 5 を抽選により決定する。その後、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として赤色を選択する（ステップ S C 8 1 3）。

10

【 2 2 8 5 】

時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 において第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回が開始されて、遊技状態が高確率状態であることにより今回の時短結果が無効化される場合には、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップ S C 8 0 6）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「 1 ・ 2 ・ 3 」、「 2 ・ 3 ・ 4 」、「 3 ・ 4 ・ 5 」）、潜伏発生図柄の組合せ（「 5 ・ 6 ・ 7 」、「 6 ・ 7 ・ 8 」、「 7 ・ 8 ・ 9 」）、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 の停止結果として青色を選択する（ステップ S C 8 0 7）。

20

【 2 2 8 6 】

図 2 0 5 は時短進行用処理（図 2 0 1）のステップ S D 8 0 9 にて実行される本実施形態における第 3 時短設定処理を示すフローチャートである。

【 2 2 8 7 】

まず第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S E 2 0 1）。そして、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値が 1 以上である場合（ステップ S E 2 0 1 : Y E S）、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 5 」をセットし（ステップ S E 2 0 2）、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値を時短状態カウンタ 3 7 5 にセットし（ステップ S E 2 0 3）、第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 を「 0 」クリアする（ステップ S E 2 0 4）。これにより、潜伏中であつた第 3 C 時短状態 S T 4 3 が実行対象となるとともに、当該第 3 C 時短状態 S T 4 3 は第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。

30

【 2 2 8 8 】

第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値が「 0 」である場合（ステップ S E 2 0 1 : N O）、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S E 2 0 5）。そして、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の値が 1 以上である場合（ステップ S E 2 0 5 : Y E S）、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 4 」をセットし（ステップ S E 2 0 6）、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の値を時短状態カウンタ 3 7 5 にセットし（ステップ S E 2 0 7）、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 を「 0 」クリアする（ステップ S E 2 0 8）。これにより、潜伏中であつた第 3 B 時短状態 S T 4 2 が実行対象となるとともに、当該第 3 B 時短状態 S T 4 2 は第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。

40

【 2 2 8 9 】

第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 の値が「 0 」である場合（ステップ S E 2 0 5 : N O）、時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 のうち第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 のみが 1 以上であることを意味する。この場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットし（ステップ S E 2 0 9）、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 の値を時短状態カウンタ 3 7 5 にセットし（ステップ S E 2 1 0）、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1 を「 0 」クリアする（ステップ

50

SE211)。これにより、潜伏中であった第3A時短状態ST41が実行対象となるとともに、当該第3A時短状態ST41は第3A時短待機カウンタ401に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。

【2290】

つまり、本実施形態では第3時短状態ST41～ST43のそれぞれが同時に潜伏対象となり得るが、複数の第3時短状態ST41～ST43が潜伏している状況において実行対象の時短状態ST1～ST43が終了した場合には潜伏発動時の優先度に従って、潜伏中から実行対象に切り換わる第3時短状態ST41～ST43が決定される。具体的には、第3時短状態ST41～ST43の中でサポートモードの有利度が最も高い第3C時短状態ST43の優先度が最も高く、第3時短状態ST41～ST43の中でサポートモードの有利度が次に高い第3B時短状態ST42の優先度が次に高く、第3時短状態ST41～ST43の中でサポートモードの有利度が最も低い第3A時短状態ST41の優先度が最も低い。したがって、第3C時短状態ST43が潜伏している場合には当該第3C時短状態ST43よりも先に潜伏した第3A時短状態ST41又は第3B時短状態ST42が存在していたとしても、第3C時短状態ST43が先に実行対象となる。また、第3C時短状態ST43が潜伏しておらず第3B時短状態ST42が潜伏している場合には当該第3B時短状態ST42よりも先に潜伏した第3A時短状態ST41が存在していたとしても、第3B時短状態ST42が先に実行対象となる。また、潜伏している第3A時短状態ST41は、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43が潜伏していないことを条件として実行対象となる。

【2291】

複数種類の第3時短状態ST41～ST43は終了条件となる継続回数が相違しているだけでなく、サポートモードが相違している。これにより、第3時短状態ST41～ST43を多様化させることが可能となる。

【2292】

<第27の実施形態の別形態>

(1)第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43はサポートモードの種類が相違するとともに終了条件となる継続回数も相違する構成としたが、これに限定されることはなく、第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43はサポートモードの種類が相違するものの終了条件となる継続回数は同一である構成としてもよい。

【2293】

(2)第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43のうちサポートモードが最も有利である第3C時短状態ST43の継続回数が最も多い構成としたが、これに限定されることはなく、サポートモードが最も有利である第3C時短状態ST43の継続回数が最も少ない構成としてもよく、サポートモードの有利度が最も低い第3A時短状態ST41の継続回数が最も多い構成としてもよい。

【2294】

(3)第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43の終了条件がいずれも終了契機となる回数の遊技回が実行されることである構成としたが、第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43の終了条件が終了契機となる回数の小当たり結果が発生することであってその終了契機となる回数が第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43のそれぞれで相違する構成としてもよい。

【2295】

<第28の実施形態>

本実施形態では、複数の第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況において実行対象の時短状態ST1～ST3Cが終了した場合における潜伏発動時の基準が上記第26の実施形態と相違している。以下、上記第26の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第26の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略す

る。

【 2 2 9 6 】

図 2 0 6 (a) は遊技状態を制御するために利用される主側 R A M 8 4 の記憶エリアを説明するための説明図である。

【 2 2 9 7 】

主側 R A M 8 4 には上記第 2 6 の実施形態と同様に高確率フラグ 3 2 1、天井カウンタ 3 2 5、時短対象カウンタ 3 7 1、時短継続カウンタ 3 7 5、時短状態カウンタ 3 8 6、第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 が設けられている。また、主側 R A M 8 4 には発生順記憶エリア 4 0 5 が設けられている。

10

【 2 2 9 8 】

図 2 0 6 (b) は発生順記憶エリア 4 0 5 を説明するための説明図である。

【 2 2 9 9 】

発生順記憶エリア 4 0 5 は、時短状態 S T 1 ~ S T 3 A において複数の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 B が潜伏対象となった場合にその潜伏対象として発生した順序を主側 M P U 8 2 にて特定するための記憶エリアである。発生順記憶エリア 4 0 5 には発生順序を示す番号が「 1 」 ~ 「 3 」の連番で設定されており、各発生順序のデータに 1 対 1 で対応させて潜伏対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の情報を格納するための格納エリアが設けられている。第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C のいずれもが潜伏していない状況における時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が「 1 」の順序に対応する格納エリアに格納される。また、その状況で潜伏対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C とは異なる種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する時短結果の遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が「 2 」の順序に対応する格納エリアに格納される。また、その状況で潜伏対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C とは異なる種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する時短結果の遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が「 3 」の順序に対応する格納エリアに格納される。

20

【 2 3 0 0 】

実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了する前に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 0 回となった場合には、発生順記憶エリア 4 0 5 の情報をシフトする処理を実行する。具体的には、潜伏中に残りの継続回数が 0 回となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が発生順序記憶エリア 4 0 5 における「 1 」の順序に対応する格納エリアに格納されている場合には、「 2 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 1 」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「 3 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 2 」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「 3 」の順序に対応する格納エリアを「 0 」クリアする。潜伏中に残りの継続回数が 0 回となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が発生順序記憶エリア 4 0 5 における「 2 」の順序に対応する格納エリアに格納されている場合には、「 1 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報はそのまま維持させながら、「 3 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 2 」の順序に対応する格納エリアにシフトし、「 3 」の順序に対応する格納エリアを「 0 」クリアする。

30

40

【 2 3 0 1 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況において実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合、発生順記憶エリア 4 0 5 における「 1 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる。また、発生順記憶エリア 4 0 5 の情報をシフトする処理を実行する。具体的には、「 2 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 1 」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「 3 」の順序に対応する格納エリアに格納さ

50

れている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。

【2302】

図207は特図確定中処理(図128)のステップS8309にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【2303】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第3時短結果のいずれかである場合(ステップSE301: YES)、高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE302)。そして、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSE302: YES)、ステップSE303以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST3A～ST3Cの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

10

【2304】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合(ステップSE302: NO)、時短対象カウンタ371の値が1以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第1～第3時短状態ST1～ST3Cのいずれかであるか否かを判定する(ステップSE303)。時短対象カウンタ371の値が「0」である場合(ステップSE303: NO)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ371に「3」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSE304)、主側RAM84における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする(ステップSE305)。時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合には上記第15の実施形態と同様に第2大当たり信号用の外端端子333に対して第2大当たり信号の出力状態をON継続期間に亘ってHIレベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子334に対して有利状態信号の出力状態をHIレベルとするための処理が実行される。

20

【2305】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば(ステップSE306: YES)、時短状態カウンタ386に「50」をセットする(ステップSE307)。また、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば(ステップSE308: YES)、時短状態カウンタ386に「100」をセットする(ステップSE309)。また、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば(ステップSE308: NO)、時短状態カウンタ386に「130」をセットする(ステップSE310)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cに移行する。

30

【2306】

ステップSE307、ステップSE309又はステップSE310の処理を実行した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cに移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE311)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cに移行したことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

40

【2307】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSE303: YES)、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば(ステップSE312: YES)、第3A時短待機カウンタ401の値が1以上であるか否かを判定することで、第3A時短状態ST3Aが潜伏中であるか否かを判定する(ステップSE313)。第3A時短状態ST3Aが既に潜伏中である場合(ステップSE313: YES)、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、第3A時短状態ST3Aが潜伏中において第1時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第1時短結果は無効化される。

【2308】

50

第3 A時短状態 S T 3 A が潜伏中ではない場合（ステップ S E 3 1 3 : N O）、第3 A時短待機カウンタ 4 0 1 に「5 0」をセットする（ステップ S E 3 1 4）。これにより、第3 A時短状態 S T 3 A が潜伏した状態となる。

【2 3 0 9】

その後、発生順記憶エリア 4 0 5 への設定処理を実行する（ステップ S E 3 1 5）。当該設定処理では、発生順記憶エリア 4 0 5 において第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されていない格納エリアのうち順序の情報が前側の順序に対応する格納エリアに、第3 A時短状態 S T 3 A の種類を示す情報を格納する。この場合、全ての格納エリアに第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されていない場合には「1」の順序に対応する格納エリアに第3 A時短状態 S T 3 A の種類を示す情報を格納し、「1」の順序に対応する格納エリアのみに第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されている場合には「2」の順序に対応する格納エリアに第3 A時短状態 S T 3 A の種類を示す情報を格納し、「1」の順序及び「2」の順序のそれぞれに対応する格納エリアに第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されている場合には「3」の順序に対応する格納エリアに第3 A時短状態 S T 3 A の種類を示す情報を格納する。

10

【2 3 1 0】

その後、第3 A時短状態 S T 3 A の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 3 1 6）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3 A時短状態 S T 3 A の潜伏が発生したことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3 A時短状態 S T 3 A が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

20

【2 3 1 1】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が1以上である場合であって（ステップ S E 3 0 3 : Y E S）、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば（ステップ S E 3 1 7 : Y E S）、第3 B時短待機カウンタ 4 0 2 の値が1以上であるか否かを判定することで、第3 B時短状態 S T 3 B が潜伏中であるか否かを判定する（ステップ S E 3 1 8）。第3 B時短状態 S T 3 B が既に潜伏中である場合（ステップ S E 3 1 8 : Y E S）、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、第3 B時短状態 S T 3 B が潜伏中において第2時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第2時短結果は無効化される。

30

【2 3 1 2】

第3 B時短状態 S T 3 B が潜伏中ではない場合（ステップ S E 3 1 8 : N O）、第3 B時短待機カウンタ 4 0 2 に「1 0 0」をセットする（ステップ S E 3 1 9）。これにより、第3 B時短状態 S T 3 B が潜伏した状態となる。

【2 3 1 3】

その後、発生順記憶エリア 4 0 5 への設定処理を実行する（ステップ S E 3 2 0）。当該設定処理では、発生順記憶エリア 4 0 5 において第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されていない格納エリアのうち順序の情報が前側の順序に対応する格納エリアに、第3 B時短状態 S T 3 B の種類を示す情報を格納する。この場合、全ての格納エリアに第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されていない場合には「1」の順序に対応する格納エリアに第3 B時短状態 S T 3 B の種類を示す情報を格納し、「1」の順序に対応する格納エリアのみに第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されている場合には「2」の順序に対応する格納エリアに第3 B時短状態 S T 3 B の種類を示す情報を格納し、「1」の順序及び「2」の順序のそれぞれに対応する格納エリアに第3時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されている場合には「3」の順序に対応する格納エリアに第3 B時短状態 S T 3 B の種類を示す情報を格納する。

40

【2 3 1 4】

その後、第3 B時短状態 S T 3 B の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光

50

側MPU93に送信する(ステップSE321)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3B時短状態ST3Bの潜伏が発生したことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3B時短状態ST3Bが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【2315】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合であって(ステップSE303:YES)、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば(ステップSE317:NO)、第3C時短待機カウンタ403の値が1以上であるか否かを判定することで、第3C時短状態ST3Cが潜伏中であるか否かを判定する(ステップSE322)。第3C時短状態ST3Cが既に潜伏中である場合(ステップSE322:YES)、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、第3C時短状態ST3Cが潜伏中において第3時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても当該第3時短結果は無効化される。

10

【2316】

第3C時短状態ST3Cが潜伏中ではない場合(ステップSE322:NO)、第3C時短待機カウンタ403に「130」をセットする(ステップSE323)。これにより、第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となる。

【2317】

その後、発生順記憶エリア405への設定処理を実行する(ステップSE324)。当該設定処理では、発生順記憶エリア405において第3時短状態ST3A~ST3Cの種類を示す情報が格納されていない格納エリアのうち順序の情報が前側の順序に対応する格納エリアに、第3C時短状態ST3Cの種類を示す情報を格納する。この場合、全ての格納エリアに第3時短状態ST3A~ST3Cの種類を示す情報が格納されていない場合には「1」の順序に対応する格納エリアに第3C時短状態ST3Cの種類を示す情報を格納し、「1」の順序に対応する格納エリアのみに第3時短状態ST3A~ST3Cの種類を示す情報が格納されている場合には「2」の順序に対応する格納エリアに第3C時短状態ST3Cの種類を示す情報を格納し、「1」の順序及び「2」の順序のそれぞれに対応する格納エリアに第3時短状態ST3A~ST3Cの種類を示す情報が格納されている場合には「3」の順序に対応する格納エリアに第3C時短状態ST3Cの種類を示す情報を格納する。

20

30

【2318】

その後、第3C時短状態ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE325)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3C時短状態ST3Cの潜伏が発生したことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3C時短状態ST3Cが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【2319】

本実施形態においては音光側MPU93における変動パターンの決定処理の処理内容が上記第21の実施形態における変動パターンの決定処理(図185)と同一となる。つまり、時短状態ST1~ST3Aにおいて第1~第3時短結果に対応する遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合に今回の第1~第3時短結果を契機として第3時短状態ST3A~ST3Cが新たに開始される場合には、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC509)。時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2時短発生図柄の組合せ(「2・3・4」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3時短発生図柄の組合せ(「3・4・5」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1~第3時短発生図柄の組合せを停止表

40

50

示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC510)。

【2320】

時短状態ST1～ST3Aにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、潜伏に関する設定が主側MPU82において発生する場合には、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC513)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ(「6・7・8」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC514)。

10

【2321】

高確率状態である状況において第1～第3時短結果となった場合、又は時短状態ST1～ST3Cである状況において第1～第3時短結果となったものの当該第1～第3時短結果を契機とした第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生しなかった場合には、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC506)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップSC507)。

20

【2322】

図208は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【2323】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE401)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSE401: YES)、ステップSE402以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

30

【2324】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSE401: NO、ステップSE402: YES)、すなわち第1～第3時短状態ST1～ST3Cのいずれかである場合、時短状態カウンタ386の減算処理(ステップSE403)、第3A時短待機カウンタ401の減算処理(ステップSE404)、第3B時短待機カウンタ402の減算処理(ステップSE405)及び第3C時短待機カウンタ403の減算処理(ステップSE406)を実行する。時短状態カウンタ386の減算処理では、時短状態カウンタ386の値を1減算する。第3A時短待機カウンタ401の減算処理では、第3A時短待機カウンタ401の値が1以上であることを条件として第3A時短待機カウンタ401の値を1減算する。第3B時短待機カウンタ402の減算処理では、第3B時短待機カウンタ402の値が1以上であることを条件として第3B時短待機カウンタ402の値を1減算する。第3C時短待機カウンタ403の減算処理では、第3C時短待機カウンタ403の値が1以上であることを条件として第3C時短待機カウンタ403の値を1減算する。

40

【2325】

ここで、時短状態ST1～ST3CにおいてステップSE404～ステップSE406の処理が実行されるため、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中である場合には実行

50

対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において 1 回の遊技回が実行された場合に時短状態カウンタ 3 8 6 の値が 1 減算されるだけでなく、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値が 1 減算される。したがって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している場合には、1 回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数も 1 減算されることになる。

【 2 3 2 6 】

第 1 時短状態 S T 1 は継続回数が 1 0 0 回であり、第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であり、第 3 A 時短状態 S T 3 A は継続回数が 5 0 回であり、第 3 B 時短状態 S T 3 B は継続回数が 1 0 0 回であり、第 3 C 時短状態 S T 3 C は継続回数が 1 3 0 回であるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合に時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値が 1 以上でありそれまでの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C に続けて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の途中で時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値が「 0 」となり潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となることなく終了する状況が生じ得る。

【 2 3 2 7 】

その後、発生順記憶エリア 4 0 5 の更新契機が発生したか否かを判定する（ステップ S E 4 0 7 ）。具体的には、値が 1 以上であった第 3 A ~ 第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 のいずれかの値がステップ S E 4 0 4 ~ ステップ S E 4 0 6 の処理が実行されたことによって「 0 」となったか否かを判定する。1 減算することによって「 0 」となった時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 が存在している場合（ステップ S E 4 0 7 : Y E S ）、発生順記憶エリア 4 0 5 の更新契機が発生したとして、発生順記憶エリア 4 0 5 の更新処理を実行する（ステップ S E 4 0 8 ）。当該更新処理では、発生順記憶エリア 4 0 5 において 1 減算することによって「 0 」となった時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 B の種類を示す情報が格納された格納エリアを「 0 」クリアする。また、その「 0 」クリアした格納エリアが「 1 」の順序に対応する格納エリアである場合には、「 2 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 1 」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「 3 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 2 」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「 3 」の順序に対応する格納エリアを「 0 」クリアする。また、「 0 」クリアした格納エリアが「 2 」の順序に対応する格納エリアである場合には、「 3 」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「 2 」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「 3 」の順序に対応する格納エリアを「 0 」クリアする。

【 2 3 2 8 】

ステップ S E 4 0 7 にて否定判定をした場合又はステップ S E 4 0 8 の処理を実行した場合、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したか否かを判定する（ステップ S E 4 0 9 ）。時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」である場合（ステップ S E 4 0 9 : Y E S ）、発生順記憶エリア 4 0 5 における「 1 」の順序に対応する格納エリアに第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報が格納されているか否かを判定する（ステップ S E 4 1 0 ）。

【 2 3 2 9 】

ステップ S E 4 1 0 にて肯定判定をした場合、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が存在していることを意味する。この場合、まず時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理を実行する（ステップ S E 4 1 1 ）。時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理では、発生順記憶エリア 4 0 5 において「 1 」の順序に対応する格納エリアに格納された第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類の情報を特定する。そして、その種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する時短待機カウンタ 4 0 1 ~ 4 0 3 の値を時短状態カウンタ 3 8 6 に

セットした後に、その時短待機カウンタ401～403を「0」クリアする。具体的には、「1」の順番の格納エリアに第3A時短状態ST3Aの種類情報が格納されている場合には第3A時短待機カウンタ401の値を時短状態カウンタ386にセットした後に第3A時短待機カウンタ401を「0」クリアし、「1」の順番の格納エリアに第3B時短状態ST3Bの種類情報が格納されている場合には第3B時短待機カウンタ402の値を時短状態カウンタ386にセットした後に第3B時短待機カウンタ402を「0」クリアし、「1」の順番の格納エリアに第3C時短状態ST3Cの種類情報が格納されている場合には第3C時短待機カウンタ403の値を時短状態カウンタ386にセットした後に第3C時短待機カウンタ403を「0」クリアする。

【2330】

その後、時短対象カウンタ371の設定処理を実行する(ステップSE412)。時短対象カウンタ371の設定処理では、時短対象カウンタ371に第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する「3」をセットする。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となる。また、この実行対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cは、ステップSE411にて時短状態カウンタ386にセットした値に対応する継続回数に亘って実行される。

【2331】

その後、発生順記憶エリア405の更新処理を実行する(ステップSE413)。当該更新処理では、「2」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「1」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「3」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。

【2332】

その後、潜伏中であった第3時短状態ST3A～ST3Cが開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE416)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態ST1～ST3Cが終了して、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSE417)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST3A～ST3Cにおける遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

【2333】

ステップSE410にて否定判定をした場合、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSE414)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSE415)、時短状態ST1～ST3Cが終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSE416)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSE417)。

【2334】

次に、図209のタイムチャートを参照しながら第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏する様子を第1時短状態ST1との関係を例に挙げて説明する。図209(a)は第1時短状態ST1が実行対象となっている期間を示し、図209(b)は第3A時短状態ST3Aが実行対象となっている期間を示し、図209(c)は第3B時短状態ST3Bが実行対象となっている期間を示し、図209(d)は第3C時短状態ST3Cが実行対象となっている期間を示し、図209(e)は第1時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図209(f)は第2時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図209(g)は第3時短結果に対応する遊技回が終了するタイミングを示し、図209(h)は第3A時短待機カウンタ401の値が1以上である期間を示し、図209(i)は第3B時短待機カウンタ402の値が1以上である期間を示し、図209(j)

10

20

30

40

50

)は第3C時短待機カウンタ403の値が1以上である期間を示す。

【2335】

t1のタイミングで、5R低確結果に対応する開閉実行モードが終了することで、図209(a)に示すように第1時短状態ST1が開始される。その後、第1時短状態ST1の途中のタイミングであるt2のタイミングで、図209(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図209(h)に示すように第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数がセットされ、第3A時短状態ST3Aが潜伏した状態となる。

【2336】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるt3のタイミングで、図209(f)に示すように第2時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図209(i)に示すように第3B時短待機カウンタ402に第3B時短状態ST3Bの継続回数がセットされ、第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となる。つまり、この状況では第3A時短状態ST3A及び第3B時短状態ST3Bが潜伏した状態となる。

10

【2337】

その後、第1時短状態ST1の途中であって第3A時短状態ST3A及び第3B時短状態ST3Bの両方が潜伏している状況であるt4のタイミングで、図209(g)に示すように第3時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図209(j)に示すように第3C時短待機カウンタ403に第3C時短状態ST3Cの継続回数がセットされ、第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となる。つまり、この状況では第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となる。

20

【2338】

その後、t5のタイミングで、図209(a)に示すように第1時短状態ST1が終了する。この場合、図209(h)～図209(j)に示すように第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となっているが、発生順序が先であった第3時短状態ST3A～ST3Cから先に実行対象となるため、当該t5のタイミングでは図209(b)に示すように第3A時短状態ST3Aが開始される。但し、当該第3A時短状態ST3Aの残りの継続回数は50回ではなく、t5のタイミングにおいて第3A時短待機カウンタ401に記憶されている値に対応する回数となる。また、第3A時短状態ST3Aが開始されたとしても、図209(i)及び図209(j)に示すように第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態は維持される。

30

【2339】

その後、t6のタイミングで、図209(b)に示すように第3A時短状態ST3Aが終了する。この場合、図209(i)及び図209(j)に示すように第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となっているが、発生順序が先であった第3時短状態ST3A～ST3Cから先に実行対象となるため、当該t6のタイミングでは図209(c)に示すように第3B時短状態ST3Bが開始される。但し、当該第3B時短状態ST3Bの残りの継続回数は100回ではなく、t6のタイミングにおいて第3B時短待機カウンタ402に記憶されている値に対応する回数となる。また、第3B時短状態ST3Bが開始されたとしても、図209(j)に示すように第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態は維持される。

40

【2340】

その後、第3B時短状態ST3Bの途中であって第3C時短状態ST3Cが潜伏している状況であるタイミングであるt7のタイミングで、図209(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図209(h)に示すように第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数がセットされ、第3A時短状態ST3Aが潜伏した状態となる。

【2341】

50

その後、第3B時短状態ST3Bの途中であって第3A時短状態ST3A及び第3C時短状態ST3Cの両方が潜伏している状況であるタイミングであるt8のタイミングで、図209(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図209(h)に示すように既に第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるため、当該第1時短結果は無効化される。

【2342】

その後、t9のタイミングで、図209(c)に示すように第3B時短状態ST3Bが終了する。この場合、図209(h)及び図209(j)に示すように第3A時短状態ST3A及び第3C時短状態ST3Cが潜伏した状態となっているが、発生順序が先であった第3時短状態ST3A～ST3Cから先に実行対象となるため、当該t9のタイミングでは図209(d)に示すように第3C時短状態ST3Cが開始される。但し、当該第3C時短状態ST3Cの残りの継続回数は130回ではなく、t9のタイミングにおいて第3C時短待機カウンタ403に記憶されている値に対応する回数となる。また、第3C時短状態ST3Cが開始されたとしても、図209(h)に示すように第3A時短状態ST3Aが潜伏した状態は維持される。

10

【2343】

その後、第3C時短状態ST3Cの途中であって第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるタイミングであるt10のタイミングで、図209(e)に示すように第1時短結果に対応する遊技回が終了する。この場合、図209(h)に示すように既に第3A時短状態ST3Aが潜伏している状況であるため、当該第1時短結果は無効化される。

20

【2344】

その後、第3C時短状態ST3Cの途中のタイミングであるt11のタイミングで、図209(h)に示すように第3A時短待機カウンタ401の値が「0」となる。したがって、潜伏していた第3A時短状態ST3Aは実行対象となることなく終了する。その後、t12のタイミングで図209(d)に示すように第3C時短状態ST3Cが終了する。

【2345】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2346】

実行対象の時短状態ST1～ST3Cが終了した場合に複数の第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している場合、潜伏が発生した順序が早い第3時短状態ST3A～ST3Cから先に実行対象に設定される。これにより、潜伏が発生した順序に従って潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cを実行対象とすることが可能となる。

30

【2347】

同一種類の第3時短状態ST3A～ST3Cが複数同時に潜伏することはなく、各種類の第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて潜伏可能な数は1個のみとなっている。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cが過剰に潜伏してしまわないようにすることが可能となる。

【2348】

所定の第3時短状態ST3A～ST3Cが既に潜伏している状況においてその潜伏している第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する種類の時短結果が発生した場合には、その時短結果が無効化される。これにより、潜伏が発生した順序に従って潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となる構成において、潜伏の発生順序の扱いが複雑なものとなってしまうようにすることが可能となる。

40

【2349】

<第28の実施形態の別形態>

(1)図210は第28の実施形態における時短結果用の設定処理の別形態を示すフローチャートである。ステップSE501～ステップSE511では上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)におけるステップSE301～ステップSE311と同一の処理を実行する。

【2350】

50

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSE503: YES)、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば(ステップSE512: YES)、第3A時短待機カウンタ401の値が1以上であるか否かに関係なく、第3A時短待機カウンタ401に「50」をセットし(ステップSE513)、発生順記憶エリア405への設定処理を実行し(ステップSE514)、第3A時短状態ST3Aの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE515)。つまり、第3A時短状態ST3Aが潜伏中に第1時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数が再セットされる。また、ステップSE514の発生順記憶エリア405への設定処理では、第3A時短状態ST3Aが潜伏中ではない場合に第1時短結果が発生した場合には上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)のステップSE315と同一の処理を実行する。

10

【2351】

一方、第3A時短状態ST3Aが潜伏中である場合に第1時短結果が発生した場合には、まず発生順記憶エリア405において第3A時短状態ST3Aの種類情報が格納された格納エリアを「0」クリアする。また、その「0」クリアした格納エリアが「1」の順序に対応する格納エリアであった場合には、「2」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「1」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「3」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。また、「0」クリアした格納エリアが「2」の順序に対応する格納エリアである場合には、「3」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。そして、第3時短状態ST3A~ST3Cの種類が格納されていない格納エリアのうち最も前側の順序に対応する格納エリアに第3A時短状態ST3Aの種類情報を格納する。これにより、第3A時短状態ST3Aが潜伏中である場合に第1時短結果が発生した場合、当該第3A時短状態ST3Aの発生順序は第1時短結果が新たに発生した場合に既に潜伏中であった他の第3時短状態ST3B、ST3Cよりも後の発生順序に設定される。

20

【2352】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合であって(ステップSE503: YES)、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば(ステップSE516: YES)、第3B時短待機カウンタ402の値が1以上であるか否かに関係なく、第3B時短待機カウンタ402に「100」をセットし(ステップSE517)、発生順記憶エリア405への設定処理を実行し(ステップSE518)、第3B時短状態ST3Bの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE519)。つまり、第3B時短状態ST3Bが潜伏中に第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第3B時短待機カウンタ402に第3B時短状態ST3Bの継続回数が再セットされる。また、ステップSE518の発生順記憶エリア405への設定処理では、第3B時短状態ST3Bが潜伏中ではない場合に第2時短結果が発生した場合には上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)のステップSE320と同一の処理を実行する。

30

40

【2353】

一方、第3B時短状態ST3Bが潜伏中である場合に第2時短結果が発生した場合には、まず発生順記憶エリア405において第3B時短状態ST3Bの種類情報が格納された格納エリアを「0」クリアする。また、その「0」クリアした格納エリアが「1」の順序に対応する格納エリアであった場合には、「2」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「1」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「3」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。また、「0」クリアした格納エリアが「2」の順序に対応する格納エリアである場合には、「3」の順序に

50

対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。そして、第3時短状態ST3A～ST3Cの種類が格納されていない格納エリアのうち最も前側の順序に対応する格納エリアに第3B時短状態ST3Bの種類を格納する。これにより、第3B時短状態ST3Bが潜伏中である場合に第2時短結果が発生した場合、当該第3B時短状態ST3Bの発生順序は第2時短結果が新たに発生した場合に既に潜伏中であつた他の第3時短状態ST3A、ST3Cよりも後の発生順序に設定される。

【2354】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合であつて(ステップSE503:YES)、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば(ステップSE516:NO)、第3C時短待機カウンタ403の値が1以上であるか否かに関係なく、第3C時短待機カウンタ403に「130」をセットし(ステップSE520)、発生順記憶エリア405への設定処理を実行し(ステップSE521)、第3C時短状態ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE522)。つまり、第3C時短状態ST3Cが潜伏中に第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第3C時短待機カウンタ403に第3C時短状態ST3Cの継続回数が再セットされる。また、ステップSE521の発生順記憶エリア405への設定処理では、第3C時短状態ST3Cが潜伏中ではない場合に第3時短結果が発生した場合には上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)のステップSE324と同一の処理を実行する。

【2355】

一方、第3C時短状態ST3Cが潜伏中である場合に第3時短結果が発生した場合には、まず発生順記憶エリア405において第3C時短状態ST3Cの種類が格納された格納エリアを「0」クリアする。また、その「0」クリアした格納エリアが「1」の順序に対応する格納エリアであつた場合には、「2」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「1」の順序に対応する格納エリアにシフトするとともに、「3」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。また、「0」クリアした格納エリアが「2」の順序に対応する格納エリアである場合には、「3」の順序に対応する格納エリアに格納されている情報を「2」の順序に対応する格納エリアにシフトした後に、「3」の順序に対応する格納エリアを「0」クリアする。そして、第3時短状態ST3A～ST3Cの種類が格納されていない格納エリアのうち最も前側の順序に対応する格納エリアに第3C時短状態ST3Cの種類を格納する。これにより、第3C時短状態ST3Cが潜伏中である場合に第3時短結果が発生した場合、当該第3C時短状態ST3Cの発生順序は第3時短結果が新たに発生した場合に既に潜伏中であつた他の第3時短状態ST3A、ST3Bよりも後の発生順序に設定される。

【2356】

上記別形態では時短状態ST1～ST3Cの実行中において第3時短状態ST3A～3Cが潜伏中である場合に、その潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果の遊技回が実行された場合、その潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数に対応する時短待機カウンタ401～403に再セットされる。これにより、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果が発生した場合に当該時短結果が無効化されてしまわないようにすることが可能となる。

【2357】

潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果が発生して当該潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短待機カウンタ401～403に継続回数の情報が再セットされた場合には、その再セットの対象となつた第3時短状態ST3A～ST3Cはその時点で潜伏している他の第3時短状態ST3A～ST3Cよりも発生順序が後の発生順序として扱われる。これにより、先に潜伏対象となつた第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する時短結果が繰り返して発生することによって、後で潜伏対象とな

った第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となる機会が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【2358】

(2) 図211は第28の実施形態における時短結果用の設定処理の別形態を示すフローチャートである。ステップSE601～ステップSE611では上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)におけるステップSE301～ステップSE311と同一の処理を実行する。

【2359】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSE603: YES)、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば(ステップSE612: YES)、第3A時短待機カウンタ401の値が1以上であるか否かを判定することで、第3A時短状態ST3Aが既に潜伏中であるか否かを判定する(ステップSE613)。第3A時短状態ST3Aが潜伏中ではない場合(ステップSE613: NO)、発生順記憶エリア405への設定処理を実行し(ステップSE614)、第3A時短待機カウンタ401に「50」をセットし(ステップSE615)、第3A時短状態ST3Aの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE616)。ステップSE614の発生順記憶エリア405への設定処理では、上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)のステップSE315と同一の処理を実行する。

10

【2360】

一方、第3A時短状態ST3Aが既に潜伏中である場合(ステップSE613: YES)、ステップSE614における発生順記憶エリア405への設定処理を実行することなく、第3A時短待機カウンタ401に「50」をセットし(ステップSE615)、第3A時短状態ST3Aの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE616)。つまり、第3A時短状態ST3Aが潜伏中である場合に第1時短結果が発生した場合、第3A時短待機カウンタ401に第3A時短状態ST3Aの継続回数が再セットされる一方、第3A時短状態ST3Aの潜伏中の発生順序は変更されない。

20

【2361】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合であって(ステップSE603: YES)、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば(ステップSE617: YES)、第3B時短待機カウンタ402の値が1以上であるか否かを判定することで、第3B時短状態ST3Bが既に潜伏中であるか否かを判定する(ステップSE618)。第3B時短状態ST3Bが潜伏中ではない場合(ステップSE618: NO)、発生順記憶エリア405への設定処理を実行し(ステップSE619)、第3B時短待機カウンタ402に「100」をセットし(ステップSE620)、第3B時短状態ST3Bの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE621)。ステップSE619の発生順記憶エリア405への設定処理では上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)のステップSE320と同一の処理を実行する。

30

【2362】

一方、第3B時短状態ST3Bが既に潜伏中である場合(ステップSE618: YES)、ステップSE619における発生順記憶エリア405への設定処理を実行することなく、第3B時短待機カウンタ402に「100」をセットし(ステップSE620)、第3B時短状態ST3Bの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE621)。つまり、第3B時短状態ST3Bが潜伏中である場合に第2時短結果が発生した場合、第3B時短待機カウンタ402に第3B時短状態ST3Bの継続回数が再セットされる一方、第3B時短状態ST3Bの潜伏中の発生順序は変更されない。

40

【2363】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合であって(ステップSE603: YES)、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば(ステップSE617: NO)、

50

第3C時短待機カウンタ403の値が1以上であるか否かを判定することで、第3C時短状態ST3Cが既に潜伏中であるか否かを判定する(ステップSE622)。第3C時短状態ST3Cが潜伏中ではない場合(ステップSE622:NO)、発生順記憶エリア405への設定処理を実行し(ステップSE623)、第3C時短待機カウンタ403に「130」をセットし(ステップSE624)、第3C時短状態ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE625)。ステップSE623の発生順記憶エリア405への設定処理では、上記第28の実施形態における時短結果用の設定処理(図207)のステップSE324と同一の処理を実行する。

【2364】

一方、第3C時短状態ST3Cが既に潜伏中である場合(ステップSE622:YES)、ステップSE623における発生順記憶エリア405への設定処理を実行することなく、第3C時短待機カウンタ403に「130」をセットし(ステップSE624)、第3C時短状態ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE625)。つまり、第3C時短状態ST3Cが潜伏中である場合に第3時短結果が発生した場合、第3C時短待機カウンタ403に第3C時短状態ST3Cの継続回数が再セットされる一方、第3C時短状態ST3Cの潜伏中の発生順序は変更されない。

【2365】

上記別形態では時短状態ST1~ST3Cの実行中において第3時短状態ST3A~3Cが潜伏中である場合に、その潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する時短結果の遊技回が実行された場合、その潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数が対応する時短待機カウンタ401~403に再セットされる。これにより、潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する時短結果が発生した場合に当該時短結果が無効化されてしまわないようにすることが可能となる。

【2366】

潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する時短結果が発生して当該潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する時短待機カウンタ401~403に継続回数の情報が再セットされたとしても、その再セットの対象となった第3時短状態ST3A~ST3Cについてのその時点で潜伏している他の第3時短状態ST3A~ST3Cに対する発生順序は変更されない。これにより、潜伏対象となっている第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏発動時における順序を変更しないようにしながら、潜伏中の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する時短結果が発生した場合に当該時短結果が無効化されてしまわないようにすることが可能となる。

【2367】

(3)本別形態ではサポートモードの種類が上記第25の実施形態と同様に、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモード、第3高頻度サポートモード、第4高頻度サポートモード及び第5高頻度サポートモードの6種類となっている(図196(a)参照)。これらサポートモードの内容は上記第25の実施形態と同一である。また、時短状態の種類も上記第25の実施形態と同様に、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2、第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43の5種類となっている(図196(b)参照)。これら時短状態ST1~ST43の内容は上記第25の実施形態と同一である。

【2368】

時短対象カウンタ371が「1」である場合、上記第25の実施形態と同様に第1時短状態ST1に対応しており、時短対象カウンタ371が「2」である場合、上記第25の実施形態と同様に第2時短状態ST2に対応している。また、時短対象カウンタ371が「3」である場合、第3A時短状態ST41に対応しており、時短対象カウンタ371が「4」である場合、第3B時短状態ST42に対応しており、時短対象カウンタ371が「5」である場合、第3C時短状態ST43に対応している。

【2369】

10

20

30

40

50

図 2 1 2 は第 2 8 の実施形態における時短結果用の設定処理の別形態を示すフローチャートである。ステップ S E 7 1 4 ~ ステップ S E 7 2 7 では上記第 2 8 の実施形態における時短結果用の設定処理 (図 2 0 7) におけるステップ S E 3 1 2 ~ ステップ S E 3 2 5 と同一の処理を実行する。

【 2 3 7 0 】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかである場合 (ステップ S E 7 0 1 : Y E S)、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされているか否かを判定する (ステップ S E 7 0 2)。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には (ステップ S E 7 0 2 : Y E S)、ステップ S E 7 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

10

【 2 3 7 1 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合 (ステップ S E 7 0 2 : N O)、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 4 3 のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S E 7 0 3)。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合 (ステップ S E 7 0 3 : N O)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットする (ステップ S E 7 0 4)。時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 3 3 3 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を O N 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 3 3 4 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

20

【 2 3 7 2 】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば (ステップ S E 7 0 5 : Y E S)、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし (ステップ S E 7 0 6)、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 5 0 」をセットする (ステップ S E 7 0 7)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 A 時短状態 S T 4 1 に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば (ステップ S E 7 0 8 : Y E S)、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 4 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし (ステップ S E 7 0 9)、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 0 0 」をセットする (ステップ S E 7 1 0)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 B 時短状態 S T 4 2 に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば (ステップ S E 7 0 8 : N O)、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 5 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし (ステップ S E 7 1 1)、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 3 0 」をセットする (ステップ S E 7 1 2)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 C 時短状態 S T 4 3 に移行する。

30

【 2 3 7 3 】

ステップ S E 7 0 7、ステップ S E 7 1 0 又はステップ S E 7 1 2 の処理を実行した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S E 7 1 3)。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 に移行したことを示す演出及び第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3 の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。

40

【 2 3 7 4 】

なお、時短進行用処理 (図 2 0 8) におけるステップ S E 4 1 2 の時短対象カウンタ 3 7 1 の設定処理では第 3 A 時短状態 S T 3 A が潜伏中から実行対象となった場合には時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットし、第 3 B 時短状態 S T 3 B が潜伏中から実行対象となった場合には時短対象カウンタ 3 7 1 に「 4 」をセットし、第 3 C 時短状態 S T 3 C

50

が潜伏中から実行対象となった場合には時短対象カウンタ 371 に「5」をセットする。

【2375】

上記構成によれば複数種類の第3時短状態 ST41 ~ ST43 は終了条件となる継続回数が相違しているだけでなく、サポートモードが相違している。これにより、第3時短状態 ST41 ~ ST43 を多様化させることが可能となる。

【2376】

(4) 第3A時短状態 ST3A、第3B時短状態 ST3B 及び第3C時短状態 ST3C の全てが潜伏可能である構成に限定されることはなく、第3A時短状態 ST3A、第3B時短状態 ST3B 及び第3C時短状態 ST3C の一部は潜伏可能であるものの第3A時短状態 ST3A、第3B時短状態 ST3B 及び第3C時短状態 ST3C の残りは潜伏不可である構成としてもよい。この場合、時短状態 ST1 ~ ST3C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合、その時短結果の種類によっては第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏し、その時短結果の種類によってはその発生が無効化されることとなる。

10

【2377】

(5) 第3A時短状態 ST3A の継続回数が第1時短状態 ST1 の継続回数よりも少なく、第3B時短状態 ST3B の継続回数が第1時短状態 ST1 の継続回数と同一であり、第3C時短状態 ST3C の継続回数が第1時短状態 ST1 の継続回数よりも多く且つ第2時短状態 ST2 の継続回数よりも少ない構成としたが、これら第3時短状態 ST3A ~ ST3C の継続回数は任意である。例えば、第3A時短状態 ST3A、第3B時短状態 ST3B 及び第3C時短状態 ST3C の全ての継続回数が、第1時短状態 ST1 の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第1時短状態 ST1 の継続回数よりも多く第2時短状態 ST2 の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第2時短状態 ST2 の継続回数よりも多い構成としてもよい。また、第3時短状態 ST3A ~ ST3C の一部は継続回数が第2時短状態 ST2 の継続回数以上である構成としてもよい。

20

【2378】

(6) 第3時短状態 ST3A ~ ST3C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはそれに対応する第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏する構成としたが、第3時短状態 ST3A ~ ST3C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第3時短状態 ST3A ~ ST3C が新たに開始される構成としてもよく、第3時短状態 ST3A ~ ST3C において第1 ~ 第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

30

【2379】

< 第29の実施形態 >

本実施形態では第3時短状態 ST3A ~ ST3C の潜伏の様態が上記第21の実施形態と相違している。以下、上記第21の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第21の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2380】

図213は遊技状態を制御するために利用される主側 RAM 84 の記憶エリアを説明するための説明図である。

40

【2381】

主側 RAM 84 には上記第21の実施形態と同様に高確率フラグ 321、天井カウンタ 325、時短対象カウンタ 371、時短継続カウンタ 375 及び時短状態カウンタ 386 が設けられている。また、主側 RAM 84 には第3時短待機カウンタ 387 の代わりに、第1待機カウンタ 406、第2待機カウンタ 407 及び第3待機カウンタ 408 が設けられている。

【2382】

第1待機カウンタ 406、第2待機カウンタ 407 及び第3待機カウンタ 408 はそれぞれ第3時短状態 ST3A ~ ST3C のいずれかが潜伏していること及びその潜伏中の第

50

3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。時短状態ST1～ST3Aのいずれかが実行対象となっている状況であって第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していない状況において、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、その実行された時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が第1待機カウンタ406にセットされる。また、第1待機カウンタ406の値が1以上である状況において、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、その実行された時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が第2待機カウンタ407にセットされる。また、第1待機カウンタ406の値が1以上であるとともに第2待機カウンタ407の値が1以上である状況において、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、その実行された時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が第3待機カウンタ408にセットされる。また、第1～第3待機カウンタ406～408の全ての値が1以上である状況において、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、その時短結果は無効化される。

10

【2383】

第1～第3待機カウンタ406～408への継続回数のセットは、上記のとおり第3時短状態ST3A～ST3Cの種類に関係なく時短結果の発生順序に従って行われる。したがって、複数の待機カウンタ406～408に同一種類の第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数がセットされることが起こり得るとともに、全ての待機カウンタ406～408に異なる種類の第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数がセットされることが起こり得る。

20

【2384】

第1待機カウンタ406にセットされた継続回数の情報、第2待機カウンタ407にセットされた継続回数の情報、及び第3待機カウンタ408にセットされた継続回数の情報は、現状の時短状態ST1～ST3Cにおいて遊技回が実行される度に1減算される。そして、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cが終了する前に第1待機カウンタ406又は第2待機カウンタ407の残りの継続回数が0回となった場合には、待機カウンタ406～408の情報をシフトする処理を実行する。具体的には、第1待機カウンタ406の値が「0」となった場合には、第2待機カウンタ407の値を第1待機カウンタ406にシフトするとともに、第3待機カウンタ408の値を第2待機カウンタ407にシフトした後に、第3待機カウンタ408を「0」クリアする。また、第2待機カウンタ407の値が「0」となった場合には、第3待機カウンタ408の値を第2待機カウンタ407にシフトした後に、第3待機カウンタ408を「0」クリアする。

30

【2385】

第1待機カウンタ406に1以上の継続回数の情報が記憶されている状況においてそれまで実行対象だった他の時短状態ST1～ST3Cが終了した場合には、第1待機カウンタ406の値が時短状態カウンタ386にセットされる。これにより、当該第1待機カウンタ406に継続回数の情報が記憶されていた第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となるとともに、その実行対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cは対応する第1待機カウンタ406に記憶されていた残りの継続回数に亘って実行される。また、時短状態カウンタ386への値のセットを行った後に、待機カウンタ406～408の情報をシフトする処理を実行する。具体的には、第2待機カウンタ407の値を第1待機カウンタ406にシフトするとともに、第3待機カウンタ408の値を第2待機カウンタ407にシフトした後に、第3待機カウンタ408を「0」クリアする。

40

【2386】

図214は特図確定中処理(図128)のステップS8309にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【2387】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第3時短結果のいずれかである場合(ステップSE801: YES)、高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ス

50

テップ S E 8 0 2)。そして、高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合には (ステップ S E 8 0 2 : Y E S)、ステップ S E 8 0 3 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【 2 3 8 8 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合 (ステップ S E 8 0 2 : N O)、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S E 8 0 3)。時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 0 」である場合 (ステップ S E 8 0 3 : N O)、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 3 」をセットするとともに時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアし (ステップ S E 8 0 4)、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットする (ステップ S E 8 0 5)。時短発生時の外端フラグに「 1 」がセットされている場合には上記第 1 5 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 3 3 3 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を O N 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 3 3 4 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

10

【 2 3 8 9 】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であれば (ステップ S E 8 0 6 : Y E S)、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 5 0 」をセットする (ステップ S E 8 0 7)。また、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であれば (ステップ S E 8 0 8 : Y E S)、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 0 0 」をセットする (ステップ S E 8 0 9)。また、今回の遊技回の遊技結果が第 3 時短結果であれば (ステップ S E 8 0 8 : N O)、時短状態カウンタ 3 8 6 に「 1 3 0 」をセットする (ステップ S E 8 1 0)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行する。

20

【 2 3 9 0 】

ステップ S E 8 0 7、ステップ S E 8 0 9 又はステップ S E 8 1 0 の処理を実行した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S E 8 1 1)。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に移行したことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。

30

【 2 3 9 1 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合 (ステップ S E 8 0 3 : Y E S)、第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値が「 0 」であれば (ステップ S E 8 1 2 : N O)、今回の時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にセットする (ステップ S E 8 1 3)。具体的には、第 1 時短結果であれば第 3 A 時短状態 S T 3 A に対応する「 5 0 」を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にセットし、第 2 時短結果であれば第 3 B 時短状態 S T 3 B に対応する「 1 0 0 」を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にセットし、第 3 時短結果であれば第 3 C 時短状態 S T 3 C に対応する「 1 3 0 」を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にセットする。

40

【 2 3 9 2 】

その後、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S E 8 1 4)。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

50

【 2 3 9 3 】

第1待機カウンタ406の値が1以上である場合(ステップSE812: YES)、第2待機カウンタ407の値が「0」であれば(ステップSE815: NO)、今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数を第2待機カウンタ407にセットする(ステップSE816)。具体的には、第1時短結果であれば第3A時短状態ST3Aに対応する「50」を第2待機カウンタ407にセットし、第2時短結果であれば第3B時短状態ST3Bに対応する「100」を第2待機カウンタ407にセットし、第3時短結果であれば第3C時短状態ST3Cに対応する「130」を第2待機カウンタ407にセットする。

【 2 3 9 4 】

その後、第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE817)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第3時短状態ST3A~ST3Cの種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST3A~ST3Cが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【 2 3 9 5 】

第2待機カウンタ407の値が1以上である場合(ステップSE815: YES)、第3待機カウンタ408の値が「0」であれば(ステップSE818: NO)、今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数を第3待機カウンタ408にセットする(ステップSE819)。具体的には、第1時短結果であれば第3A時短状態ST3Aに対応する「50」を第3待機カウンタ408にセットし、第2時短結果であれば第3B時短状態ST3Bに対応する「100」を第3待機カウンタ408にセットし、第3時短結果であれば第3C時短状態ST3Cに対応する「130」を第3待機カウンタ408にセットする。

【 2 3 9 6 】

その後、第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE820)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第3時短状態ST3A~ST3Cの種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST3A~ST3Cが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【 2 3 9 7 】

一方、第1~第3待機カウンタ406~408の全ての値が1以上である場合(ステップSE818: YES)、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。この場合、今回の時短結果を契機として潜伏に関する設定は行われることなく、今回の時短結果が無効化される。

【 2 3 9 8 】

本実施形態においては音光側MPU93における変動パターンの決定処理の処理内容が上記第22の実施形態における変動パターンの決定処理(図189)と同一となる。つまり、時短状態ST1~ST3Aにおいて第1~第3時短結果に対応する遊技回が開始されたものの、今回の遊技回が終了する場合に今回の第1~第3時短結果を契機として第3時短状態ST3A~ST3Cが新たに開始される場合には、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC809)。時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2時短発生図柄の組合せ(「2・3・4」)を選択し、今回が第3時短結果

10

20

30

40

50

であれば第3時短発生図柄の組合せ(「3・4・5」)を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC810)。

【2399】

時短状態ST1～ST3Aにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、潜伏に関する設定が主側MPU82において発生する場合には、潜伏示唆用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC812)。潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)を選択する。この場合、今回が第1時短結果であれば第1潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」)を選択し、今回が第2時短結果であれば第2潜伏発生図柄の組合せ(「6・7・8」)を選択し、今回が第3時短結果であれば第3潜伏発生図柄の組合せ(「7・8・9」)を選択する。また、潜伏示唆用の停止図柄決定処理では、上記のように選択した第1～第3潜伏発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する(ステップSC813)。

10

【2400】

時短状態ST1～ST3Aにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が開始されて、遊技状態が高確率状態であることにより今回の時短結果が無効化される場合又は今回の遊技回の終了時において第1～第3待機カウンタ406～408の全ての値が1以上であることにより今回の時短結果が無効化される場合には、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する(ステップSC806)。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ(「1・2・3」、「2・3・4」、「3・4・5」)、潜伏発生図柄の組合せ(「5・6・7」、「6・7・8」、「7・8・9」)、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する(ステップSC807)。

20

【2401】

図215は特図確定中処理(図128)のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

30

【2402】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE901)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSE901: YES)、ステップSE902以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【2403】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ371の値が1以上である場合(ステップSE901: NO、ステップSE902: YES)、すなわち第1～第3時短状態ST1～ST3Cのいずれかである場合、時短状態カウンタ386の減算処理(ステップSE903)、第1待機カウンタ406の減算処理(ステップSE904)、第2待機カウンタ407の減算処理(ステップSE905)及び第3待機カウンタ408の減算処理(ステップSE906)を実行する。時短状態カウンタ386の減算処理では、時短状態カウンタ386の値を1減算する。第1待機カウンタ406の減算処理では、第1待機カウンタ406の値が1以上であることを条件として第1待機カウンタ406の値を1減算する。第2待機カウンタ407の減算処理では、第2待機カウンタ407の値が1以上であることを条件として第2待機カウンタ407の値を1減算する。第3待機カウンタ408の減算処理では、第3待機カウンタ408の値が1以上であることを条件として第3待機カウンタ408の値を1減算する。

40

【2404】

50

ここで、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C においてステップ S E 9 0 4 ~ ステップ S E 9 0 6 の処理が実行されるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中である場合には実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において 1 回の遊技回が実行された場合に時短状態カウンタ 3 8 6 の値が 1 減算されるだけでなく、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 の値が 1 減算される。したがって、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している場合には、1 回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数も 1 減算されることになる。

【 2 4 0 5 】

第 1 時短状態 S T 1 は継続回数が 1 0 0 回であり、第 2 時短状態 S T 2 は継続回数が 1 5 0 回であり、第 3 A 時短状態 S T 3 A は継続回数が 5 0 回であり、第 3 B 時短状態 S T 3 B は継続回数が 1 0 0 回であり、第 3 C 時短状態 S T 3 C は継続回数が 1 3 0 回であるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏したタイミングによっては、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合に第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値が 1 以上でありそれまでの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C に続けて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が第 1 待機カウンタ 4 0 6 に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される状況が生じ得るとともに、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の途中で待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 の値が「 0 」となり潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となることなく終了する状況が生じ得る。

【 2 4 0 6 】

その後、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト契機が発生したか否かを判定する（ステップ S E 9 0 7）。具体的には、値が 1 以上であった第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値がステップ S E 9 0 4 の処理が実行されたことによって「 0 」となったか否かを判定する。肯定判定をした場合、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト処理を実行する（ステップ S E 9 0 8）。この場合、第 2 待機カウンタ 4 0 7 の値を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にシフトするとともに、第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値を第 2 待機カウンタ 4 0 7 にシフトした後に、第 3 待機カウンタ 4 0 8 を「 0 」クリアする。また、値が 1 以上であった第 2 待機カウンタ 4 0 7 の値がステップ S E 9 0 5 の処理が実行されたことによって「 0 」となったか否かを判定する。肯定判定をした場合、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト処理を実行する（ステップ S E 9 0 8）。この場合、第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値を第 2 待機カウンタ 4 0 7 にシフトした後に、第 3 待機カウンタ 4 0 8 を「 0 」クリアする。

【 2 4 0 7 】

ステップ S E 9 0 7 にて否定判定をした場合又はステップ S E 9 0 8 の処理を実行した場合、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したか否かを判定する（ステップ S E 9 0 9）。時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 0 」である場合（ステップ S E 9 0 9 : Y E S）、第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S E 9 1 0）。

【 2 4 0 8 】

ステップ S E 9 1 0 にて肯定判定をした場合、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が存在していることを意味する。この場合、まず時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理を実行する（ステップ S E 9 1 1）。時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理では、第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値を時短状態カウンタ 3 8 6 にセットする。その後、時短対象カウンタ 3 7 1 の設定処理を実行する（ステップ S E 9 1 2）。時短対象カウンタ 3 7 1 の設定処理では、時短対象カウンタ 3 7 1 に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する「 3 」をセットする。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる。また、この実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は、ステップ S E 9 1 1 にて時短状態カウンタ 3 8 6 にセットした値に対応する継続回数に亘って実行される。その後、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト処理を実行する（ステップ S E 9 1 3）。当該シフト処理では、第 2 待機カウンタ 4 0 7 の値を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にシフトするとともに

10

20

30

40

50

、第3待機カウンタ408の値を第2待機カウンタ407にシフトした後に、第3待機カウンタ408を「0」クリアする。

【2409】

その後、潜伏中であった第3時短状態ST3A～ST3Cが開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE916)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態ST1～ST3Cが終了して、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが開始されたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSE917)。時短継続カウンタ375が「0」クリアされるため、第3時短状態ST3A～ST3Cにおける遊技回の変動表示期間の決定態様は第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

10

【2410】

ステップSE910にて否定判定をした場合、時短対象カウンタ371を「0」クリアする(ステップSE914)。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし(ステップSE915)、時短状態ST1～ST3Cが終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し(ステップSE916)、時短継続カウンタ375を「0」クリアする(ステップSE917)。

【2411】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

20

【2412】

主側RAM84には第1待機カウンタ406、第2待機カウンタ407及び第3待機カウンタ408が設けられており、時短状態ST1～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、その時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数の情報が第1待機カウンタ406 第2待機カウンタ407 第3待機カウンタ408の順で格納される。これにより、同一種類の第3時短状態ST3A～ST3Cが既に潜伏中であるか否かに関係なく、時短結果の発生順序に従って複数の第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏した状態となる。これにより、複数の第3時短状態ST3A～ST3Cが同時に潜伏する場合におけるその潜伏対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cの組合せを多様化させることが可能となる。

30

【2413】

第1～第3待機カウンタ406～408の全てに第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数の情報がセットされている状況において第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、当該時短結果は無効化される。これにより、複数の第3時短状態ST3A～ST3Cが同時に潜伏し得る構成において、処理構成を簡素化することが可能となる。

【2414】

実行対象の時短状態ST1～ST3Cが終了した場合に複数の第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している場合、潜伏が発生した順序が早い第3時短状態ST3A～ST3Cから先に実行対象に設定される。これにより、潜伏が発生した順序に従って潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cを実行対象とすることが可能となる。

40

【2415】

<第29の実施形態の別形態>

(1)図216は第29の実施形態における時短結果用の設定処理の別形態を示すフローチャートである。ステップSF101～ステップSF111では上記第29の実施形態における時短結果用の設定処理(図214)におけるステップSE801～ステップSE811と同一の処理を実行する。また、ステップSF112～ステップSF120では上記第29の実施形態における時短結果用の設定処理(図214)におけるステップSE812～ステップSE820と同一の処理を実行する。

50

【 2 4 1 6 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の実行中に第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合であって、第 1 ~ 第 3 待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 の全ての値が 1 以上である場合（ステップ S F 1 1 8 : Y E S）、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト処理を実行する（ステップ S F 1 2 1）。当該シフト処理では、第 2 待機カウンタ 4 0 7 の値を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にシフトするとともに、第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値を第 2 待機カウンタ 4 0 7 にシフトした後に、第 3 待機カウンタ 4 0 8 を「 0 」クリアする。

【 2 4 1 7 】

その後、今回の時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数を第 3 待機カウンタ 4 0 8 にセットする（ステップ S F 1 2 2）。具体的には、第 1 時短結果であれば第 3 A 時短状態 S T 3 A に対応する「 5 0 」を第 3 待機カウンタ 4 0 8 にセットし、第 2 時短結果であれば第 3 B 時短状態 S T 3 B に対応する「 1 0 0 」を第 3 待機カウンタ 4 0 8 にセットし、第 3 時短結果であれば第 3 C 時短状態 S T 3 C に対応する「 1 3 0 」を第 3 待機カウンタ 4 0 8 にセットする。

10

【 2 4 1 8 】

その後、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 1 2 3）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

20

【 2 4 1 9 】

上記構成によれば時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の実行中に第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合であって、第 1 ~ 第 3 待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 の全ての値が 1 以上である場合、最も先に潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が無効化されるとともに、今回の時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が最後の実行順序となるようにして潜伏対象となる。これにより、時短結果を契機として第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏対象として設定される頻度を高めることが可能となる。

30

【 2 4 2 0 】

(2) 図 2 1 7 は第 2 9 の実施形態における時短結果用の設定処理の別形態を示すフローチャートである。ステップ S F 2 0 1 ~ ステップ S F 2 1 1 では上記第 2 9 の実施形態における時短結果用の設定処理（図 2 1 4）におけるステップ S E 8 0 1 ~ ステップ S E 8 1 1 と同一の処理を実行する。

【 2 4 2 1 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S F 2 0 3 : Y E S）、第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値が「 0 」であれば（ステップ S F 2 1 2 : N O）、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 への設定処理を実行する（ステップ S F 2 1 3）。待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 への設定処理では、第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値が「 0 」であれば今回の時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にセットし、第 1 待機カウンタ 4 0 6 の値が 1 以上であって第 2 待機カウンタ 4 0 7 の値が「 0 」であれば今回の時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数を第 2 待機カウンタ 4 0 7 にセットし、第 1 待機カウンタ 4 0 6 及び第 2 待機カウンタ 4 0 7 のそれぞれの値が 1 以上であれば、今回の時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数を第 3 待機カウンタ 4 0 8 にセットする。

40

【 2 4 2 2 】

その後、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 2 1 4）。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したことを

50

示す演出及び潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

【2423】

時短対象カウンタ371の値が1以上である場合であって(ステップSF203:YES)、第3待機カウンタ408の値が1以上である場合(ステップSF212:YES)、今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数よりも少ない値となっている待機カウンタ406～408が存在しているか否かを判定する(ステップSE215)。ステップSE215にて否定判定をした場合、そのまま本時短結果用の設定処理を終了する。この場合、今回の時短結果は無効化される。

10

【2424】

ステップSE215にて肯定判定をした場合、待機カウンタ406～409のうち最も継続回数が少ない待機カウンタ406～409に今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数をセットする(ステップSE216)。これにより、潜伏中の複数の第3時短状態ST3A～ST3Cのうち残りの継続回数が最も少ない第3時短状態ST3A～ST3Cに代えて、今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに潜伏対象となる。また、今回の潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの実行対象となる順序は、上書き対象となったそれまでの潜伏対象の第3時短状態ST3A～ST3Cの実行対象となる順序となる。但し、これに限定されることはなく、今回の潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの実行対象となる順序が最後の順序となるように待機カウンタ406～408のシフト処理が実行される構成としてもよい。

20

【2425】

その後、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSF217)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生したことを示す演出及び潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象とはならないものの潜伏している状況となったことを遊技者が認識することが可能となる。

30

【2426】

上記構成によれば待機カウンタ406～408の全ての値が1以上である状況において第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には、今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数よりも少ない値となっている待機カウンタ406～408が存在しているのであれば、潜伏中の複数の第3時短状態ST3A～ST3Cのうち残りの継続回数が最も少ない第3時短状態ST3A～ST3Cに代えて、今回の時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに潜伏対象となる。これにより、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数が極力多くなるようにすることが可能となる。

40

【2427】

(3)図218は第29の実施形態における時短進行用処理の別形態を示すフローチャートである。ステップSF301～ステップSF308では上記第29の実施形態における時短進行用処理(図215)におけるステップSE901～ステップSE908と同一の処理を実行する。

【2428】

1減算後における時短状態カウンタ386の値が「0」である場合(ステップSF309:YES)、第1待機カウンタ406の値が1以上であるか否かを判定する(ステップSF310)。ステップSF310にて肯定判定をした場合、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cが存在していることを意味する。この場合、優先度が高い第3時短状態S

50

T 3 A ~ S T 3 C に対応する継続回数がセットされた待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 を特定する (ステップ S F 3 1 1)。具体的には、第 1 待機カウンタ 4 0 6 のみ値が 1 以上であり、第 2 待機カウンタ 4 0 7 及び第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値が「 0 」である場合には、第 1 待機カウンタ 4 0 6 を特定する。また、2 個以上の待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 の値が 1 以上である場合、それら待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 への継続回数のセットの契機となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を把握し、その中で最も優先度が高い種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数がセットされた待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 を特定する。この場合、最も優先度が高い種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数がセットされた待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 が複数存在している場合には、それら待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のうち実行対象となる順序が最も先側である待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 を特定する。上記優先度は、継続回数が最も少ない第 3 A 時短状態 S T 3 A が最も高く、継続回数が次に少ない第 3 B 時短状態 S T 3 B が次に高く、継続回数が最も多い第 3 C 時短状態 S T 3 C が最も低く設定されているが、この順序が逆であってもよく、他の順序であってもよい。

10

【 2 4 2 9 】

なお、本別形態では時短結果用の設定処理 (図 2 1 4) において待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数をセットする場合、その第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類を示す情報も待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 にセットされるとともに、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト処理が実行される場合には残りの継続回数の情報とともにセットの契機となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の種類の情報もシフトされる。

20

【 2 4 3 0 】

その後、時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理を実行する (ステップ S F 3 1 2)。時短状態カウンタ 3 8 6 への設定処理では、ステップ S F 3 1 1 にて特定した待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 の値を時短状態カウンタ 3 8 6 にセットする。その後、時短対象カウンタ 3 7 1 の設定処理を実行する (ステップ S F 3 1 3)。時短対象カウンタ 3 7 1 の設定処理では、時短対象カウンタ 3 7 1 に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する「 3 」をセットする。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる。また、この実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は、ステップ S F 3 1 2 にて時短状態カウンタ 3 8 6 にセットした値に対応する継続回数に亘って実行される。その後、待機カウンタ 4 0 6 ~ 4 0 8 のシフト処理を実行する (ステップ S F 3 1 4)。当該シフト処理では、ステップ S F 3 1 1 にて第 1 待機カウンタ 4 0 6 が特定された場合には、第 2 待機カウンタ 4 0 7 の値を第 1 待機カウンタ 4 0 6 にシフトするとともに、第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値を第 2 待機カウンタ 4 0 7 にシフトした後に、第 3 待機カウンタ 4 0 8 を「 0 」クリアし、ステップ S F 3 1 1 にて第 2 待機カウンタ 4 0 7 が特定された場合には、第 3 待機カウンタ 4 0 8 の値を第 2 待機カウンタ 4 0 7 にシフトした後に、第 3 待機カウンタ 4 0 8 を「 0 」クリアし、ステップ S F 3 1 1 にて第 3 待機カウンタ 4 0 8 が特定された場合には、第 3 待機カウンタ 4 0 8 を「 0 」クリアする。

30

【 2 4 3 1 】

その後、潜伏中であった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S F 3 1 7)。音光側 M P U 9 3 は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象であった時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されたことを示す演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。また、時短継続カウンタ 3 7 5 を「 0 」クリアする (ステップ S F 3 1 8)。時短継続カウンタ 3 7 5 が「 0 」クリアされるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C における遊技回の変動表示期間の決定態様は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに開始された場合の決定態様に戻ることになる。

40

【 2 4 3 2 】

ステップ S F 3 1 0 にて否定判定をした場合、時短対象カウンタ 3 7 1 を「 0 」クリア

50

する（ステップSF315）。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし（ステップSF316）、時短状態ST1～ST3Cが終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し（ステップSF317）、時短継続カウンタ375を「0」クリアする（ステップSF318）。

【2433】

上記構成によれば、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cを予め定められた優先度にしたがって実行対象とすることが可能となる。

【2434】

（4）本別形態ではサポートモードの種類が上記第25の実施形態と同様に、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモード、第3高頻度サポートモード、第4高頻度サポートモード及び第5高頻度サポートモードの6種類となっている（図196（a）参照）。これらサポートモードの内容は上記第25の実施形態と同一である。また、時短状態の種類も上記第25の実施形態と同様に、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2、第3A時短状態ST41、第3B時短状態ST42及び第3C時短状態ST43の5種類となっている（図196（b）参照）。これら時短状態ST1～ST43の内容は上記第25の実施形態と同一である。

【2435】

時短対象カウンタ371が「1」である場合、上記第25の実施形態と同様に第1時短状態ST1に対応しており、時短対象カウンタ371が「2」である場合、上記第25の実施形態と同様に第2時短状態ST2に対応している。また、時短対象カウンタ371が「3」である場合、第3A時短状態ST41に対応しており、時短対象カウンタ371が「4」である場合、第3B時短状態ST42に対応しており、時短対象カウンタ371が「5」である場合、第3C時短状態ST43に対応している。

【2436】

本別形態では時短結果用の設定処理（図214）において待機カウンタ406～408に第3時短状態ST41～ST43の継続回数をセットする場合、その第3時短状態ST41～ST43の種類を示す情報も待機カウンタ406～408にセットされるとともに、待機カウンタ406～408のシフト処理が実行される場合には残りの継続回数の情報とともにセットの契機となった第3時短状態ST41～ST43の種類の情報もシフトされる。

【2437】

図219は第29の実施形態における時短結果用の設定処理の別形態を示すフローチャートである。ステップSE414～ステップSE422では上記第29の実施形態における時短結果用の設定処理（図214）におけるステップSE812～ステップSE820と同一の処理を実行する。

【2438】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第3時短結果のいずれかである場合（ステップSF401：YES）、高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF402）。そして、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には（ステップSF402：YES）、ステップSF403以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第3時短状態ST41～ST43の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【2439】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合（ステップSF402：NO）、時短対象カウンタ371の値が1以上であるか否かを判定することで、現状の遊技状態が第1～第3時短状態ST1～ST43のいずれかであるか否かを判定する（ステップSF403）。時短対象カウンタ371の値が「0」である場合（ステップSF403：NO）、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合、主側RAM84における時短発生時

10

20

30

40

50

の外端フラグに「1」をセットする(ステップSF404)。時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合には上記第15の実施形態と同様に第2大当たり信号用の外端端子333に対して第2大当たり信号の出力状態をON継続期間に亘ってHIレベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子334に対して有利状態信号の出力状態をHIレベルとするための処理が実行される。

【2440】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であれば(ステップSF405:YES)、時短対象カウンタ371に「3」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSF406)、時短状態カウンタ386に「50」をセットする(ステップSF407)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3A時短状態ST41に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果であれば(ステップSF408:YES)、時短対象カウンタ371に「4」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSF409)、時短状態カウンタ386に「100」をセットする(ステップSF410)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3B時短状態ST42に移行する。また、今回の遊技回の遊技結果が第3時短結果であれば(ステップSF408:NO)、時短対象カウンタ371に「5」をセットするとともに時短継続カウンタ375を「0」クリアし(ステップSF411)、時短状態カウンタ386に「130」をセットする(ステップSF412)。これにより、遊技状態が通常遊技状態から第3C時短状態ST43に移行する。

【2441】

ステップSF407、ステップSF410又はステップSF412の処理を実行した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST41~ST43に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSF413)。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、通常遊技状態から第3時短状態ST41~ST43に移行したことを示す演出及び第3時短状態ST41~ST43の種類を示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【2442】

なお、時短進行用処理(図215)におけるステップSE912の時短対象カウンタ371の設定処理では第3A時短状態ST3Aが潜伏中から実行対象となった場合には時短対象カウンタ371に「3」をセットし、第3B時短状態ST3Bが潜伏中から実行対象となった場合には時短対象カウンタ371に「4」をセットし、第3C時短状態ST3Cが潜伏中から実行対象となった場合には時短対象カウンタ371に「5」をセットする。

【2443】

上記構成によれば複数種類の第3時短状態ST41~ST43は終了条件となる継続回数が相違しているだけでなく、サポートモードが相違している。これにより、第3時短状態ST41~ST43を多様化させることが可能となる。

【2444】

(5)待機カウンタ406~408の個数は3個に限定されることはなく、2個であってもよく、4個であってもよく、5個であってもよく、6個以上であってもよい。

【2445】

(6)待機カウンタ406~408の全てが1以上である状況において第1~第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第1~第3時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cの優先度よりも低い優先度の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する値がセットされている待機カウンタ406~408が存在している場合には最も低い優先度の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する値がセットされている待機カウンタ406~408に今回発生した時短結果に対応する第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数がセットされる構成としてもよい。

【2446】

(7)第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3C

の全てが潜伏可能である構成に限定されることはなく、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cの一部は潜伏可能であるものの第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cの残りは潜伏不可である構成としてもよい。この場合、時短状態ST1～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合、その時短結果の種類によっては第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏し、その時短結果の種類によってはその発生が無効化されることとなる。

【2447】

(8) 第3A時短状態ST3Aの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも少なく、第3B時短状態ST3Bの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数と同一であり、第3C時短状態ST3Cの継続回数が第1時短状態ST1の継続回数よりも多く且つ第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としたが、これら第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数は任意である。例えば、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cの全ての継続回数が、第1時短状態ST1の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第1時短状態ST1の継続回数よりも多く第2時短状態ST2の継続回数よりも少ない構成としてもよく、第2時短状態ST2の継続回数よりも多い構成としてもよい。また、第3時短状態ST3A～ST3Cの一部は継続回数が第2時短状態ST2の継続回数以上である構成としてもよい。

10

【2448】

(9) 第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはそれに対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏する構成としたが、第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに開始される構成としてもよく、第3時短状態ST3A～ST3Cにおいて第1～第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合にはその時短結果の発生が無効化される構成としてもよい。

20

【2449】

<第30の実施形態>

本実施形態では時短状態ST1～ST3の終了条件が上記第19の実施形態と相違している。以下、上記第19の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第19の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【2450】

図220(a)は本実施形態におけるサポートモードの内容を説明するための説明図である。

【2451】

本実施形態では上記第25の実施形態と同様に、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が異なるように長期間、中期間及び短期間が存在している。長期間は10秒であり、中期間は5秒であり、短期間は1秒である。当該期間が短い方が一の普電開放状態と次の普電開放状態との間の最短期間が短くなるため、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に第2作動口34の普電役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高くなる。

40

【2452】

本実施形態では上記第25の実施形態と同様に、普電開放状態の実行モードとして、普電役物34aへの遊技球の入球期待度が異なるように高期待度モードと中期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物34aの短開放が1回発生する。短開放の継続期間は0.7秒となっている。上記第1の実施形態と同様に遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの短開放が1回発生した場合には第2作動口34への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。なお、普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の

50

上限個数である10個となった場合にも終了するが、短開放が1回発生した場合には上記のとおり第2作動口34への遊技球の入球が発生したとしても1個程度であるため第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

【2453】

中期待度モードでは普電役物34aの長開放が2回発生する。長開放の継続期間は2秒となっている。遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、中期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間(具体的には1秒)を挟んで長開放が2回発生する。したがって、中期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に6個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合にも終了するが、長開放が2回発生した場合には上記のとおり第2作動口34への遊技球の入球が発生したとしても6個程度であるため第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

10

【2454】

高期待度モードでは普電役物34aの長開放が3回発生する。長開放の継続期間は2秒となっている。遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間(具体的には1秒)を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に9個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

20

【2455】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部38aにおける普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、サポートモードとして低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモード及び中頻度サポートモードが設定されている。低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放1回が発生する低期待度モードとなる。第1高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。第2高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。中頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は中期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放2回が発生する中期待度モードとなる。

30

【2456】

スルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第1高頻度サポートモードが最も高く、第2高頻度サポートモードが次に高く、中頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第1,第2高頻度サポートモード及び中頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モード又は中期待度モードとなるため、第1,第2高頻度サポートモード及び中頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球が第2特図保留エリア112における第2保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

40

50

【 2 4 5 7 】

図 2 2 0 (b) は、本実施形態に設定されている時短状態の内容を説明するための説明図である。

【 2 4 5 8 】

本実施形態であっても上記第 1 9 の実施形態と同様に遊技状態として、通常遊技状態と、高確率状態と、第 1 時短状態 S T 1 と、第 2 時短状態 S T 2 と、第 3 時短状態 S T 5 とが存在している。通常遊技状態、高確率状態、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 の内容は上記第 1 9 の実施形態と同一である。第 3 時短状態 S T 5 は、時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは中頻度サポートモードとなる。また、第 3 時短状態 S T 5 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく 5 回の小当たり結果が発生した場合又は 3 0 回の遊技回が消化された場合に終了する。なお、小当たり結果の内容は上記第 1 7 の実施形態と同一である。

10

【 2 4 5 9 】

図 2 2 1 は遊技状態を制御するために利用される主側 R A M 8 4 の記憶エリアを説明するための説明図である。

【 2 4 6 0 】

主側 R A M 8 4 には上記第 1 9 の実施形態と同様に高確率フラグ 3 2 1、天井カウンタ 3 2 5、時短対象カウンタ 3 7 1、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 及び第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 が設けられている。また、主側 R A M 8 4 には第 3 時短状態カウンタ 3 7 4 に代

20

【 2 4 6 1 】

第 3 時短小当たり回数カウンタ 4 1 1 は第 3 時短状態 S T 5 において残りの小当たり結果の発生回数を主側 M P U 8 2 にて計測するためのカウンタであり、第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 は第 3 時短状態 S T 5 において残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて計測するためのカウンタである。5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合、特電終了処理 (図 1 6 6) では、ステップ S A 9 0 8 にて第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 に「 1 0 0 」をセットし、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3、第 3 時短小当たり回数カウンタ 4 1 1 及び第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 を「 0 」クリアする。

30

【 2 4 6 2 】

図 2 2 2 は特図確定中処理 (図 1 2 8) のステップ S 8 3 1 0 にて実行される天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を示すフローチャートである。

【 2 4 6 3 】

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされている場合 (ステップ S F 5 0 1 : Y E S)、すなわち高確率状態である場合、ステップ S F 5 0 2 以降の処理を実行することなく天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を終了する。高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合 (ステップ S F 5 0 1 : N O)、すなわち遊技状態が通常遊技状態、第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 5 のいずれかである場合、天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 以上であることを条件として (ステップ S F 5 0 2 : Y E S)、当該天井カウンタ 3 2 5 の値を 1 減算する (ステップ S F 5 0 3)。そして、その 1 減算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が「 0 」である場合 (ステップ S F 5 0 4 : Y E S)、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 3 」であるか否かを判定することで、第 3 時短状態 S T 5 であるか否かを判定する (ステップ S F 5 0 5)。なお、上記第 1 9 の実施形態と同様に第 1 時短状態 S T 1 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了することはない。

40

【 2 4 6 4 】

第 3 時短状態 S T 5 ではない場合 (ステップ S F 5 0 5 : N O)、時短対象カウンタ 3 7 1 に「 2 」をセットするとともに (ステップ S F 5 0 6)、主側 R A M 8 4 における時短発生時の外端フラグに「 1 」をセットする (ステップ S F 5 0 7)。また、第 2 時短状

50

態カウンタ 373 に第 2 時短状態 S T 2 の継続回数である「150」をセットする（ステップ S F 508）。これにより、低確率モードであって第 2 高頻度サポートモードである第 2 時短状態 S T 2 となる。その後、第 2 時短状態 S T 2 が開始されたことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 93 に送信する（ステップ S F 509）。

【2465】

一方、第 3 時短状態 S T 5 である場合（ステップ S T 505：YES）、ステップ S T 506 及びステップ S F 507 の処理を実行することなく、第 2 時短状態カウンタ 373 に第 2 時短状態 S T 2 の継続回数である「150」をセットする（ステップ S F 508）。これにより、第 3 時短状態 S T 5 が実行対象となっている状況において第 2 時短状態 S T 2 が潜伏した状態となる。つまり、本実施形態では第 3 時短状態 S T 3 の方が第 2 時短状態 S T 2 よりも実行の優先度が高く設定されている。その後、第 2 時短状態 S T 2 が潜伏したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 93 に送信する（ステップ S F 509）。

10

【2466】

図 223 は特図確定中処理（図 128）のステップ S 8309 にて実行される時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。

【2467】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップ S F 601：YES）、高確率フラグ 321 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 602）。そして、高確率フラグ 321 に「1」がセットされている場合には（ステップ S F 602：YES）、ステップ S F 603 以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても、当該時短結果を契機とした第 3 時短状態 S T 3 の設定が行われることなく時短結果は無効化される。

20

【2468】

高確率フラグ 321 に「1」がセットされていない場合（ステップ S F 602：NO）、時短対象カウンタ 371 の値が「0」であることを条件として（ステップ S F 603：YES）、主側 R A M 84 における時短発生時の外端フラグに「1」をセットする（ステップ S F 604）。つまり、時短状態 S T 1, S T 2, S T 5 ではない状況において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には時短発生時の外端フラグに「1」をセットし、時短状態 S T 1, S T 2, S T 5 である状況において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には時短発生時の外端フラグに「1」をセットしない。時短発生時の外端フラグに「1」がセットされている場合には上記第 15 の実施形態と同様に第 2 大当たり信号用の外端端子 333 に対して第 2 大当たり信号の出力状態を ON 継続期間に亘って H I レベルとするための処理が実行されるとともに、有利状態信号用の外端端子 334 に対して有利状態信号の出力状態を H I レベルとするための処理が実行される。

30

【2469】

ステップ S F 603 にて否定判定をした場合又はステップ S F 604 の処理を実行した場合、時短対象カウンタ 371 に「3」をセットする（ステップ S F 605）。また、第 3 時短小当たり回数カウンタ 411 に第 3 時短状態 S T 5 における小当たり結果の発生回数である「5」をセットし（ステップ S F 606）、さらに第 3 時短遊技回数カウンタ 412 に第 3 時短状態 S T 5 の継続回数である「30」をセットする（ステップ S F 607）。つまり、通常遊技状態である場合だけではなく、第 1 時短状態 S T 1 である場合又は第 2 時短状態 S T 2 である場合であっても時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第 3 時短状態 S T 5 が実行対象となる。このように本実施形態では第 3 時短状態 S T 3 の方が第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 よりも実行の優先度が高く設定されている。

40

【2470】

第 1 時短状態 S T 1 において時短結果が発生して第 3 時短状態 S T 5 が実行対象となる場合であっても第 1 時短状態カウンタ 372 は「0」クリアされないため、第 3 時短状態

50

ST5が実行対象となっている状況において第1時短状態ST1は潜伏した状態となる。また、第2時短状態ST2において時短結果が発生して第3時短状態ST5が実行対象となる場合であっても第2時短状態カウンタ373は「0」クリアされないため、第3時短状態ST5が実行対象となっている状況において第2時短状態ST2は潜伏した状態となる。

【2471】

第3時短状態ST5において時短結果が発生した場合には、第3時短小当たり回数カウンタ411に第3時短状態ST5における小当たり結果の発生回数である「5」が再セットされるとともに、第3時短遊技回数カウンタ412に第3時短状態ST5の継続回数である「30」が再セットされる。これにより、第3時短状態ST5において時短結果が発生したとしても当該時短結果は無効化されないようにすることが可能となる。

10

【2472】

その後、第3時短状態ST5ではない遊技状態において時短結果が発生した場合には第3時短状態ST5に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信し、第3時短状態ST5において時短結果が発生した場合には第3時短状態ST5が再セットされたことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF608）。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、前者の場合であれば第3時短状態ST5に移行したことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行し、後者の場合であれば第3時短状態ST5が再セットされたことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

20

【2473】

なお、本実施形態では高確率状態以外の遊技状態においては時短結果に対応する遊技回が実行された場合には第3時短状態ST5への移行又は第3時短状態ST5の再セットが発生するため、高確率状態以外の遊技状態において時短結果に対応する遊技回が実行される場合、変動パターンの決定処理（図169）では時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSB309）。時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では時短発生図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップSB310）。

30

【2474】

一方、高確率状態において時短結果に対応する遊技回が実行された場合には当該時短結果が無効化されるため、高確率状態において時短結果に対応する遊技回が実行される場合、変動パターンの決定処理（図169）では非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップSB306）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。また、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する（ステップSB307）。

40

【2475】

図224は特図確定中処理（図128）のステップS8308にて実行される時短進行用処理を示すフローチャートである。

【2476】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF701）。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には（ステップSF701：YES）、ステップSF702以降の処理を実行することなく本時短進行用処理を終了する。

【2477】

50

高確率フラグ 3 2 1 に「 1 」がセットされていない場合であって時短対象カウンタ 3 7 1 の値が 1 以上である場合（ステップ S F 7 0 1 : N O、ステップ S F 7 0 2 : Y E S）、すなわち第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1、S T 2、S T 5 のいずれかである場合、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の減算処理（ステップ S F 7 0 3）、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の減算処理（ステップ S F 7 0 4）、及び第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 の減算処理（ステップ S F 7 0 5）を実行する。第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の減算処理では、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の値が 1 以上であることを条件として、当該第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の値を 1 減算する。第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の減算処理では、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が 1 以上であることを条件として、当該第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値を 1 減算する。第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 の減算処理では、第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 の値が 1 以上であることを条件として、当該第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 の値を 1 減算する。その後、今回の遊技回において小当たり結果が発生していることを条件として（ステップ S F 7 0 6 : Y E S）、第 3 時短小当たり回数カウンタ 4 1 1 の値を 1 減算する（ステップ S F 7 0 7）。

10

【 2 4 7 8 】

ここで、ステップ S F 7 0 3 ~ ステップ S F 7 0 5 の処理が現状の時短状態 S T 1、S T 2、S T 5 の種類に関係なく実行されるため、第 3 時短状態 S T 5 において 1 回の遊技回が実行された場合に第 3 時短遊技回数カウンタ 4 1 2 の値が 1 減算されるだけでなく、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の値が 1 以上であれば当該第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の値が 1 減算され、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が 1 以上であれば当該第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が 1 減算される。したがって、第 3 時短状態 S T 5 において第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が潜伏している場合には、1 回の遊技回が実行された場合に実行対象となっている第 3 時短状態 S T 3 の残りの継続回数が 1 減算されるだけでなく、潜伏している第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数も 1 減算されることになる。この場合、実行対象となっている第 3 時短状態 S T 5 の途中で第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 又は第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が「 0 」となり第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が潜伏したまま終了する状況が生じ得る。

20

【 2 4 7 9 】

ステップ S F 7 0 6 にて否定判定をした場合又はステップ S F 7 0 7 の処理を実行した場合、時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 1 」であるか否かを判定することで、第 1 時短状態 S T 1 であるか否かを判定する（ステップ S F 7 0 8）。第 1 時短状態 S T 1 である場合（ステップ S F 7 0 8 : Y E S）、第 1 時短状態カウンタ 3 7 2 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、第 1 時短状態 S T 1 における継続回数の遊技回の消化が完了したか否かを判定する（ステップ S F 7 0 9）。ステップ S F 7 0 9 にて肯定判定をした場合、時短対象カウンタ 3 7 1 を「 0 」クリアする（ステップ S F 7 1 1）。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側 R A M 8 4 における時短終了時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S F 7 1 1）、第 1 時短状態 S T 1 が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 7 1 2）。

30

【 2 4 8 0 】

時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「 2 」である場合（ステップ S F 7 1 3 : Y E S）、すなわち第 2 時短状態 S T 2 である場合、第 2 時短状態カウンタ 3 7 3 の値が「 0 」であるか否かを判定することで、第 2 時短状態 S T 2 における継続回数の遊技回の消化が完了したか否かを判定する（ステップ S F 7 1 4）。ステップ S F 7 1 4 にて肯定判定をした場合、時短対象カウンタ 3 7 1 を「 0 」クリアする（ステップ S F 7 1 5）。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側 R A M 8 4 における時短終了時の外端フラグに「 1 」をセットし（ステップ S F 7 1 6）、第 2 時短状態 S T 2 が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 7 1 7）。

40

【 2 4 8 1 】

50

時短対象カウンタ371の値が「3」である場合（ステップSF713：NO）、すなわち第3時短状態ST3である場合、第3時短小当たり回数カウンタ411及び第3時短遊技回数カウンタ412のいずれかが「0」となっているか否かを判定することで、第3時短状態ST5の終了条件が成立しているか否かを判定する（ステップSF718）。第3時短状態ST5の終了条件が成立している場合（ステップSF718：YES）、第1時短状態カウンタ372の値が1以上であるか否かを判定することで、第1時短状態ST1が潜伏中であるか否かを判定する（ステップSF719）。ステップSF719にて肯定判定をした場合、時短対象カウンタ371に「1」をセットする（ステップSF720）。これにより、潜伏対象であった第1時短状態ST1が実行対象となる。また、当該第1時短状態ST1は、第1時短状態カウンタ372に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される。

10

【2482】

その後、潜伏対象であった第1時短状態ST1が実行対象となったことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF725）。音光側93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象の途中で時短結果の発生に伴い第3時短状態ST5が優先して実行されたことで一旦、潜伏対象となった第1時短状態ST1が再度実行対象となったことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【2483】

ステップSF719にて否定判定をした場合、第2時短状態カウンタ373の値が1以上であるか否かを判定することで、第2時短状態ST2が潜伏中であるか否かを判定する（ステップSF721）。ステップSF721にて肯定判定をした場合、時短対象カウンタ371に「2」をセットする（ステップSF722）。これにより、潜伏対象であった第2時短状態ST2が実行対象となる。また、当該第2時短状態ST2は、第2時短状態カウンタ373に記憶されている残りの継続回数に亘って実行される。

20

【2484】

その後、潜伏対象であった第2時短状態ST2が実行対象となったことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF725）。音光側93は当該状態指定コマンドを受信した場合、実行対象の途中で時短結果の発生に伴い第3時短状態ST5が優先して実行されたことで一旦、潜伏対象となった第2時短状態ST2が再度実行対象となったことを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

30

【2485】

ステップSF721にて否定判定をした場合、時短対象カウンタ371を「0」クリアする（ステップSF723）。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、主側RAM84における時短終了時の外端フラグに「1」をセットし（ステップSF724）、第3時短状態ST5が終了して通常遊技状態に移行したことを示す状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF725）。

【2486】

上記構成によれば第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2の途中で時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、実行対象となっていた第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2は潜伏して第3時短状態ST5が実行対象となる。第3時短状態ST5は第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2に比べて遊技者の有利度が低い。したがって、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2において残りの継続回数が第3時短状態ST5の継続回数以上である状況では、遊技者は時短結果が発生しないことを期待することとなる。その一方、第3時短状態ST5は通常遊技状態よりは遊技者にとって有利であるため、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2において残りの継続回数が少ない状況では、遊技者は時短結果が発生することを期待することとなる。つまり、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2において残りの継続回数に応じて時短結果が発生しないことを遊技者に期待させる状況と時短結果が発生することを遊技者に期待させる状況とのそれぞれ

40

50

れを生じさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 2 4 8 7 】

第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の途中で時短結果に対応する遊技回が実行されることで第 3 時短状態 S T 5 が実行対象となった場合には、実行対象であった第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 は一旦潜伏中となり、その後実行対象の第 3 時短状態 S T 5 が終了した場合に潜伏中の第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数が 1 以上であれば、その潜伏中の第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が再度実行対象となる。この場合に、第 3 時短状態 S T 5 は 3 0 回の遊技回が消化された場合に終了するとともに 5 回の小当たり結果が発生した場合にも終了するため、5 回の小当たり結果が早期に発生すれば 3 0 回の遊技回が消化される前に第 3 時短状態 S T 5 が終了して、潜伏中の第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が再開されることになる。したがって、遊技者は第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が潜伏中である第 3 時短状態 S T 5 において小当たり結果が発生することを期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【 2 4 8 8 】

< 第 3 0 の実施形態の別形態 >

(1) 図 2 2 5 (a) は時短状態の別形態を説明するための説明図である。当該別形態では時短状態として、第 1 時短状態 S T 1 及び第 2 時短状態 S T 2 が設定されているとともに、第 3 時短状態 S T 5 に代えて第 3 A 時短状態 S T 6 1、第 3 B 時短状態 S T 6 2 及び第 3 C 時短状態 S T 6 3 が設定されている。

20

【 2 4 8 9 】

第 3 A 時短状態 S T 6 1 は、上記第 2 1 の実施形態と同様に第 1 時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは第 2 高頻度サポートモードとなる。また、第 3 A 時短状態 S T 6 1 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく 1 0 0 回の遊技回が消化された場合に終了する。第 3 B 時短状態 S T 6 2 は、上記第 2 1 の実施形態と同様に第 2 時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは第 2 高頻度サポートモードとなる。また、第 3 B 時短状態 S T 6 2 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく 2 0 回の小当たり結果が発生した場合に終了する。第 3 C 時短状態 S T 6 3 は、上記第 2 1 の実施形態と同様に第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは中頻度サポートモードとなる。また、第 3 C 時短状態 S T 6 3 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく 5 回の小当たり結果が発生した場合又は 3 0 回の遊技回が消化された場合に終了する。

30

【 2 4 9 0 】

第 3 時短状態 S T 6 1 ~ S T 6 3 のうち、第 3 B 時短状態 S T 6 2 が最も有利であり、第 3 A 時短状態 S T 6 1 が次に有利であり、第 3 C 時短状態 S T 6 3 の有利度が最も低い。一方、実行対象の優先度は第 3 C 時短状態 S T 6 3 が最も高く、第 3 A 時短状態 S T 6 1 が次に高く、第 3 B 時短状態 S T 6 2 が最も低い。なお、本別形態では、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 において第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されたとしても当該時短結果に対応する第 3 時短状態 S T 6 1 ~ S T 6 3 が潜伏し、実行中の第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 がそのまま実行対象として維持される。

40

【 2 4 9 1 】

第 3 C 時短状態 S T 6 3 の途中で第 1 時短結果又は第 2 時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第 3 C 時短状態 S T 6 3 が実行対象として継続されて、発生した時短結果に対応する第 3 A 時短状態 S T 6 1 又は第 3 B 時短状態 S T 6 2 が潜伏対象となる。また、第 3 A 時短状態 S T 6 1 又は第 3 B 時短状態 S T 6 2 の途中で第 3 時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第 3 C 時短状態 S T 6 3 が実行対象となり、それまで実行対象であった第 3 A 時短状態 S T 6 1 又は第 3 B 時短状態 S T 6 2 が潜伏対象となる。

50

これらの場合、潜伏対象となっている第3 A時短状態 S T 6 1 又は第3 B時短状態 S T 6 2 の終了条件が成立する前に第3 C時短状態 S T 6 3 が終了した場合には、潜伏対象となっている第3 A時短状態 S T 6 1 又は第3 B時短状態 S T 6 2 が実行対象となるため、相対的に有利度が低い第3 C時短状態 S T 6 3 が早期に終了することを遊技者は期待することになる。

【2492】

(2) 図225(b)は時短状態の別形態を説明するための説明図である。当該別形態では時短状態として、第1時短状態 S T 1 及び第2時短状態 S T 2 が設定されているとともに、第3時短状態 S T 5 に代えて第3 A時短状態 S T 7 1、第3 B時短状態 S T 7 2 及び第3 C時短状態 S T 7 3 が設定されている。

10

【2493】

第3 A時短状態 S T 7 1 は、上記第21の実施形態と同様に第1時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは第2高頻度サポートモードとなる。また、第3 A時短状態 S T 7 1 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。第3 B時短状態 S T 7 2 は、上記第21の実施形態と同様に第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは中頻度サポートモードとなる。また、第3 B時短状態 S T 7 2 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく20回の普電開放状態が発生した場合に終了する。第3 C時短状態 S T 7 3 は、上記第21の実施形態と同様に第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合に発生し、サポートモードは中頻度サポートモードとなる。また、第3 C時短状態 S T 7 3 は、大当たり結果となり開閉実行モードが発生した場合に終了するとともに、大当たり結果が発生することなく5回の小当たり結果が発生した場合に終了する。

20

【2494】

第3時短状態 S T 7 1 ~ S T 7 3 のうち、第3 A時短状態 S T 7 1 が最も有利であり、第3 B時短状態 S T 7 2 が次に有利であり、第3 C時短状態 S T 7 3 の有利度が最も低い。一方、実行対象の優先度は第3 C時短状態 S T 7 3 が最も高く、第3 B時短状態 S T 7 2 が次に高く、第3 A時短状態 S T 7 1 が最も低い。なお、本別形態では、第1時短状態 S T 1 又は第2時短状態 S T 2 において第1~第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されたとしても当該時短結果に対応する第3時短状態 S T 7 1 ~ S T 7 3 が潜伏し、実行中の第1時短状態 S T 1 又は第2時短状態 S T 2 がそのまま実行対象として維持される。

30

【2495】

第3 C時短状態 S T 7 3 の途中で第1時短結果又は第2時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第3 C時短状態 S T 7 3 が実行対象として継続されて、発生した時短結果に対応する第3 A時短状態 S T 7 1 又は第3 B時短状態 S T 7 2 が潜伏対象となる。また、第3 A時短状態 S T 7 1 又は第3 B時短状態 S T 7 2 の途中で第3時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第3 C時短状態 S T 7 3 が実行対象となり、それまで実行対象であった第3 A時短状態 S T 7 1 又は第3 B時短状態 S T 7 2 が潜伏対象となる。これらの場合、潜伏対象となっている第3 A時短状態 S T 7 1 又は第3 B時短状態 S T 7 2 の終了条件が成立する前に第3 C時短状態 S T 7 3 が終了した場合には、潜伏対象となっている第3 A時短状態 S T 7 1 又は第3 B時短状態 S T 7 2 が実行対象となるため、相対的に有利度が低い第3 C時短状態 S T 7 3 が早期に終了することを遊技者は期待することになる。

40

【2496】

第3 B時短状態 S T 7 2 の途中で第1時短結果に対応する遊技回が実行されたとしても第3 B時短状態 S T 7 2 が実行対象として継続されて、発生した時短結果に対応する第3 A時短状態 S T 7 1 が潜伏対象となる。また、第3 A時短状態 S T 7 1 の途中で第2時短結果に対応する遊技回が実行された場合には、第3 B時短状態 S T 7 2 が実行対象となり

50

、それまで実行対象であった第3 A時短状態 S T 7 1 が潜伏対象となる。これらの場合、潜伏対象となっている第3 A時短状態 S T 7 1 の終了条件が成立する前に第3 B時短状態 S T 7 2 が終了した場合には、潜伏対象となっている第3 A時短状態 S T 7 1 が実行対象となるため、相対的に有利度が低い第3 B時短状態 S T 7 2 が早期に終了することを遊技者は期待することになる。

【2497】

<第3 1の実施形態>

本実施形態では時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における演出の実行内容が上記第2 1の実施形態と相違している。以下、上記第2 1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第2 1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

10

【2498】

図226(a)~図226(c)は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において図柄表示装置4 1にて実行される演出の一例を説明するための説明図である。

【2499】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C には上記第2 1の実施形態と同様に遊技回の消化回数に応じて演出の実行態様を相違させるためのグループとして、第1段階、第2段階及び第3段階が設定されている。第1段階は、第1時短状態 S T 1、第2時短状態 S T 2、第3 A時短状態 S T 3 A、第3 B時短状態 S T 3 B 及び第3 C時短状態 S T 3 C のいずれであっても、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が開始されてから20回の遊技回が消化されるまでの範囲として設定されている。第3段階は、第1時短状態 S T 1、第2時短状態 S T 2、第3 A時短状態 S T 3 A、第3 B時短状態 S T 3 B 及び第3 C時短状態 S T 3 C のいずれであっても、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回として設定されている。第2段階は、第1時短状態 S T 1、第2時短状態 S T 2、第3 A時短状態 S T 3 A、第3 B時短状態 S T 3 B 及び第3 C時短状態 S T 3 C のいずれであっても、第1段階が終了してから第3段階が実行されるまでの遊技回の範囲として設定されている。つまり、第1段階の遊技回の継続回数及び第3段階の遊技回の継続回数は全ての時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において共通している一方、第2段階の遊技回の継続回数は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の種類に応じて相違している。

20

【2500】

図226(a)は各時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第1段階において図柄表示装置4 1にて実行される演出の一例を説明するための説明図である。第1段階において図柄表示装置4 1にて実行される演出の実行態様はいずれの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であっても共通している。第1段階の演出の実行態様として具体的には、図柄表示装置4 1では第1段階用の背景画像 G 3 1 の手前において第1段階用のキャラクタ画像 G 3 2 が移動しているような動画表示が行われる。また、これら第1段階用の背景画像 G 3 1 及び第1段階用のキャラクタ画像 G 3 2 よりも手前に存在しているようにして、図柄表示領域 G 3 3 及び消化回数領域 G 3 4 が表示されている。

30

【2501】

図柄表示領域 G 3 3 には図柄の変動表示が行われる図柄列が3列設定され、各遊技回においてこれら図柄列にて図柄の変動表示が行われる。これら図柄列に表示される図柄の種類、遊技回の抽選結果に応じてリーチ表示が行われる点、及び遊技回の抽選結果に応じた図柄の停止結果が表示される点は、上記第1の実施形態において図4及び図5を参照しながら説明した内容と同様である。この場合、リーチ表示が行われた場合には第1段階用の背景画像 G 3 1 及び第1段階用のキャラクタ画像 G 3 2 が非表示となった状態であって図柄表示領域 G 3 3 が図柄表示装置4 1の表示面の全体に表示された状態で図柄の変動表示が行われることがあり、それに加えて又はそれに代えて、第1段階用の背景画像 G 3 1 及び第1段階用のキャラクタ画像 G 3 2 が非表示となった状態においてリーチ表示用の動画表示が行われることがある。なお、図示は省略するが、図柄表示領域 G 3 3 には上記第1の実施形態における図4(b)に示すような第1保留表示領域4 2 a、第2保留表示領域4 2 b 及び状態示唆領域4 3 が表示される。但し、これら第1保留表示領域4 2 a、第2

40

50

保留表示領域 4 2 b 及び状態示唆領域 4 3 の少なくとも一部が図柄表示装置 4 1 における図柄表示領域 G 3 3 とは異なる領域に表示される構成としてもよい。

【 2 5 0 2 】

消化回数領域 G 3 4 には今回の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において消化された遊技回の合計回数が表示される。遊技回が新たに開始される度に消化回数領域 G 3 4 に表示されている遊技回数の数字が 1 加算される。なお、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となった場合には消化回数領域 G 3 4 における遊技回の合計回数の表示が 0 回にクリアされる構成としてもよく、0 回にクリアされることなくそれまでの遊技回の合計回数に対して新たに実行された遊技回の回数が加算されていく構成としてもよい。

【 2 5 0 3 】

図 2 2 6 (b) は各時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 2 段階において図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の一例を説明するための説明図である。第 2 段階において図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の実行態様はいずれの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であっても共通している。第 2 段階の演出の実行態様として具体的には、図柄表示装置 4 1 では第 2 段階用の背景画像 G 3 5 の手前において第 2 段階用のキャラクタ画像 G 3 6 が移動しているような動画表示が行われる。また、これら第 2 段階用の背景画像 G 3 5 及び第 2 段階用のキャラクタ画像 G 3 6 よりも手前に存在しているようにして、図柄表示領域 G 3 3 及び消化回数領域 G 3 4 が表示されている。これら図柄表示領域 G 3 3 及び消化回数領域 G 3 4 の内容は第 1 段階の場合と同様である。

【 2 5 0 4 】

図 2 2 6 (c) は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していない状況における各時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 3 段階において図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の一例を説明するための説明図である。第 3 段階において図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の実行態様はいずれの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であっても共通している。第 3 段階の演出の実行態様として具体的には、図柄表示装置 4 1 では第 3 段階用の背景画像 G 3 7 の手前において第 3 段階用のキャラクタ画像 G 3 8 が移動しているような動画表示が行われる。また、これら第 3 段階用の背景画像 G 3 7 及び第 3 段階用のキャラクタ画像 G 3 8 よりも手前に存在しているようにして、図柄表示領域 G 3 3 及び最終示唆領域 G 3 9 が表示されている。図柄表示領域 G 3 3 の内容は第 1 段階及び第 2 段階の場合と同様である。最終示唆領域 G 3 9 では現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が今回の遊技回が消化されることで終了することを示唆する表示が行われる（具体的には「 E N D 」の表示）。当該最終示唆領域 G 3 9 を視認した遊技者は、今回の遊技回で現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了することを把握することが可能となる。

【 2 5 0 5 】

本実施形態では上記第 2 1 の実施形態と同様に時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかが発生した場合、その時短結果の種類に対応する第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状態において現状の実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回が終了した場合、当該最後の遊技回において大当たり結果が発生しないことを条件として、その潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C がそのまま開始される。この場合、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における最後の遊技回においては、潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる態様で演出が実行される。

【 2 5 0 6 】

図 2 2 7 (a) は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況における各時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回において大当たり結果とならない場合に図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の一例を説明するための説明図である。当該状況において図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の実行態様はいずれの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が実行対象であっても共通しているとともいづれ第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況であっても共通している。当該時短継続時における演出の実行態様として具体

10

20

30

40

50

的には、図柄表示装置 4 1 では時短継続用の背景画像 G 4 1 の手前において時短継続用のキャラクタ画像 G 4 2 が移動しているような動画表示が行われる。また、これら時短継続用の背景画像 G 4 1 及び時短継続用のキャラクタ画像 G 4 2 よりも手前に存在しているようにして、図柄表示領域 G 3 3 及び継続示唆領域 G 4 3 が表示されている。図柄表示領域 G 3 3 の内容は第 1 段階、第 2 段階及び第 3 段階の場合と同様である。継続示唆領域 G 4 3 では現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が今回の遊技回で終了した後も、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを示唆する表示が行われる（具体的には「まだ続くよ」の表示）。当該継続示唆領域 G 4 3 を視認した遊技者は、今回の遊技回で現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したとしても潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることで時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が継続することを把握することが可能となる。

10

【 2 5 0 7 】

上記のとおり第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況において実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了した場合、その潜伏対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることとなるが、潜伏している状況であっても遊技回が消化される度にその潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数は減算される。そして、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となった場合には、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C はその時点における残りの継続回数の遊技回が消化された場合に終了する。この潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は実行対象となった場合における残りの継続回数に関係なく開始時の演出は第 1 段階となり、当該第 1 段階は 2 0 回の遊技回が消化された場合に終了して第 2 段階となる。この場合、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数は本来の継続回数よりも少ない回数となっているため、第 1 段階の途中又は第 2 段階の途中で当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回となってしまふ。当該最後の遊技回においては、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が本来の継続回数よりも少ない回数で終了することを遊技者に認識可能とさせる態様で演出が実行される。

20

【 2 5 0 8 】

図 2 2 7 (b) は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が本来の継続回数よりも少ない回数で終了することを遊技者に認識可能とさせる図柄表示装置 4 1 における演出を説明するための説明図である。当該状況において図柄表示装置 4 1 にて実行される演出の実行態様はいずれの第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象であっても共通している。当該途中終了時における演出の実行態様として具体的には、図柄表示装置 4 1 では途中終了用のキャラクタ画像 G 4 4 が移動しているような動画表示が行われる。また、当該途中終了用のキャラクタ画像 G 4 4 よりも手前に存在しているようにして、図柄表示領域 G 3 3 及び途中終了示唆領域 G 4 5 が表示されている。図柄表示領域 G 3 3 の内容は第 1 段階、第 2 段階及び第 3 段階の場合と同様である。途中終了示唆領域 G 4 5 では現状の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が第 1 段階の途中又は第 2 段階の途中であっても今回の遊技回で終了することを示唆する表示が行われる（具体的には「これで終わり」の表示）。当該途中終了示唆領域 G 4 5 を視認した遊技者は、第 1 段階の途中又は第 2 段階の途中であっても今回の遊技回で現状の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了することを把握することが可能となる。

30

40

【 2 5 0 9 】

図 2 2 8 は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において上記のような演出の実行制御を行うために音光側 M P U 9 3 にて利用される音光側 R A M 9 5 の記憶エリアを説明するための説明図である。

【 2 5 1 0 】

音光側 R A M 9 5 には時短中フラグ 4 1 5、演出側時短継続カウンタ 4 1 6 及び潜伏後実行フラグ 4 1 7 が設けられている。時短中フラグ 4 1 5 は現状が時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であることを音光側 M P U 9 3 にて特定するためのフラグであり、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が開始されたことを示す状態指定コマンドを主側 M P U 8 2 から受信した場合に

50

時短中フラグ 4 1 5 に「 1 」がセットされ、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したことを示す状態指定コマンドを主側 M P U 8 2 から受信した場合に時短中フラグ 4 1 5 が「 0 」クリアされる。

【 2 5 1 1 】

演出側時短継続カウンタ 4 1 6 は新たに開始された時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における遊技回の消化回数を音光側 M P U 9 3 にて特定するためのカウンタである。時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない遊技状態から時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が開始される場合に演出側時短継続カウンタ 4 1 6 が「 0 」クリアされるとともに、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状態において実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了してその潜伏対象の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる場合にも演出側時短継続カウンタ 4 1 6 が「 0 」クリアされる。時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において遊技回が 1 回消化される度に演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が 1 加算される。音光側 M P U 9 3 は演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が 2 0 以下である場合に第 1 段階であると特定し、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回ではない場合であって演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が 2 1 以上である場合に第 2 段階であると特定する。

10

【 2 5 1 2 】

潜伏後実行フラグ 4 1 7 は、実行対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状態から実行対象となったことを音光側 M P U 9 3 にて特定するためのフラグである。潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されたことを示す状態指定コマンドを主側 M P U 8 2 から受信した場合に潜伏後実行フラグ 4 1 7 に「 1 」がセットされ、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したことを示す状態指定コマンドを主側 M P U 8 2 から受信した場合に潜伏後実行フラグ 4 1 7 が「 0 」クリアされる。

20

【 2 5 1 3 】

図 2 2 9 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【 2 5 1 4 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない場合 (ステップ S F 8 0 1 : N O)、ステップ S F 8 0 2 にて、通常遊技状態であれば通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し、高確率状態であれば高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。これら通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 及び高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 の内容は上記第 1 5 の実施形態と同一である。

30

【 2 5 1 5 】

第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C のいずれかである場合 (ステップ S F 8 0 1 : Y E S)、主側 R A M 8 4 の時短継続カウンタ 3 7 5 の値を 1 加算する (ステップ S F 8 0 3)。時短継続カウンタ 3 7 5 は上記第 2 1 の実施形態と同様に、第 1 時短状態 S T 1 が開始される場合、第 2 時短状態 S T 2 が開始される場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始される場合、及び第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況において実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了してその潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる場合のそれぞれにおいて「 0 」クリアされる。

40

【 2 5 1 6 】

その後、今回の遊技回が現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であるか否かを判定する (ステップ S F 8 0 4)。具体的には、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「 1 」であるか否かを判定する。時短状態カウンタ 3 8 6 は上記第 2 1 の実施形態と同様に、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。ステップ S F 8 0 4 にて肯定判定をした場合、第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す (ステップ S F 8 0 5)。

【 2 5 1 7 】

第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を参照して後述するステップ S F 8 0 9 に

50

て変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は外れリーチ表示が発生する場合、他の遊技回期間テーブル312～314、316におけるリーチ対応のテーブルが参照された場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。具体的には、遊技回の変動表示期間として30秒以上の期間が選択される。第3段階時短用の遊技回期間テーブル315を参照して後述するステップSF809にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、遊技回の開始契機となった保留情報の種類及び特図保留エリア84aに保留記憶されている保留情報の個数に関係なく、さらに今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報に関係なく、時短終了時の変動表示期間が選択される。時短終了時の変動表示期間は、他の遊技回期間テーブル312～314、316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合に選択され得る最長の期間よりも長い変動表示期間となっており、具体的には30秒となっている。つまり、実行対象である時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回においては、当否判定処理の結果及び外れリーチ表示の発生の有無に関係なく、他の遊技回期間テーブル312～314、316における非リーチ対応のテーブルが参照された場合に選択され得る最長の期間よりも長い変動表示期間である30秒以上の期間が遊技回の変動表示期間として選択される。これにより、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回では、当該時短状態ST1～ST3Cが終了することを遊技者に認識可能とさせる演出を図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行するのに十分な時間が確保されている。そして、このように十分な時間が確保された最後の遊技回では、図226(c)に示すような通常の第3段階の演出、図227(a)に示すような時短継続用の第3段階の演出、又は図227(b)に示すような途中終了用の第3段階の演出が実行される。

【2518】

ステップSF804にて否定判定をした場合、時短継続カウンタ375の値が20以下であるか否かを判定することで、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cが第1段階であるか否かを判定する(ステップSF806)。既に説明したとおり第1段階は、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cのいずれであっても、時短状態ST1～ST3Cが開始されてから20回の遊技回が消化されるまでの範囲として設定されている。これは潜伏している状態から実行対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cであっても同様である。ステップSF806にて肯定判定をした場合、第1段階時短用の遊技回期間テーブル313を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップSF807)。第1段階時短用の遊技回期間テーブル313の内容は上記第15の実施形態と同一である。第1段階の遊技回では、図226(a)に示すような第1段階の演出が実行される。

【2519】

ステップSF806にて否定判定をした場合、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cにおける最後の遊技回ではなく、且つ第1段階でもないため、第2段階である状況であることを意味する。この場合、第2段階時短用の遊技回期間テーブル314を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップSF808)。第2段階時短用の遊技回期間テーブル314の内容は上記第15の実施形態と同一である。第2段階の遊技回では、図226(b)に示すような第2段階の演出が実行される。

【2520】

ステップSF802、ステップSF805、ステップSF807又はステップSF808の処理を実行した場合、これらの処理にて読み出した遊技回期間テーブル312～316を参照して変動表示期間の選択処理を実行する(ステップSF809)。変動種別カウンタCSの数値情報が第1保留情報又は第2保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル312～316を参照して変動種別カウンタCSの数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタCSの数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報が第1特図保留エリア111又は第2特図保留エリア

10

20

30

40

50

112に格納された場合における変動種別カウンタCSの数値情報となる。その後、ステップSF809にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする(ステップSF810)。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

【2521】

なお、ステップSF809にて選択した変動表示期間の情報は特図変動開始処理(図20)のステップS816にて変動用コマンドに設定されて音光側MPU93に送信される。また、時短状態ST1~ST3Cにおいては主側MPU82から音光側MPU93に送信される変動用コマンドには、ステップSF809にて選択された遊技回の変動表示期間の情報だけではなく、時短状態カウンタ386に記憶されている値の情報及び第3時短待機カウンタ387に記憶されている値の情報が設定される。これにより、音光側MPU93は、主側MPU82から受信した変動用コマンドによって遊技回の変動表示期間の情報だけではなく、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの種類、及びその時短状態ST1~ST3Cの段階の種類を把握することが可能であるとともに、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している状況であるか否か、及び第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している場合にはその潜伏している第3時短状態ST3A~ST3Cの残りの継続回数情報を把握することが可能である。

10

【2522】

図230は音光側MPU93にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。なお、演出制御処理は時短状態ST1~ST3Cにおいて比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

20

【2523】

まず主側MPU82から状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップSF901)。状態指定コマンドは上記第21の実施形態と同様に、時短状態ST1~ST3Cではない状況において時短状態ST1~ST3Cが新たに開始された場合、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cが終了して時短状態ST1~ST3Cではない遊技状態となる場合、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cが終了して潜伏対象となっていた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始される場合、又は時短状態ST1~ST3Cにおいて時短結果に対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏した場合に、主側MPU82から音光側MPU93に送信される。

30

【2524】

状態指定コマンドを受信している場合(ステップSF901:YES)、当該状態指定コマンドに時短状態ST1~ST3Cの新たな開始に対応する情報が設定されているか否かを判定する(ステップSF902)。ステップSF902にて肯定判定をした場合、音光側RAM95の時短中フラグ415に「1」をセットする(ステップSF903)。また、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値を「0」クリアする(ステップSF904)。

【2525】

その後、今回受信した状態指定コマンドに、今回新たに開始された時短状態ST1~ST3Cが潜伏対象となっていた第3時短状態ST3A~ST3Cであることを示す情報が設定されているか否かを判定する(ステップSF905)。つまり、主側MPU82は時短状態ST1~ST3Cが開始された場合に状態指定コマンドを音光側MPU93に送信するが、第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している状況において実行対象の時短状態ST1~ST3Cが終了してその潜伏している第3時短状態ST3A~ST3Cが開始された場合に、潜伏対象の第3時短状態ST3A~ST3Cが実行対象として開始されたことを示す情報を当該状態指定コマンドに設定する。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドに当該情報が設定されている場合にステップSF905にて肯定判定をする。ステップSF905にて肯定判定をした場合、音光側RAM95の潜伏後実行フラグ417に「1」をセットする(ステップSF906)。

40

50

【 2 5 2 6 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の終了に対応する情報が設定された状態指定コマンドを主側 M P U 8 2 から受信している場合 (ステップ S F 9 0 7 : Y E S)、時短中フラグ 4 1 5 を「 0 」クリアする (ステップ S F 9 0 8)。また、潜伏後実行フラグ 4 1 7 を「 0 」クリアする (ステップ S F 9 0 9)。なお、上記第 2 1 の実施形態と同様に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況において実行対象の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したとしても、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了したことに対応する情報が設定された状態指定コマンドが主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信されることはない。

【 2 5 2 7 】

演出制御処理 (図 2 3 0) では、主側 M P U 8 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する (ステップ S F 9 1 0)。変動用コマンド及び種別コマンドを受信していない場合 (ステップ S F 9 1 0 : N O)、その他の処理を実行する (ステップ S F 9 1 2)。その他の処理では、主側 M P U 8 2 から受信しているコマンドに対応する処理を実行する。

10

【 2 5 2 8 】

変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合 (ステップ S F 9 1 0 : Y E S)、変動パターンの決定処理を実行する (ステップ S F 9 1 1)。変動パターンの決定処理の処理内容は、ステップ S C 5 1 7 におけるパターン決定処理の処理内容を除いて、上記第 2 1 の実施形態における変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) と同一である。

【 2 5 2 9 】

図 2 3 1 は本実施形態におけるパターン決定処理の処理内容を説明するための説明図である。

20

【 2 5 3 0 】

まず時短中フラグ 4 1 5 に「 1 」がセットされているか否かを判定することで、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であるか否かを判定する (ステップ S G 1 0 1)。時短中フラグ 4 1 5 の値が「 0 」であり時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない場合 (ステップ S G 1 0 1 : N O)、その他の決定処理を実行する (ステップ S G 1 0 2)。その他の決定処理では、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で演出の実行内容を決定する。

【 2 5 3 1 】

時短中フラグ 4 1 5 に「 1 」がセットされており時短状態 S T 1 ~ S T 3 C である場合 (ステップ S G 1 0 1 : Y E S)、音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値を 1 加算する (ステップ S G 1 0 3)。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C においては遊技回が新たに開始される度に演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が 1 加算されることになる。

30

【 2 5 3 2 】

その後、今回受信した変動用コマンドに含まれている主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値に対応する情報が、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回に対応する情報であるか否かを判定する (ステップ S G 1 0 4)。実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回ではない場合 (ステップ S G 1 0 4 : N O)、演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が 2 0 以下であるか否かを判定することで、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が第 1 段階であるか否かを判定する (ステップ S G 1 0 5)。ステップ S G 1 0 5 にて肯定判定をした場合、第 1 段階用の決定処理を実行する (ステップ S G 1 0 6)。第 1 段階用の決定処理では、第 1 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。具体的には、第 1 段階に対応する演出の種類及び演出の選択確率で、演出の実行抽選処理が実行される。この場合、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び種別コマンドに含まれている遊技結果の情報に対応する態様で演出の実行内容が決定される。

40

【 2 5 3 3 】

第 1 段階用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パタ

50

ーンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC518ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、図226(a)に示すような表示演出が実行されている状況において、大当たり結果に対応する遊技回であれば大当たり結果に対応する演出が実行され、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回であれば第1～第3時短結果に対応する演出が実行され、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄表示領域G33に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

10

【2534】

演出側時短継続カウンタ416の値が21以上である場合(ステップSG105:NO)、第2段階であることを意味するため、第2段階用の決定処理を実行する(ステップSG107)。第2段階用の決定処理では、第2段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。具体的には、第2段階に対応する演出の種類及び演出の選択確率で、演出の実行抽選処理が実行される。この場合、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び種別コマンドに含まれている遊技結果の情報に対応する態様で演出の実行内容が決定される。

20

【2535】

第2段階用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC518ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、図226(b)に示すような表示演出が実行されている状況において、大当たり結果に対応する遊技回であれば大当たり結果に対応する演出が実行され、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回であれば第1～第3時短結果に対応する演出が実行され、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄表示領域G33に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

30

40

【2536】

今回の遊技回が実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回である場合(ステップSG104:YES)、今回受信した種別コマンドを参照することで今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する(ステップSG108)。今回

50

の遊技回が大当たり結果に対応している場合には（ステップSG108：YES）、最終遊技回用の第1決定処理を実行する（ステップSG112）。

【2537】

今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合であって（ステップSG108：NO）、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していない場合（ステップSG109：NO）、今回受信した種別コマンドを参照することで今回の遊技回が第1～第3時短結果のいずれかに対応しているか否かを判定する（ステップSG110）。今回の遊技回が第1～第3時短結果のいずれかに対応している場合には（ステップSG110：YES）、最終遊技回用の第1決定処理を実行する（ステップSG112）。

【2538】

今回の遊技回が第1～第3時短結果のいずれにも対応していない場合であって（ステップSG110：NO）、潜伏後実行フラグ417に「1」がセットされていない場合（ステップSG111：NO）、最終遊技回用の第1決定処理を実行する（ステップSG112）。今回の遊技回が第1～第3時短結果のいずれにも対応していない場合であって（ステップSG110：NO）、潜伏後実行フラグ417に「1」がセットされている場合（ステップSG111：YES）、最終遊技回用の第2決定処理を実行する（ステップSG113）。一方、今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合であって（ステップSG108：NO）、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している場合（ステップSG109：YES）、潜伏時の決定処理を実行する（ステップSG114）。

【2539】

最終遊技回用の第1決定処理（ステップSG112）では、今回の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び大当たり結果の種類に対応する態様であって通常の第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には、現状の時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容及び大当たり結果が発生することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるが、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中であっても第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中であることを遊技者に認識可能とさせる内容は含まれない。大当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生する場合には時短状態ST1～ST3Cの途中であっても当該時短状態ST1～ST3Cが強制的に終了されるとともに潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cも強制的に終了されるため、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される必要はない。

【2540】

最終遊技回用の第1決定処理（ステップSG112）では、今回の遊技回が第1～第3時短結果のいずれかに対応しているのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び第1～第3時短結果に対応する態様であって通常の第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には、現状の時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容及び第1～第3時短結果のいずれかが発生することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。なお、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況において実行対象の時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回にて第1～第3時短結果のいずれかが発生する場合には、ステップSG109にて肯定判定をするため、最終遊技回用の第1決定処理（ステップSG112）が実行されるのではなく、潜伏時の決定処理（ステップSG114）が実行される。

【2541】

最終遊技回用の第1決定処理（ステップSG112）では、今回の遊技回が大当たり結果及び第1～第3時短結果のいずれにも対応していないのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって通常の第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含

10

20

30

40

50

まれるとともに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。

【 2 5 4 2 】

最終遊技回用の第 1 決定処理（ステップ S G 1 1 2）では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図 1 8 5）におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、図 2 2 6（c）に示すような表示演出が実行されている状況において、大当たり結果に対応する遊技回であれば大当たり結果に対応する演出が実行され、第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回であれば第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する演出が実行され、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄表示領域 G 3 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 1 8 5）におけるステップ S C 5 0 1 ~ ステップ S C 5 1 6 にて決定された停止結果となる。

【 2 5 4 3 】

最終遊技回用の第 2 決定処理（ステップ S G 1 1 3）は、今回の遊技回が大当たり結果及び第 1 ~ 第 3 時短結果の両方に対応していないこと、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していないこと、及び潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となった場合における最後の遊技回であることを条件に実行される。最終遊技回用の第 2 決定処理（ステップ S G 1 1 3）では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって途中終了用の第 3 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに第 1 段階又は第 2 段階の途中であるものの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。

【 2 5 4 4 】

最終遊技回用の第 2 決定処理（ステップ S G 1 1 3）では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図 1 8 5）におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、図 2 2 7（b）に示すような表示演出が実行されている状況において、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄表示領域 G 3 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 1 8 5）におけるステップ

SC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

【2545】

潜伏時の決定処理（ステップSG114）は、今回の遊技回が大当たり結果に対応していないこと、及び第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していることを条件に実行される。潜伏時の決定処理（ステップSG114）では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって時短継続用の第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。

10

【2546】

潜伏時の決定処理（ステップSG114）では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図185）におけるステップSC518ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、図227(a)に示すような表示演出が実行されている状況において、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄表示領域G33に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図185）におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

20

【2547】

次に、図232のタイムチャートを参照しながら時短状態ST1～ST3Cにおける演出の実行態様を説明する。図232(a)は第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となっている期間を示し、図232(b)は主側RAM84の第3時短待機カウンタ387の値が1以上である期間、すなわち第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している期間を示し、図232(c)は時短状態ST1～ST3Cの第1段階である期間を示し、図232(d)は時短状態ST1～ST3Cの第2段階である期間を示し、図232(e)は通常の第3段階の演出が遊技回用の演出として実行されている期間を示し、図232(f)は時短継続用の第3段階の演出が遊技回用の演出として実行されている期間を示し、図232(g)は途中終了用の第3段階の演出が遊技回用の演出として実行されている期間を示す。

30

【2548】

まず通常遊技状態から第3時短状態ST3A～ST3Cが開始された場合であって第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生しない場合について説明する。なお、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2が実行対象であって第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生しない場合についても演出の実行態様は同様である。

40

【2549】

t1のタイミングで、通常遊技状態において第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで図232(a)に示すようにその時短結果に対応する種類の第3時短状態ST3A～ST3Cが開始される。この場合、図232(c)に示すように第3時短状態ST3A～ST3Cの第1段階となるため、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t2のタイミングで第3時短状態ST3A～ST3Cに

50

おける第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図232(c)及び図232(d)に示すように第3時短状態ST3A~ST3Cの第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

【2550】

その後、t3のタイミングで第3時短状態ST3A~ST3Cにおける第2段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図232(d)に示すように第3時短状態ST3A~ST3Cの第2段階が終了して第3段階となる。第3段階は第3時短状態ST3A~ST3Cの最後の遊技回である。この場合、第3時短状態ST3A~ST3Cは潜伏していない。したがって、t3のタイミング~t4のタイミングにおける最後の遊技回では、図232(e)に示すように通常の第3段階の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第3時短状態ST3A~ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

10

【2551】

次に、第3時短状態ST3A~ST3Cにおいて新たな第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏が発生する場合について説明する。なお、第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2が実行対象であって第3時短状態ST3A~ST3Cの潜伏が発生する場合についても演出の実行態様は同様である。

【2552】

t5のタイミングで、通常遊技状態において第1~第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで図232(a)に示すようにその時短結果に対応する種類の第3時短状態ST3A~ST3Cが開始される。この場合、図232(c)に示すように第3時短状態ST3A~ST3Cの第1段階となるため、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t6のタイミングで第3時短状態ST3A~ST3Cにおける第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図232(c)及び図232(d)に示すように第3時短状態ST3A~ST3Cの第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

20

【2553】

その後、t7のタイミングで第1~第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで、図232(a)及び図232(b)に示すように第3時短状態ST3A~ST3Cにおいて新たな第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏した状態となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する演出が実行されるとともに、時短状態カウンタ386及び第3時短待機カウンタ387の両方の減算が行われる。

30

【2554】

その後、t8のタイミングで実行対象となっている第3時短状態ST3A~ST3Cにおける第2段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図232(d)に示すように第3時短状態ST3A~ST3Cの第2段階が終了して第3段階となる。第3段階は第3時短状態ST3A~ST3Cの最後の遊技回である。この場合、新たな第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏しており、さらに当該最後の遊技回において大当たり結果が発生しない。したがって、t8のタイミング~t9のタイミングにおける最後の遊技回では、図232(f)に示すように時短継続用の第3段階の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第3時短状態ST3A~ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出及び潜伏していた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

40

【2555】

t9のタイミングで、図232(a)及び図232(b)に示すように実行対象であった第3時短状態ST3A~ST3Cが終了して、潜伏していた第3時短状態ST3A~S

50

T 3 C が実行対象となる。この場合、時短進行用処理（図 1 8 6）では潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C を実行対象とするための処理が実行された場合に時短継続カウンタ 3 7 5 を「0」クリアする処理（ステップ S C 6 1 3）が実行されるとともに、変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）では時短継続カウンタ 3 7 5 の値に応じて時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 1 段階及び第 2 段階のいずれに対応しているのかが特定される。したがって、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回である場合を除き、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数に関係なく当該潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始された場合には主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）の実行内容は第 1 段階に対応する内容となる。また、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となったことに対応する情報が設定された状態指定コマンドを受信した場合には演出側時短継続カウンタ 4 1 6 を「0」クリアする処理（ステップ S F 9 0 4）が音光側 M P U 9 3 の演出制御処理（図 2 3 0）にて実行されるとともに、パターン決定処理（図 2 3 1）では演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値に応じて時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 1 段階及び第 2 段階のいずれに対応しているのかが特定される。したがって、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回である場合を除き、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数に関係なく当該潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始された場合には音光側 M P U 9 3 におけるパターン決定処理（図 2 3 1）の実行内容は第 1 段階に対応する内容となる。つまり、t 9 のタイミングでは図 2 3 2（c）に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階となり、各遊技回では第 1 段階に対応する態様で演出が実行される。

10

20

【2556】

その後、t 1 0 のタイミングで第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで、図 2 3 2（a）及び図 2 3 2（b）に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において新たな第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。この場合、各遊技回では第 1 段階に対応する演出が実行されるとともに、時短状態カウンタ 3 8 6 及び第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の両方の減算が行われる。

【2557】

t 9 のタイミングで実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数は第 1 段階の継続回数以下である 1 7 回である。したがって、t 9 のタイミングで「0」クリアされた時短継続カウンタ 3 7 5 及び演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が第 2 段階に対応する値となる前に、t 1 1 のタイミングで第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回が開始される。この場合、新たな第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏しており、さらに当該最後の遊技回において大当たり結果が発生しない。したがって、t 1 1 のタイミング ~ t 1 2 のタイミングにおける最後の遊技回では、図 2 3 2（f）に示すように時短継続用の第 3 段階の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく 3 0 秒以上となるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出及び潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

30

40

【2558】

t 1 2 のタイミングで、図 2 3 2（a）及び図 2 3 2（b）に示すように実行対象であった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了して、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる。この場合、時短進行用処理（図 1 8 6）では潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C を実行対象とするための処理が実行された場合に時短継続カウンタ 3 7 5 を「0」クリアする処理（ステップ S C 6 1 3）が実行されるとともに、変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）では時短継続カウンタ 3 7 5 の値に応じて時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 1 段階及び第 2 段階のいずれに対応しているのかが特定される。したがって、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 回である

50

場合を除き、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数に関係なく当該潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが開始された場合には主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)の実行内容は第1段階に対応する内容となる。また、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となったことに対応する情報が設定された状態指定コマンドを受信した場合には演出側時短継続カウンタ416を「0」クリアする処理(ステップSF904)が音光側MPU93の演出制御処理(図230)にて実行されるとともに、パターン決定処理(図231)では演出側時短継続カウンタ416の値に応じて時短状態ST1～ST3Cの第1段階及び第2段階のいずれに対応しているのが特定される。したがって、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数が1回である場合を除き、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数に関係なく当該潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが開始された場合には音光側MPU93におけるパターン決定処理(図231)の実行内容は第1段階に対応する内容となる。つまり、t12のタイミングでは図232(c)に示すように第3時短状態ST3A～ST3Cの第1段階となり、各遊技回では第1段階に対応する態様で演出が実行される。

10

【2559】

その後、t13のタイミングで第3時短状態ST3A～ST3Cにおける第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図232(c)及び図232(d)に示すように第3時短状態ST3A～ST3Cの第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

20

【2560】

t12のタイミングで実行対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数は第1段階の継続回数よりも多く、且つ第1段階の継続回数と第2段階の継続回数とを合計した回数よりも少ない回数である35回である。したがって、t12のタイミングで「0」クリアされた時短継続カウンタ375及び演出側時短継続カウンタ416の値が第2段階の終了に対応する値となる前に、t14のタイミングで第3時短状態ST3A～ST3Cの最後の遊技回が開始される。この場合、第3時短状態ST3A～ST3Cは潜伏しておらず、さらに当該最後の遊技回において大当たり結果及び第1～第3時短結果が発生しない。但し、実行対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cは潜伏対象から実行対象となっており、上記のとおり第2段階の終了に対応する継続回数となる前に最後の遊技回が発生している。したがって、t14のタイミング～t15のタイミングにおける最後の遊技回では、図232(g)に示すように途中終了用の第3段階の演出の実行態様で遊技回用の演出が実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第3時短状態ST3A～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出、及び第2段階の終了に対応する継続回数となる前に第3時短状態ST3A～ST3Cが終了されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

30

【2561】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2562】

第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況における時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回では、大当たり結果が発生しないことを条件として、音光側MPU93において潜伏時の決定処理が実行される。潜伏時の決定処理では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって時短継続用の第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。これにより、潜伏していた第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となることで、時短状態ST1～ST3Cが終了することなく継続されることを遊技者に認識させることが可能となる。

40

50

【 2 5 6 3 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回では、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況であるか否かに関係なく遊技回の変動表示期間として時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における他の遊技回よりも長い期間が選択され易い。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況における時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回において、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出を実行するために十分な期間を確保することが可能となる。また、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回において主側 M P U 8 2 にて変動表示期間を決定する場合に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏しているか否かによってその決定態様を変更する必要が生じないため、主側 M P U 8 2 における遊技回の変動表示期間を決定するための処理負荷を軽減しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【 2 5 6 4 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況における時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であったとしても当該最後の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行されない。これにより、大当たり結果に対応する遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【 2 5 6 5 】

潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回では、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C がその時点で潜伏しておらず、さらに当該最後の遊技回が大当たり結果及び第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれにも対応していない場合、音光側 M P U 9 3 において最終遊技回用の第 2 決定処理が実行される。最終遊技回用の第 2 決定処理では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって途中終了用の第 3 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに第 1 段階又は第 2 段階の途中であるものの時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。これにより、第 1 段階又は第 2 段階の途中であっても時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了することを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【 2 5 6 6 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が新たに開始される場合には、その新たに開始される時短状態 S T 1 ~ S T 3 C がそれまで潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C であったとしても主側 R A M 8 4 の時短継続カウンタ 3 7 5 が「 0 」クリアされるとともに音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 が「 0 」クリアされる。これにより、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が新たに開始された場合には第 1 段階の演出から開始されるように演出の実行態様を共通化させることが可能となり、処理負荷を軽減することが可能となる。但し、当該構成においては潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C では、潜伏している状況における遊技回の消化によって残りの継続回数が減算されているため、第 1 段階又は第 2 段階の途中で最後の遊技回となる。これに対して、上記のとおり当該最後の遊技回では途中終了用の第 3 段階に対応する態様で演出が実行されるため、第 1 段階又は第 2 段階の途中で第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了したとしても遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

30

40

【 2 5 6 7 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回では、当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C であるか否かに関係なく遊技回の変動表示期間として時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における他の遊技回よりも長い期間が選択され易い。これにより、潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回において、第 1 段階又は第 2 段階の途中で第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了することを遊技者に認識可能とさせる演出を実行するために十分な期間を確保することが可能となる。また、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回において主側

50

M P U 8 2 にて変動表示期間を決定する場合に当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C であるか否かによってその決定態様を変更する必要が生じないため、主側 M P U 8 2 における遊技回の変動表示期間を決定するための処理負荷を軽減しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 2 5 6 8 】

潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であったとしても当該最後の遊技回が大当たり結果又は第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応している場合には、第 1 段階又は第 2 段階の途中で第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了することを遊技者に認識可能とさせる演出が実行されない。これにより、大当たり結果又は第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

10

【 2 5 6 9 】

< 第 3 1 の実施形態の別形態 >

(1) 潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となった場合、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回において途中終了用の第 3 段階に対応する態様で演出が実行される構成としたが、これに加えて又は代えて、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となった場合には当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最初の遊技回において潜伏状態から実行対象となったことを示す演出が実行される構成としてもよく、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の途中の遊技回において潜伏状態から実行対象となったことを示す演出が実行される構成としてもよく、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最初の遊技回から途中の遊技回までの各遊技回において潜伏状態から実行対象となったことを示す演出が実行される構成としてもよく、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の途中の遊技回から最後の遊技回までの各遊技回において潜伏状態から実行対象となったことを示す演出が実行される構成としてもよく、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の全ての遊技回において潜伏状態から実行対象となったことを示す演出が実行される構成としてもよい。このように最後の遊技回以外の遊技回にて潜伏状態から実行対象となったことを示す演出が実行される構成においては、潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が遊技者に報知される構成としてもよい。

20

【 2 5 7 0 】

(2) 主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) では、潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回では時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない状況から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回よりも変動表示期間が長くなる又は長くなり易い構成としてもよい。この場合、当該最後の遊技回において潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C であることに対応する演出を実行するための期間を長く確保することが可能となる。また、潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回では時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない状況から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回よりも変動表示期間が短くなる又は短くなり易い構成としてもよい。この場合、当該最後の遊技回を早く終了させることが可能となる。

30

40

【 2 5 7 1 】

(3) 潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回では第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 が主側 R O M 8 3 から読み出されて遊技回の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であっても当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において実行された遊技回の回数に応じた段階に対応する遊技回期間テーブル 3 1 3 , 3 1 4 が主側 R O M 8 3 から読み出されて遊技回の変動表示期間が選択される構成としてもよい。

【 2 5 7 2 】

(4) 上記第 3 1 の実施形態のように潜伏状態から実行対象となった第 3 時短状態 S T

50

3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回において途中終了用の第 3 段階に対応する態様で演出が実行される構成を、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C 以外の遊技状態に対して適用してもよい。例えば、当否判定処理にて大当たり結果となる確率が低確率モードよりも高確率である高確率モードとなる高確率状態の途中で高確率状態の発生契機が発生した場合には当該発生契機に対応する高確率状態が潜伏する構成において、潜伏状態から実行対象となった高確率状態の最後の遊技回において途中終了用の第 3 段階に対応する態様で演出が実行される構成としてもよい。

【 2 5 7 3 】

(5) 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が図柄表示装置 4 1 に表示される構成としてもよい。この場合、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となった場合には、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C のその時点の残りの継続回数が図柄表示装置 4 1 に表示されることになる。

10

【 2 5 7 4 】

< 第 3 2 の実施形態 >

本実施形態では時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における演出の実行内容が上記第 3 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 3 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 5 7 5 】

本実施形態であっても上記第 2 1 の実施形態及び上記第 3 1 の実施形態と同様に時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかが発生した場合には第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。また、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状態において遊技回が消化された場合、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数だけでなく潜伏対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数も減算される。この場合に、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生した場合、その潜伏した第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数が現状の実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数以下である場合には時短状態 S T 1 ~ S T 3 C に関する演出の実行態様は変更されないが、その潜伏した第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数が現状の実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数よりも多い場合には潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する演出の実行態様に変更される。

20

30

【 2 5 7 6 】

但し、このように潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C に対応する演出の実行態様に変更される場合であっても、主側 M P U 8 2 においては当否判定処理の実行態様及びサポートモードの制御態様だけではなく変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) の実行内容も変更されない。つまり、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の終了後に実行対象となり得る第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した場合、主側 M P U 8 2 における演出の実行制御に関する処理内容は変更されないのに対して、音光側 M P U 9 3 における演出の実行制御に関する処理内容は変更される。具体的には、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生した場合には、主側 R A M 8 4 の時短継続カウンタ 3 7 5 は「 0 」クリアされることなく記憶されている数値情報が維持されるのに対して、音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 は「 0 」クリアされる。

40

【 2 5 7 7 】

実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が第 1 段階である状況で当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の終了後に実行対象となり得る第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となった場合には、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏後における最初の遊技回では主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) が第 1 段階の態様で実行されるとともに音光側 M P U 9 3 におけるパターン決定処理 (図 2 3 5) も第 1 段階の態様で実行される。但し、遊技回が消化されていくことで音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値が第 1 段階に対応する値である状況において主側 R A M 8 4

50

の時短継続カウンタ 375 の値が先に第 2 段階に対応する値となる。この場合、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）が第 2 段階の態様で実行されるのに対して、音光側 MPU 93 におけるパターン決定処理（図 235）が第 1 段階の態様で実行される。なお、このような演出の実行状態は、実行対象となっている時短状態 ST1 ~ ST3C が第 2 段階である状況で当該時短状態 ST1 ~ ST3C の終了後に実行対象となり得る第 3 時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏した状態となった場合にも発生する。

【2578】

その後、遊技回が消化されていくことで主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 375 の値だけではなく音光側 RAM 95 の演出側時短継続カウンタ 416 の値も第 2 段階に対応する値となる。この場合、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）が第 2 段階の態様で実行されるとともに音光側 MPU 93 におけるパターン決定処理（図 235）も第 2 段階の態様で実行される。

10

【2579】

その後、遊技回が消化されていくことで音光側 RAM 95 の演出側時短継続カウンタ 416 の値が第 2 段階に対応する値である状況において主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 375 の値が先に第 3 段階に対応する値となる。この場合、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）が第 3 段階の態様で実行されるのに対して、音光側 MPU 93 におけるパターン決定処理（図 235）が第 2 段階の態様で実行される。なお、実行対象となっている時短状態 ST1 ~ ST3C が第 2 段階である状況で当該時短状態 ST1 ~ ST3C の終了後に実行対象となり得る第 3 時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏した状態となった場合には、その後、遊技回が実行されることで音光側 RAM 95 の演出側時短継続カウンタ 416 の値が第 1 段階に対応する値である状況において主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 386 の値が先に第 3 段階に対応する値となることがある。この場合、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）が第 3 段階の態様で実行されるのに対して、音光側 MPU 93 におけるパターン決定処理（図 235）が第 1 段階の態様で実行される。

20

【2580】

主側 MPU 82 にて第 3 段階の演出の実行制御が行われた遊技回は主側 MPU 82 におけるサポートモードの制御の実行対象となっている時短状態 ST1 ~ ST3C の最後の遊技回である。そして、第 3 時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏している状況において実行対象の時短状態 ST1 ~ ST3C が終了した場合には主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 375 が「0」クリアされる。したがって、音光側 RAM 95 の演出側時短継続カウンタ 416 の値が第 2 段階に対応する値である状況において主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 375 の値が第 1 段階に対応する値となる。この場合、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）が第 1 段階の態様で実行されるのに対して、音光側 MPU 93 におけるパターン決定処理（図 235）が第 2 段階の態様で実行される。

30

【2581】

その後、遊技回が消化されていくことで主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 375 の値が第 3 段階に対応する値となる前（すなわち第 1 段階又は第 2 段階に対応する値）に音光側 RAM 95 の演出側時短継続カウンタ 416 の値が第 3 段階に対応する値となることがある。但し、実行対象となっている時短状態 ST1 ~ ST3C の最後の遊技回では主側 RAM 84 の時短継続カウンタ 375 の値に関係なく、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）は第 3 段階の態様で実行される、したがって、潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 ST3A ~ ST3C であっても最後の遊技回では、主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理（図 229）が第 3 段階の態様で実行されるとともに音光側 MPU 93 におけるパターン決定処理（図 235）が第 3 段階の態様で実行される。

40

【2582】

上記のとおり本実施形態では時短状態 ST1 ~ ST3C における演出の実行制御の態様として、

50

・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第1段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第1段階、
 ・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第2段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第2段階、
 ・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第3段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第3段階、
 という各パターンだけではなく、
 ・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第2段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第1段階、
 ・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第3段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第1段階、
 ・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第1段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第2段階、
 ・主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第3段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第2段階、
 という各パターンが存在し得る。これら各状況に対応させて音光側ROM94には、時短状態ST1~ST3Cにおける演出の実行制御を行うために参照される各種テーブルが予め記憶されている。

【2583】

図233は時短状態ST1~ST3Cにおける演出の実行制御を行うために参照される音光側ROM94のデータ構成を説明するための説明図である。

【2584】

音光側ROM94には、第1段階期間対応の第1段階テーブル421と、第2段階期間対応の第1段階テーブル422と、第3段階期間対応の第1段階テーブル423と、第1段階期間対応の第2段階テーブル424と、第2段階期間対応の第2段階テーブル425と、第3段階期間対応の第2段階テーブル426と、第3段階テーブル427とが設けられている。第1段階期間対応の第1段階テーブル421は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第1段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第1段階である場合に参照される。第2段階期間対応の第1段階テーブル422は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第2段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第1段階である場合に参照される。第3段階期間対応の第1段階テーブル423は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第3段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第1段階である場合に参照される。第1段階期間対応の第2段階テーブル424は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第1段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第2段階である場合に参照される。第2段階期間対応の第2段階テーブル425は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第2段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第2段階である場合に参照される。第3段階期間対応の第2段階テーブル426は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第3段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第2段階である場合に参照される。第3段階テーブル427は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)が第3段階であって音光側MPU93におけるパターン決定処理(図235)が第3段階である場合に参照される。

【2585】

上記各テーブル421~427には、それぞれに対応する状況において時短状態ST1~ST3Cの演出を抽選で決定するためのデータが設定されている。時短状態ST1~ST3Cにおける状況に対応するテーブル421~427が音光側MPU93にて参照されることにより、音光側RAM95において把握されている段階に対応する演出が、主側MPU82において把握されている段階に対応する抽選態様で決定された変動表示期間に対

応する実行内容で実行される。

【2586】

ここで、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)では実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの最後の遊技回では第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏しているか否かに関係なく、他の段階である場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。但し、上記のとおり時短状態ST1~ST3Cの途中で第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏した場合には音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416が「0」クリアされるため、主側MPU82では第3段階に対応する態様で変動表示期間の特定処理(図229)が実行されて長い変動表示期間が選択されたとしても、音光側MPU93では第1段階又は第2段階に対応する演出の実行制御が行われることが発生し得る。この場合に、上記のとおり第3段階期間対応の第1段階テーブル423及び第3段階期間対応の第2段階テーブル426が音光側ROM94に予め記憶されている。これにより、音光側MPU93において第1段階又は第2段階に対応する演出の実行制御が行われる状況において第3段階に対応する長い変動表示期間が主側MPU82にて選択されたとしても、その長い変動表示期間に対応する実行内容で第1段階又は第2段階に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

10

【2587】

図234は音光側MPU93にて実行される本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。なお、演出制御処理は時短状態ST1~ST3Cにおいて比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

20

【2588】

まず主側MPU82から状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップSG201)。状態指定コマンドは上記第21の実施形態と同様に、時短状態ST1~ST3Cではない状況において時短状態ST1~ST3Cが新たに開始された場合、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cが終了して時短状態ST1~ST3Cではない遊技状態となる場合、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cが終了して潜伏対象となっていた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始される場合、又は時短状態ST1~ST3Cにおいて時短結果に対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏した場合に主側MPU82から音光側MPU93に送信される。

【2589】

状態指定コマンドを受信している場合(ステップSG201: YES)、当該状態指定コマンドに時短状態ST1~ST3Cの新たな開始に対応する情報が設定されているか否かを判定する(ステップSG202)。ステップSG202では、時短状態ST1~ST3Cではない遊技状態において時短状態ST1~ST3Cが新たに開始された場合に肯定判定をし、実行対象となっていた時短状態ST1~ST3Cが終了して潜伏対象となっていた第3時短状態ST3A~ST3Cが開始される場合には否定判定をする。ステップSG202にて肯定判定をした場合、音光側RAM95の時短中フラグ415に「1」をセットする(ステップSG203)。また、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値を「0」クリアする(ステップSG204)。これにより、音光側MPU93にて演出の実行内容を決定する場合における段階の内容が第1段階に初期化される。

30

40

【2590】

時短状態ST1~ST3Cにおいて第1~第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏したことに伴って情報が設定された状態指定コマンドを主側MPU82から受信している場合(ステップSG205: YES)、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの残りの継続回数が今回潜伏対象となった第3時短状態ST3A~ST3Cの継続回数以上であるか否かを判定する(ステップSG206)。上記第21の実施形態と同様に、第3A時短状態ST3Aの継続回数は50回であり、第3B時短状態ST3Bの継続回数は100回であり、第3C時短状態ST3Cの継続回数は130回である。したがって、第3A時短状態ST3Aが今回潜伏したのであれば実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの残りの継続回数が50回

50

以上である場合にはステップSG206にて肯定判定をし、50回未満である場合にはステップSG206にて否定判定をする。また、第3B時短状態ST3Bが今回潜伏したのであれば実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数が100回以上である場合にはステップSG206にて肯定判定をし、100回未満である場合にはステップSG206にて否定判定をする。また、第3C時短状態ST3Cが今回潜伏したのであれば実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数が130回以上である場合にはステップSG206にて肯定判定をし、130回未満である場合にはステップSG206にて否定判定をする。なお、主側MPU82は上記第31の実施形態と同様に時短状態ST1～ST3Cにおいて変動用コマンドを送信する場合には当該変動用コマンドに主側RAM84の時短状態カウンタ386の値、すなわち実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数の情報を設定するため、音光側MPU93は変動用コマンドに含まれている当該情報に基づき、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数を把握することが可能となっている。

10

【2591】

ステップSG206にて否定判定をした場合、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値を「0」クリアする(ステップSG207)。これにより、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの途中であっても、音光側MPU93にて演出の実行内容を決定する場合における段階の内容が第1段階に初期化される。

【2592】

演出制御処理(図234)では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップSG208)。変動用コマンド及び種別コマンドを受信していない場合(ステップSG208:NO)、その他の処理を実行する(ステップSG210)。その他の処理では、主側MPU82から受信しているコマンドに対応する処理を実行する。例えば、時短状態ST1～ST3Cの終了に対応する情報が設定された状態指定コマンドを主側MPU82から受信している場合、時短中フラグ415を「0」クリアする。

20

【2593】

変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合(ステップSG208:YES)、変動パターンの決定処理を実行する(ステップSG209)。変動パターンの決定処理の処理内容は、ステップSC517におけるパターン決定処理の処理内容を除いて、上記第21の実施形態における変動パターンの決定処理(図185)と同一である。

30

【2594】

図235は本実施形態におけるパターン決定処理の処理内容を説明するための説明図である。

【2595】

まず時短中フラグ415に「1」がセットされているか否かを判定することで、時短状態ST1～ST3Cであるか否かを判定する(ステップSG301)。時短中フラグ415の値が「0」であり時短状態ST1～ST3Cではない場合(ステップSG301:NO)、その他の決定処理を実行する(ステップSG302)。その他の決定処理では、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で演出の実行内容を決定する。

40

【2596】

時短中フラグ415に「1」がセットされており時短状態ST1～ST3Cである場合(ステップSG301:YES)、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値を1加算する(ステップSG303)。これにより、時短状態ST1～ST3Cにおいては遊技回が新たに開始される度に演出側時短継続カウンタ416の値が1加算されることになる。

【2597】

その後、今回受信した変動用コマンドに含まれている主側RAM84の時短状態カウンタ386の値が「1」であって当該変動用コマンドに含まれている主側RAM84の第3

50

時短待機カウンタ 387 の値が 1 以下であるか否かを判定することで、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していない状況において実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であるか否かを判定する（ステップ S G 3 0 4）。1 回の遊技回が消化された場合における時短状態カウンタ 386 の値の減算及び第 3 時短待機カウンタ 387 の値の減算は遊技回が終了する場合に実行されるため、変動用コマンドが送信されるタイミングにおいて時短状態カウンタ 386 の値が「1」である場合というのは今回が実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを意味し、変動用コマンドが送信されるタイミングにおいて第 3 時短待機カウンタ 387 の値が「1」である場合というのは今回が潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が 0 回となる遊技回であることを意味する。つまり、ステップ S G 3 0 3 では第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していない状況において実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であるか否かを判定している。なお、変動用コマンドには、変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）にて選択された遊技回の変動表示期間の情報だけでなく、主側 R A M 8 4 の時短対象カウンタ 371 の値、時短継続カウンタ 375 の値、時短状態カウンタ 386 の値及び第 3 時短待機カウンタ 387 の値の各情報が設定される。

10

【 2 5 9 8 】

ステップ S G 3 0 4 にて否定判定をした場合、演出側時短継続カウンタ 416 の値が 20 以下であるか否かを判定することで、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が第 1 段階であるか否かを判定する（ステップ S G 3 0 5）。ステップ S G 3 0 5 にて肯定判定をした場合、第 1 段階用の決定処理を実行する（ステップ S G 3 0 6）。第 1 段階用の決定処理では、今回受信した変動用コマンドに含まれている主側 R A M 8 4 の時短継続カウンタ 375 の値及び時短状態カウンタ 386 の値に基づき、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）がいずれの段階に対応させて実行されているか否かを判定する。具体的には、時短状態カウンタ 386 の値が「1」である場合には第 3 段階に対応する態様で変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が実行されたことと特定するとともに、時短状態カウンタ 386 の値が「1」ではない場合には時短継続カウンタ 375 の値が 20 以下であれば第 1 段階に対応する態様で変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が実行されたことと特定する一方、時短継続カウンタ 375 の値が 21 以上であれば第 2 段階に対応する態様で変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が実行されたことと特定する。なお、主側 M P U 8 2 では上記第 3 1 の実施形態と同様に時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が開始された場合に時短継続カウンタ 375 の値を 1 加算する。

20

30

【 2 5 9 9 】

第 1 段階用の決定処理（ステップ S G 3 0 6）では、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が第 1 段階に対応させて実行されていることを特定した場合、音光側 R O M 9 4 から第 1 段階期間対応の第 1 段階テーブル 421 を読み出す。そして、その読み出した第 1 段階期間対応の第 1 段階テーブル 421 において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。また、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が第 2 段階に対応させて実行されていることを特定した場合、音光側 R O M 9 4 から第 2 段階期間対応の第 1 段階テーブル 422 を読み出す。そして、その読み出した第 2 段階期間対応の第 1 段階テーブル 422 において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。また、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）が第 3 段階に

40

50

対応させて実行されていることを特定した場合、音光側ROM94から第3段階期間対応の第1段階テーブル423を読み出す。そして、その読み出した第3段階期間対応の第1段階テーブル423において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。

【2600】

音光側MPU93は上記のように読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC518ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、第1段階に対応する表示演出が実行されている状況において、大当たり結果に対応する遊技回であれば大当たり結果に対応する演出が実行され、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回であれば第1～第3時短結果に対応する演出が実行され、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄表示領域G33に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

【2601】

ここで、第3段階期間対応の第1段階テーブル423が参照される場合において、大当たり結果、第1～第3時短結果及び外れリーチ表示のいずれもが発生しない場合、30秒以上という比較的長い変動表示期間が主側MPU82にて選択されるにも関わらず、図柄表示装置41では完全外れに対応する遊技回用の演出が実行されることになる。そこで、本実施形態ではこのような状況においては1回の遊技回ではあるものの、図柄表示装置41では図柄の変動表示が新たに開始されて図柄の変動表示が停止されて停止結果が表示されるという疑似変動回が所定の複数回(例えば3回)発生する。当該所定の複数回の疑似変動回における停止結果はいずれも完全外れに対応する停止結果であり、さらに最後の疑似変動回における停止結果が当該遊技回において変動パターンの決定処理(図185)におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。これにより、完全外れに対応する遊技回が長い変動表示期間に亘って単調な状態で継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【2602】

なお、疑似変動回の演出は時短状態ST1～ST3Cにおいて上記のような状況ではない状況であっても発生し得るとともに時短状態ST1～ST3Cではない遊技状態であっても発生し得る。この場合、1回の遊技回において疑似変動回が所定の複数回を超えて発生する場合には、1回の遊技回において疑似変動回が所定の複数回以下だけ発生する場合に比べて、大当たり結果の発生期待度が高くなる構成としてもよい。これにより、疑似変動回に対する遊技者の注目度を高めることが可能となるとともに、第3段階期間対応の第1段階テーブル423が参照されることで所定の複数回の疑似変動回が発生した場合に遊技者の大当たり結果への期待感を過剰に高めてしまわないようにすることが可能となる。

【2603】

演出側時短継続カウンタ416の値が21以上である場合(ステップSG305:NO)、第2段階であることを意味するため、第2段階用の決定処理を実行する(ステップS

10

20

30

40

50

G 3 0 7)。第 2 段階用の決定処理では、今回受信した変動用コマンドに含まれている主側 R A M 8 4 の時短継続カウンタ 3 7 5 の値及び時短状態カウンタ 3 8 6 の値に基づき、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) がいずれの段階に対応させて実行されているか否かを判定する。この判定に関する内容は第 1 段階用の決定処理 (ステップ S G 3 0 6) の場合と同様である。

【 2 6 0 4 】

第 2 段階用の決定処理 (ステップ S G 3 0 7) では、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) が第 1 段階に対応させて実行されていることを特定した場合、音光側 R O M 9 4 から第 1 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 4 を読み出す。そして、その読み出した第 1 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 4 において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。また、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) が第 2 段階に対応させて実行されていることを特定した場合、音光側 R O M 9 4 から第 2 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 5 を読み出す。そして、その読み出した第 2 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 5 において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。また、主側 M P U 8 2 において今回実行された変動表示期間の特定処理 (図 2 2 9) が第 3 段階に対応させて実行されていることを特定した場合、音光側 R O M 9 4 から第 3 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 6 を読み出す。そして、その読み出した第 3 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 6 において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。

【 2 6 0 5 】

音光側 M P U 9 3 は上記のように読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、第 2 段階に対応する表示演出が実行されている状況において、大当たり結果に対応する遊技回であれば大当たり結果に対応する演出が実行され、第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回であれば第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する演出が実行され、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄表示領域 G 3 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) におけるステップ S C 5 0 1 ~ ステップ S C 5 1 6 にて決定された停止結果となる。

【 2 6 0 6 】

ここで、第 3 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 6 が参照される場合において、大当たり結果、第 1 ~ 第 3 時短結果及び外れリーチ表示のいずれもが発生しない場合、30 秒

10

20

30

40

50

以上という比較的長い変動表示期間が主側MPU82にて選択されるにも関わらず、図柄表示装置41では完全外れに対応する遊技回用の演出が実行されることになる。そこで、本実施形態ではこのような状況においては1回の遊技回ではあるものの、図柄表示装置41では図柄の変動表示が新たに開始されて図柄の変動表示が停止されて停止結果が表示されるといった疑似変動回が所定の複数回（例えば3回）発生する。当該所定の複数回の疑似変動回における停止結果はいずれも完全外れに対応する停止結果であり、さらに最後の疑似変動回における停止結果が当該遊技回において変動パターンの決定処理（図185）におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。これにより、完全外れに対応する遊技回が長い変動表示期間に亘って単調な状態で継続されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2607】

なお、疑似変動回の演出は時短状態ST1～ST3Cにおいて上記のような状況ではない状況であっても発生し得るとともに時短状態ST1～ST3Cではない遊技状態であっても発生し得る。この場合、1回の遊技回において疑似変動回が所定の複数回を超えて発生する場合には、1回の遊技回において疑似変動回が所定の複数回以下だけ発生する場合に比べて、大当たり結果の発生期待度が高くなる構成としてもよい。これにより、疑似変動回に対する遊技者の注目度を高めることが可能となるとともに、第3段階期間対応の第2段階テーブル426が参照されることで所定の複数回の疑似変動回が発生した場合に遊技者の大当たり結果への期待感を過剰に高めてしまわないようにすることが可能となる。

【2608】

20

第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏していない状況において実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回である場合（ステップSG304：YES）、第3段階用の決定処理を実行する（ステップSG308）。第3段階用の決定処理では、音光側ROM94から第3段階テーブル427を読み出す。そして、その読み出した第3段階テーブル427において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。

【2609】

30

音光側MPU93は上記のように読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図185）におけるステップSC516ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置41を制御することにより、当該図柄表示装置41において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、第3段階に対応する表示演出が実行されている状況において、大当たり結果に対応する遊技回であれば大当たり結果に対応する演出が実行され、第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回であれば第1～第3時短結果に対応する演出が実行され、外れリーチ表示の発生に対応する遊技回であれば外れリーチ表示に対応する演出が実行され、完全外れに対応する遊技回であれば完全外れに対応する演出が実行される。また、当該遊技回において図柄表示装置41の図柄表示領域G33に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置41の状態示唆領域43に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図185）におけるステップSC501～ステップSC516にて決定された停止結果となる。

40

【2610】

次に、図236のタイムチャートを参照しながら時短状態ST1～ST3Cにおける演出の実行態様を説明する。図236(a)は第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象

50

となっている期間を示し、図 2 3 6 (b) は第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかの遊技回が終了したタイミングを示し、図 2 3 6 (c) は主側 R A M 8 4 の第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上である期間、すなわち第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している期間を示し、図 2 3 2 (d) は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 1 段階である期間を示し、図 2 3 2 (e) は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 2 段階である期間を示し、図 2 3 2 (f) は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 3 段階である期間を示す。

【 2 6 1 1 】

まず通常遊技状態から第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始された場合であって第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生しない場合について説明する。なお、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が実行対象であって第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生しない場合についても演出の実行態様は同様である。

10

【 2 6 1 2 】

t 1 のタイミングで、通常遊技状態において図 2 3 6 (b) に示すように第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで図 2 3 6 (a) に示すようにその時短結果に対応する種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始される。この場合、図 2 3 6 (d) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階となるため、各遊技回では第 1 段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t 2 のタイミングで第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C における第 1 段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 2 3 6 (d) 及び図 2 3 6 (e) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階が終了して第 2 段階となる。この場合、各遊技回では第 2 段階に対応する態様で演出が実行される。

20

【 2 6 1 3 】

その後、t 3 のタイミングで第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C における第 2 段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 2 3 6 (e) 及び図 2 3 6 (f) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 2 段階が終了して第 3 段階となる。第 3 段階は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回である。当該最後の遊技回は図 2 3 6 (f) に示すように t 3 のタイミング ~ t 4 のタイミングに亘って実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく 3 0 秒以上となるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

30

【 2 6 1 4 】

次に、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において新たな第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生する場合について説明する。なお、第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2 が実行対象であって第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生する場合についても演出の実行態様は同様である。

【 2 6 1 5 】

t 5 のタイミングで、通常遊技状態において図 2 3 6 (b) に示すように第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで図 2 3 6 (a) に示すようにその時短結果に対応する種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始される。この場合、図 2 3 6 (d) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階となるため、各遊技回では第 1 段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t 6 のタイミングで第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C における第 1 段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 2 3 6 (d) 及び図 2 3 6 (e) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階が終了して第 2 段階となる。この場合、各遊技回では第 2 段階に対応する態様で演出が実行される。

40

【 2 6 1 6 】

その後、t 7 のタイミングで図 2 3 6 (b) に示すように第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで、図 2 3 6 (a) 及び図 2 3 6 (c) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において新たな第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。この場合、潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回

50

数は、実行対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数よりも多い回数となっている。したがって、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値が「0」クリアされることで、音光側MPU93において決定される時短状態ST1～ST3Cにおける演出の実行態様は、図236(d)及び図236(e)に示すように第2段階から第1段階に変更される。

【2617】

その後、t8のタイミングで演出側時短継続カウンタ416の値が第1段階に対応する継続回数の遊技回の消化に対応する値となることで、図236(d)及び図236(e)に示すように第3時短状態ST3A～ST3Cの第1段階が終了して第2段階となる。この場合、各遊技回では第2段階に対応する態様で演出が実行される。

10

【2618】

その後、t9のタイミングで実行対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cの最後の遊技回が終了することで、図236(c)に示すように潜伏対象となっていた第3時短状態ST3A～ST3Cが新たに実行対象となる。この場合、当該第3時短状態ST3A～ST3Cは潜伏対象となっていた状況で実行された遊技回の回数分だけ更新された残りの継続回数に亘って継続される。但し、当該t9のタイミングでは音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値は「0」クリアされることなく維持されるため、図236(e)に示すように音光側MPU93において決定される時短状態ST1～ST3Cにおける演出の実行態様は第2段階に維持される。

【2619】

20

その後、t10のタイミングで第3時短状態ST3A～ST3Cにおける第2段階に対応する継続回数の遊技回の消化が完了することで、図236(e)及び図236(f)に示すように第3時短状態ST3A～ST3Cの第2段階が終了して第3段階となる。第3段階は第3時短状態ST3A～ST3Cの最後の遊技回である。当該最後の遊技回は図236(f)に示すようにt10のタイミング～t11のタイミングに亘って実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく30秒以上となるため、第3時短状態ST3A～ST3Cの最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。

【2620】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

30

【2621】

第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生した場合、その潜伏した第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が現状の実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数以下である場合には時短状態ST1～ST3Cに関する演出の実行態様は変更されないが、その潜伏した第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が現状の実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数よりも多い場合には潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cに対応する演出の実行態様に変更される。これにより、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cが終了した場合には潜伏対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cが実行対象となり得る状況においては、第3時短状態ST3A～ST3Cの潜伏が発生してから当該潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cがその後実行対象となって終了するまでの各遊技回の消化回数に応じた演出を遊技者に提供することが可能となる。

40

【2622】

時短状態ST1～ST3Cにおいて第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏した場合には音光側MPU93における演出の実行制御の態様は第1段階に変更されるが、主側MPU82における変動表示期間の特定処理(図229)の実行態様は変更されない。これにより、遊技回の消化効率に影響を与えないようにしながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【2623】

第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏した場合には主側MPU82における変動表示

50

期間の特定処理（図 2 2 9）の実行態様に変更されないのに対して、音光側 M P U 9 3 における演出の実行制御の態様が第 1 段階に変更される構成では、主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）における段階と、音光側 M P U 9 3 における演出の実行制御の段階とが不一致となり得る。これに対して、音光側 R O M 9 4 には、主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理（図 2 2 9）における段階と、音光側 M P U 9 3 における演出の実行制御の段階との組み合わせのパターンに 1 対 1 で対応するように、演出の内容を決定するために参照されるテーブルが予め記憶されている。これにより、上記各段階の組み合わせのパターンに対応する態様で演出が実行されるようにすることが可能となる。

【 2 6 2 4 】

第 3 段階期間対応の第 1 段階テーブル 4 2 3 又は第 3 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 6 が参照される場合において、大当たり結果、第 1 ~ 第 3 時短結果及び外れリーチ表示のいずれもが発生しない場合、30 秒以上という比較的長い変動表示期間が主側 M P U 8 2 にて選択されるにも関わらず、図柄表示装置 4 1 では完全外れに対応する遊技回用の演出が実行されることになる。これに対して、このような状況においては 1 回の遊技回ではあるものの、図柄表示装置 4 1 では図柄の変動表示が新たに開始されて図柄の変動表示が停止されて停止結果が表示されるという疑似変動回が所定の複数回（例えば 3 回）発生する。これにより、完全外れに対応する遊技回が長い変動表示期間に亘って単調な状態で継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 6 2 5 】

< 第 3 2 の実施形態の別形態 >

(1) 音光側 M P U 9 3 におけるパターン決定処理（図 2 3 5）において第 3 段階期間対応の第 1 段階テーブル 4 2 3 又は第 3 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 6 が参照される場合には、当否判定処理の結果が外れ結果となる遊技回において主側 M P U 8 2 にて外れリーチ表示の発生が選択されていなくても外れリーチ表示の実行が選択され得る構成としてもよい。第 3 段階期間対応の第 1 段階テーブル 4 2 3 又は第 3 段階期間対応の第 2 段階テーブル 4 2 6 が参照される場合、主側 M P U 8 2 において第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を参照して遊技回の変動表示期間として長い期間が選択される一方、音光側 M P U 9 3 において第 1 段階又は第 2 段階に対応する演出が選択されることとなるが、このような状況において外れリーチ表示が積極的に実行されることにより、完全外れに対応する遊技回が長い変動表示期間に亘って単調な状態で継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 6 2 6 】

(2) 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した場合、音光側 M P U 9 3 における演出の実行制御の態様が第 1 段階に変更されるだけでなく、主側 M P U 8 2 における遊技回の変動表示期間の決定態様も第 1 段階に変更される構成としてもよい。具体的には、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した場合には音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 が「0」クリアされるだけでなく、主側 R A M 8 4 の時短継続カウンタ 3 7 5 も「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、遊技回の変動表示期間の決定態様も含めて、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した場合には演出の実行制御の態様が第 1 段階となるようにすることが可能となる。

【 2 6 2 7 】

(3) 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した場合には、音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 は「0」クリアされないが、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していることを示す演出が実行される構成としてもよい。この場合、潜伏状態となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数を実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数よりも多い場合に当該演出が実行される構成としてもよく、潜伏状態となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数が実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数よりも多い

10

20

30

40

50

か否かに関係なく当該演出が実行される構成としてもよい。

【2628】

(4) 時短状態ST1～ST3Cにおいて第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況において第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されたとしても当該時短結果は無効化される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態ST1～ST3Cにおいて第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況において第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行された場合には当該時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が第3時短待機カウンタ387にセットされる構成としてもよい。この場合、当該継続回数がセットされる場合に音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416が「0」クリアされるようにすることにより、当該継続回数がセットされた場合に時短状態ST1～ST3Cにおける演出の実行制御の態様が第1段階となるようにすることが可能となる。

10

【2629】

(5) 上記第32の実施形態のように時短状態ST1～ST3Cにおいて第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏した場合には演出の実行制御の態様が第1段階となる構成を、時短状態ST1～ST3C以外の遊技状態に対して適用してもよい。例えば、当否判定処理にて大当たり結果となる確率が低確率モードよりも高確率である高確率モードとなる高確率状態の途中で高確率状態の発生契機が発生した場合には当該発生契機に対応する高確率状態が潜伏する構成において、高確率状態において高確率状態が潜伏した場合には演出の実行制御の態様が第1段階となる構成としてもよい。

20

【2630】

(6) 時短状態ST1～ST3Cにおいて当該時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数が図柄表示装置41に表示される構成としてもよい。この場合、時短状態ST1～ST3Cにおいて第1～第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了して当該時短結果に対応する第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状態となった場合であって当該第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数よりも多い場合には、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数の表示が終了されて、今回潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数の表示が図柄表示装置41にて開始される構成としてもよい。

30

【2631】

<第33の実施形態>

本実施形態では主側MPU82にて実行される変動表示期間の特定処理の実行内容が上記第32の実施形態と相違している。以下、上記第32の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第32の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2632】

図237(a)は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートであり、図237(b)は主側ROM83のデータ構成を説明するための説明図であり、図237(c)は音光側ROM94のデータ構成を説明するための説明図である。

40

【2633】

時短状態ST1～ST3Cではない場合(ステップSG401:NO)、ステップSG402にて、通常遊技状態であれば通常用の遊技回期間テーブル312を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、高確率状態であれば高確率用の遊技回期間テーブル316を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。これら通常用の遊技回期間テーブル312及び高確率用の遊技回期間テーブル316の内容は上記第15の実施形態と同一である。

【2634】

第1～第3時短状態ST1～ST3Cのいずれかである場合(ステップSG401:Y

50

ES)、今回の遊技回が現状の時短状態ST1~ST3Cの最後の遊技回であるか否かを判定する(ステップSG403)。具体的には、主側RAM84の時短状態カウンタ386の値が「1」であるか否かを判定する。時短状態カウンタ386は上記第21の実施形態と同様に、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。ステップSG403にて肯定判定をした場合、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップSG404)。第3段階時短用の遊技回期間テーブル315の内容は上記第32の実施形態と同一である。

【2635】

ステップSG403にて否定判定をした場合、図237(b)に示すように主側ROM83に設けられた兼用の遊技回期間テーブル431を主側RAM84に読み出す(ステップSG405)。つまり、実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cにおいて最後の遊技回以外の遊技回では、主側MPU82にて遊技回の変動表示期間を決定する場合に兼用の遊技回期間テーブル431が参照される。

10

【2636】

ステップSG402、ステップSG404又はステップSG405の処理を実行した場合、これらの処理にて読み出した遊技回期間テーブル312, 315, 316, 431を参照して変動表示期間の選択処理を実行する(ステップSG406)。変動種別カウンタCSの数値情報が第1保留情報又は第2保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル312, 315, 316, 431を参照して変動種別カウンタCSの数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタCSの数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報が第1特図保留エリア111又は第2特図保留エリア112に格納された場合における変動種別カウンタCSの数値情報となる。その後、ステップSG406にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする(ステップSG407)。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

20

【2637】

兼用の遊技回期間テーブル431を参照してステップSG406にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を兼用の遊技回期間テーブル431におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブル312, 315, 316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には通常用の遊技回期間テーブル312、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間(具体的には3秒)よりも長い期間が選択される。

30

40

【2638】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間(具体的には3秒)の情報を読み出す。これにより、時短状態ST1~ST3の最後の遊技回以外の遊技回において第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において第1~第3時短結果のいずれかが発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であ

50

って第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

【2639】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を兼用の遊技回期間テーブル431における非リーチ対応のテーブルに対して照合することで、非リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合における非リーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブルにおける非リーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には通常用の遊技回期間テーブル312、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316における非リーチ対応のテーブルが参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

10

【2640】

上記のように時短状態ST1～ST3Cの第1段階及び第2段階のいずれであっても主側MPU82における変動表示期間の特定処理（図237(a)）では兼用の遊技回期間テーブル431が参照される構成に対応させて、音光側ROM94には図237(c)に示すように上記第32の実施形態における第1段階期間対応の第1段階テーブル421及び第2段階期間対応の第1段階テーブル422が設けられておらず、代わりに兼用対応の第1段階テーブル432が設けられており、さらに上記第32の実施形態における第1段階期間対応の第2段階テーブル424及び第2段階期間対応の第2段階テーブル425が設けられておらず、代わりに兼用対応の第2段階テーブル433が設けられている。

20

【2641】

兼用対応の第1段階テーブル432は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理（図237(a)）において兼用の遊技回期間テーブル431が参照される場合であって音光側MPU93におけるパターン決定処理（図235）が第1段階である場合に参照される。つまり、音光側MPU93のパターン決定処理（図235）における第1段階用の決定処理（ステップSG306）では、主側MPU82において今回実行された変動表示期間の特定処理（図237(a)）にて兼用の遊技回期間テーブル431が参照された場合には、音光側ROM94から兼用対応の第1段階テーブル432を読み出す。そして、その読み出した兼用対応の第1段階テーブル432において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。なお、第1段階用の決定処理（ステップSG306）では、主側MPU82において今回実行された変動表示期間の特定処理（図237(a)）にて第3段階時短用の遊技回期間テーブル315が参照された場合には第3段階期間対応の第1段階テーブル423を参照して変動パターンテーブルが抽選により決定される点は上記第32の実施形態と同一である。

30

40

【2642】

兼用対応の第2段階テーブル433は、主側MPU82における変動表示期間の特定処理（図237(a)）において兼用の遊技回期間テーブル431が参照される場合であって音光側MPU93におけるパターン決定処理（図235）が第2段階である場合に参照される。つまり、音光側MPU93のパターン決定処理（図235）における第2段階用の決定処理（ステップSG307）では、主側MPU82において今回実行された変動表示期間の特定処理（図237(a)）にて兼用の遊技回期間テーブル431が参照された

50

場合には、音光側ROM94から兼用対応の第2段階テーブル433を読み出す。そして、その読み出した兼用対応の第2段階テーブル433において今回の変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び今回の種別コマンドに含まれている遊技結果の情報の組み合わせに対応するデータ群の中から、今回の遊技回において参照する変動パターンテーブルを抽選により決定し、その決定した変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。なお、第2段階用の決定処理(ステップSG307)では、主側MPU82において今回実行された変動表示期間の特定処理(図237(a))にて第3段階時短用の遊技回期間テーブル315が参照された場合には第3段階期間対応の第2段階テーブル426を参照して変動パターンテーブルが抽選により決定される点は上記第32の実施形態と同一である。

10

【2643】

上記構成によれば、時短状態ST1~ST3Cの第1段階及び第2段階のいずれであっても主側MPU82における遊技回の変動表示期間の決定態様は同一となる。これにより、時短状態ST1~ST3Cの途中で第1~第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏することで演出の実行態様が変更されるとしても、その実行対象となっている時短状態ST1~ST3Cの最後の遊技回を除いては、主側MPU82における遊技回の変動表示期間の決定態様と音光側MPU93における演出の実行内容の決定態様との間にズレが生じてしまわないようにすることが可能となる。この場合、上記第32の実施形態では音光側ROM94に第1段階期間対応の第1段階テーブル421及び第2段階期間対応の第1段階テーブル422を個別に記憶させておく構成としたが、本実施形態であれば兼用対応の第1段階テーブル432を音光側ROM94に記憶させておけば足りる。また、上記第32の実施形態では音光側ROM94に第1段階期間対応の第2段階テーブル424及び第2段階期間対応の第2段階テーブル425を個別に記憶させておく構成としたが、本実施形態であれば兼用対応の第2段階テーブル433を音光側ROM94に記憶させておけば足りる。よって、音光側ROM94において必要な記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

20

【2644】

<第34の実施形態>

本実施形態では音光側MPU93にて実行される演出制御処理の実行内容が上記第32の実施形態と相違している。以下、上記第32の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第32の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【2645】

上記第32の実施形態は上記第21の実施形態を前提としており既に第3時短状態ST3A~ST3Cが潜伏している時短状態ST1~ST3Cにおいて第1~第3時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されたとしても当該時短結果の発生は無効化される構成であった。これに対して、本実施形態は上記第26の実施形態を前提としているため時短状態ST1~ST3Cにおいて第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cのそれぞれが独立して潜伏した状態となるとともに既に潜伏している種類の第3時短状態ST3A~ST3Cに対応する時短結果が発生した場合にはその種類の第3時短状態ST3A~ST3Cの残りの継続回数が再セットされる。このように複数の第3時短状態ST3A~ST3Cが重複して潜伏する構成であることに対応させて、音光側MPU93における演出制御処理の処理構成が上記第32の実施形態と相違している。

40

【2646】

図238は音光側MPU93にて実行される本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

【2647】

まず主側MPU82から状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップSG501)。状態指定コマンドは上記第32の実施形態と同様に、時短状態ST1~ST3Cではない状況において時短状態ST1~ST3Cが新たに開始された場合、実行対

50

象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない遊技状態となる場合、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始される場合、又は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において時短結果に対応する遊技回が実行されて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した場合に主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信される。

【 2 6 4 8 】

状態指定コマンドを受信している場合（ステップ S G 5 0 1 : Y E S ）、当該状態指定コマンドに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の新たな開始に対応する情報が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 2 ）。ステップ S G 5 0 2 では、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない遊技状態において時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が新たに開始された場合に肯定判定をし、実行対象となっていた時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始される場合には否定判定をする。ステップ S G 5 0 2 にて肯定判定をした場合、音光側 R A M 9 5 の時短中フラグ 4 1 5 に「 1 」をセットする（ステップ S G 5 0 3 ）。また、音光側 R A M 9 5 の演出側時短継続カウンタ 4 1 6 の値を「 0 」クリアする（ステップ S G 5 0 4 ）。これにより、音光側 M P U 9 3 にて演出の実行内容を決定する場合における段階の内容が第 1 段階に初期化される。

【 2 6 4 9 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が実行されて第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏したことに対応する情報が設定された状態指定コマンドを主側 M P U 8 2 から受信している場合（ステップ S G 5 0 5 : Y E S ）、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が今回潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数以上であるか否かを判定する（ステップ S G 5 0 6 ）。上記第 2 6 の実施形態と同様に、第 3 A 時短状態 S T 3 A の継続回数は 5 0 回であり、第 3 B 時短状態 S T 3 B の継続回数は 1 0 0 回であり、第 3 C 時短状態 S T 3 C の継続回数は 1 3 0 回である。したがって、第 3 A 時短状態 S T 3 A が今回潜伏したのであれば実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 5 0 回以上である場合にはステップ S G 5 0 6 にて肯定判定をし、5 0 回未満である場合にはステップ S G 5 0 6 にて否定判定をする。また、第 3 B 時短状態 S T 3 B が今回潜伏したのであれば実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 0 0 回以上である場合にはステップ S G 5 0 6 にて肯定判定をし、1 0 0 回未満である場合にはステップ S G 5 0 6 にて否定判定をする。また、第 3 C 時短状態 S T 3 C が今回潜伏したのであれば実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数が 1 3 0 回以上である場合にはステップ S G 5 0 6 にて肯定判定をし、1 3 0 回未満である場合にはステップ S G 5 0 6 にて否定判定をする。なお、主側 M P U 8 2 は上記第 3 1 の実施形態と同様に時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において変動用コマンドを送信する場合には当該変動用コマンドに主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値、すなわち実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数の情報を設定するため、音光側 M P U 9 3 は変動用コマンドに含まれている当該情報に基づき、実行対象となっている時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数を把握することが可能となっている。

【 2 6 5 0 】

ステップ S G 5 0 6 にて否定判定をした場合、今回潜伏対象となった種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C とは異なる種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が既に潜伏対象となっているか否かを判定するとともに、既に潜伏対象となっている場合にはその既に潜伏対象となっている種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数が、今回潜伏対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の継続回数以上であるか否かを判定する（ステップ S G 5 0 7 ）。なお、主側 M P U 8 2 は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C において変動用コマンドを送信する場合には当該変動用コマンドに主側 R A M 8 4 の第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 及び第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3 の値を設定するため、音光側 M P U 9 3 は変動用コマンドに含まれている当該情報に基づき、既に潜伏対象となっている種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数を把

10

20

30

40

50

握ることが可能となっている。

【2651】

ステップSG507にて否定判定をした場合、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416の値を「0」クリアする(ステップSG508)。これにより、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの途中であっても、音光側MPU93にて演出の実行内容を決定する場合における段階の内容が第1段階に初期化される。

【2652】

演出制御処理(図238)では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップSG509)。変動用コマンド及び種別コマンドを受信していない場合(ステップSG509:NO)、その他の処理を実行する(ステップSG511)。その他の処理では、主側MPU82から受信しているコマンドに対応する処理を実行する。例えば、時短状態ST1～ST3Cの終了に対応する情報が設定された状態指定コマンドを主側MPU82から受信している場合、時短中フラグ415を「0」クリアする。

10

【2653】

変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合(ステップSG509:YES)、変動パターンの決定処理を実行する(ステップSG510)。変動パターンの決定処理の処理内容は、上記第32の実施形態における演出制御処理(図234)のステップSG209と同一である。

【2654】

上記構成によれば、時短状態ST1～ST3Cにて複数種類の第3時短状態ST3A～ST3Cが重複して潜伏する構成において、既に第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況でその潜伏している第3時短状態ST3A～ST3Cとは異なる種類の第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏対象となった場合、その新たに潜伏対象となった第3時短状態ST3A～ST3Cの継続回数が実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの残りの継続回数よりも多く、且つ既に潜伏している第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数よりも多い場合に、音光側RAM95の演出側時短継続カウンタ416が「0」クリアされる。これにより、潜伏している第3時短状態ST3A～ST3Cがその後実行対象となる分も含めて時短状態ST1～ST3Cが終了して通常遊技状態に復帰するまでの演出の実行内容が、当該時短状態ST1～ST3Cの終了時に実行対象となっている第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏対象となった時点から連続性を有する内容となるようにすることが可能となる。

20

30

【2655】

<第35の実施形態>

本実施形態では時短状態ST1～ST3Cにおける演出の実行内容が上記第21の実施形態と相違している。以下、上記第21の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第21の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2656】

時短状態ST1～ST3Cには上記第21の実施形態と同様に遊技回の消化回数に応じて演出の実行態様を相違させるためのグループとして、第1段階、第2段階及び第3段階が設定されている。第1段階は、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cのいずれであっても、時短状態ST1～ST3Cが開始されてから20回の遊技回が消化されるまでの範囲として設定されている。第3段階は、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cのいずれであっても、時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回として設定されている。第2段階は、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2、第3A時短状態ST3A、第3B時短状態ST3B及び第3C時短状態ST3Cのいずれであっても、第1段階が終了してから第3段階が実行されるまでの遊技回の範囲として設定されている。つまり、第1段階の遊技回の継続回数及び第3段階の遊技回の継続回数は全ての時短状態ST1～ST3Cにおいて共通し

40

50

ている一方、第２段階の遊技回の継続回数は時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの種類に応じて相違している。この場合に、本実施形態では主側ＭＰＵ８２は、主側ＲＡＭ８４の時短状態カウンタ３８６において計測している時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの残りの継続回数に基づいて、時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの演出の段階を把握する。なお、時短状態カウンタ３８６の値に基づいて時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの演出の段階が把握される構成であるため、本実施形態では主側ＲＡＭ８４に時短継続カウンタ３７５は設けられていない。

【２６５７】

上記第２１の実施形態と同様に、時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃではない状況において時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃが開始される場合にはその時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの継続回数が時短状態カウンタ３８６にセットされ、第３時短状態ＳＴ３Ａ～ＳＴ３Ｃが潜伏している状況において実行対象の時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃが終了してその潜伏している第３時短状態ＳＴ３Ａ～ＳＴ３Ｃが実行対象となる場合には主側ＲＡＭ８４の第３時短待機カウンタ３８７の値が時短状態カウンタ３８６にセットされる。そして、時短状態カウンタ３８６の値は、１回の遊技回が終了する場合に時短進行用処理（図１８６）のステップＳＣ６０３にて１減算される。なお、第３時短状態ＳＴ３Ａ～ＳＴ３Ｃが潜伏している場合には、実行対象となっている時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃにおいて１回の遊技回が実行された場合に時短進行用処理（図１８６）にて時短状態カウンタ３８６の値だけではなく第３時短待機カウンタ３８７の値も１減算される。

【２６５８】

図２３９は時短状態カウンタ３８６において計測されている時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの残りの継続回数と主側ＭＰＵ８２にて把握される段階の種類との関係を説明するための説明図である。なお、主側ＭＰＵ８２は時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの段階を把握する処理を変動表示期間の特定処理（図２４０）にて実行するが、当該変動表示期間の特定処理（図２４０）は遊技回を開始する場合に主側ＭＰＵ８２にて実行される。これに対して、１回の遊技回が実行されたことに基づき時短状態カウンタ３８６の値を１減算する処理は上記のとおり遊技回が終了する場合における時短進行用処理（図１８６）にて実行される。

【２６５９】

図２３９に示すように第１時短状態ＳＴ１又は第３Ｂ時短状態ＳＴ３Ｂが実行対象となっている場合には、時短状態カウンタ３８６の値が「８１」～「１００」である場合に第１段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「２」～「８０」である場合に第２段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「１」である場合に第３段階であると主側ＭＰＵ８２に特定される。第２時短状態ＳＴ２が実行対象となっている場合には、時短状態カウンタ３８６の値が「１３１」～「１５０」である場合に第１段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「２」～「１３０」である場合に第２段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「１」である場合に第３段階であると主側ＭＰＵ８２に特定される。第３Ａ時短状態ＳＴ３Ａが実行対象となっている場合には、時短状態カウンタ３８６の値が「３１」～「５０」である場合に第１段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「２」～「３０」である場合に第２段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「１」である場合に第３段階であると主側ＭＰＵ８２に特定される。第３Ｃ時短状態ＳＴ３Ｃが実行対象となっている場合には、時短状態カウンタ３８６の値が「１１１」～「１３０」である場合に第１段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「２」～「１１０」である場合に第２段階であると主側ＭＰＵ８２に特定され、時短状態カウンタ３８６の値が「１」である場合に第３段階であると主側ＭＰＵ８２に特定される。

【２６６０】

主側ＭＰＵ８２は、上記第２１の実施形態と同様に主側ＲＡＭ８４の時短対象カウンタ３７１の値に基づいて、実行対象となっている時短状態ＳＴ１～ＳＴ３Ｃの種類を把握する。この場合に、本実施形態では時短対象カウンタ３７１の値が、第１時短状態ＳＴ１、第２時短状態ＳＴ２及び第３時短状態ＳＴ３Ａ～ＳＴ３Ｃの間で相違するだけでなく、

第3 A時短状態 S T 3 A、第3 B時短状態 S T 3 B及び第3 C時短状態 S T 3 Cの間でも相違している。具体的には、時短対象カウンタ 3 7 1の値が「1」である場合が第1時短状態 S T 1に対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1の値が「2」である場合が第2時短状態 S T 2に対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1の値が「3」である場合が第3 A時短状態 S T 3 Aに対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1の値が「4」である場合が第3 B時短状態 S T 3 Bに対応しており、時短対象カウンタ 3 7 1の値が「5」である場合が第3 C時短状態 S T 3 Cに対応している。

【2 6 6 1】

図 2 4 0 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【2 6 6 2】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C ではない場合 (ステップ S G 6 0 1 : N O)、ステップ S G 6 0 2 にて、通常遊技状態であれば通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し、高確率状態であれば高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。これら通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 及び高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 の内容は上記第 1 5 の実施形態と同一である。

【2 6 6 3】

第 1 ~ 第 3 時短状態 S T 1 ~ S T 3 C のいずれかである場合 (ステップ S G 6 0 1 : Y E S)、主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「1」であるか否かを判定することで、今回の遊技回が現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であるか否かを判定する (ステップ S G 6 0 3)。ステップ S G 6 0 3 にて肯定判定をした場合、第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す (ステップ S G 6 0 4)。第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 の内容は上記第 1 5 の実施形態と同一である。

【2 6 6 4】

ステップ S G 6 0 3 にて否定判定をした場合、主側 R A M 8 4 の時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「1」であるか否かを判定することで、第 1 時短状態 S T 1 が実行対象となっているか否かを判定する (ステップ S G 6 0 5)。第 1 時短状態 S T 1 が実行対象となっている場合には (ステップ S G 6 0 5 : Y E S)、第 1 時短状態 S T 1 に対応する段階把握処理を実行する (ステップ S G 6 0 6)。当該把握処理では、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「8 1」~「1 0 0」である場合に第 1 段階であると特定し、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「2」~「8 0」である場合に第 2 段階であると特定する。

【2 6 6 5】

ステップ S G 6 0 5 にて否定判定をした場合、主側 R A M 8 4 の時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「2」であるか否かを判定することで、第 2 時短状態 S T 2 が実行対象となっているか否かを判定する (ステップ S G 6 0 7)。第 2 時短状態 S T 2 が実行対象となっている場合には (ステップ S G 6 0 7 : Y E S)、第 2 時短状態 S T 2 に対応する段階把握処理を実行する (ステップ S G 6 0 8)。当該把握処理では、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「1 3 1」~「1 5 0」である場合に第 1 段階であると特定し、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「2」~「1 3 0」である場合に第 2 段階であると特定する。

【2 6 6 6】

ステップ S G 6 0 7 にて否定判定をした場合、主側 R A M 8 4 の時短対象カウンタ 3 7 1 の値が「3」であるか否かを判定することで、第 3 A 時短状態 S T 3 A が実行対象となっているか否かを判定する (ステップ S G 6 0 9)。第 3 A 時短状態 S T 3 A が実行対象となっている場合には (ステップ S G 6 0 9 : Y E S)、第 3 A 時短状態 S T 3 A に対応する段階把握処理を実行する (ステップ S G 6 1 0)。当該把握処理では、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「3 1」~「5 0」である場合に第 1 段階であると特定し、時短状態カウンタ 3 8 6 の値が「2」~「3 0」である場合に第 2 段階であると特定する。

【2 6 6 7】

10

20

30

40

50

ステップSG609にて否定判定をした場合、主側RAM84の時短対象カウンタ371の値が「4」であるか否かを判定することで、第3B時短状態ST3Bが実行対象となっているか否かを判定する(ステップSG611)。第3B時短状態ST3Bが実行対象となっている場合には(ステップSG611:YES)、第3B時短状態ST3Bに対応する段階把握処理を実行する(ステップSG612)。当該把握処理では、時短状態カウンタ386の値が「81」～「100」である場合に第1段階であると特定し、時短状態カウンタ386の値が「2」～「80」である場合に第2段階であると特定する。

【2668】

ステップSG611にて否定判定をした場合、主側RAM84の時短対象カウンタ371の値が「5」であり第3C時短状態ST3Cが実行対象となっていることを意味する。この場合、第3C時短状態ST3Cに対応する段階把握処理を実行する(ステップSG613)。当該把握処理では、時短状態カウンタ386の値が「111」～「130」である場合に第1段階であると特定し、時短状態カウンタ386の値が「2」～「110」である場合に第2段階であると特定する。

【2669】

ステップSG606、ステップSG608、ステップSG610、ステップSG612又はステップSG613の処理を実行した場合、把握した段階に対応する遊技回期間テーブルを読み出すための処理を実行する(ステップSG614)。具体的には、実行対象の時短状態ST1～ST3Cにおける第1段階であると把握した場合には第1段階時短用の遊技回期間テーブル313を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、実行対象の時短状態ST1～ST3Cにおける第2段階であると把握した場合には第2段階時短用の遊技回期間テーブル314を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。第1段階時短用の遊技回期間テーブル313及び第2段階時短用の遊技回期間テーブル314の内容は上記第15の実施形態と同一である。

【2670】

ステップSG602、ステップSG604又はステップSG614の処理を実行した場合、これらの処理にて読み出した遊技回期間テーブル312～316を参照して変動表示期間の選択処理を実行する(ステップSG615)。変動種別カウンタCSの数値情報が第1保留情報又は第2保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル312～316を参照して変動種別カウンタCSの数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタCSの数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報が第1特図保留エリア111又は第2特図保留エリア112に格納された場合における変動種別カウンタCSの数値情報となる。その後、ステップSG615にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする(ステップSG616)。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

【2671】

なお、ステップSG615にて選択した変動表示期間の情報は特図変動開始処理(図20)のステップS816にて変動用コマンドに設定されて音光側MPU93に送信される。また、時短状態ST1～ST3Cにおいては主側MPU82から音光側MPU93に送信される変動用コマンドには、ステップSG615にて選択された遊技回の変動表示期間の情報だけではなく、ステップSG603～ステップSG613にて把握した実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの段階の種類に対応する情報、時短状態カウンタ386に記憶されている値の情報、及び第3時短待機カウンタ387に記憶されている値の情報が設定される。これにより、音光側MPU93は主側MPU82から受信した変動用コマンドによって遊技回の変動表示期間の情報だけではなく、時短状態ST1～ST3Cであるか否かを把握することが可能であるとともに、実行対象となっている時短状態ST1～ST3Cの段階の種類を把握することが可能である。また、第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況であるか否か、及び第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している場合にはその潜伏している第3時短状態ST3A～ST3Cの残りの継続回数

10

20

30

40

50

情報を把握することが可能である。

【 2 6 7 2 】

図 2 4 1 は音光側 M P U 9 3 にて実行される本実施形態におけるパターン決定処理を示すフローチャートである。

【 2 6 7 3 】

今回受信した変動用コマンドに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C であることを示す情報が設定されていない場合 (ステップ S G 7 0 1 、 ステップ S G 7 0 3 及びステップ S G 7 0 5 : N O) 、 その他の決定処理を実行する (ステップ S G 7 1 0) 。 その他の決定処理では、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で演出の実行内容を決定する。

10

【 2 6 7 4 】

今回受信した変動用コマンドに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 1 段階に対応していることを示す情報が設定されている場合 (ステップ S G 7 0 1 : Y E S) 、 第 1 段階用の決定処理を実行する (ステップ S G 7 0 2) 。 第 1 段階用の決定処理では、第 1 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。具体的には、第 1 段階に対応する演出の種類及び演出の選択確率で、演出の実行抽選処理が実行される。この場合、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び種別コマンドに含まれている遊技結果の情報に対応する態様で演出の実行内容が決定される。

【 2 6 7 5 】

第 1 段階用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) におけるステップ S C 5 0 1 ~ ステップ S C 5 1 6 にて決定された停止結果となる。

20

30

【 2 6 7 6 】

今回受信した変動用コマンドに時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 2 段階に対応していることを示す情報が設定されている場合 (ステップ S G 7 0 3 : Y E S) 、 第 2 段階用の決定処理を実行する (ステップ S G 7 0 4) 。 第 2 段階用の決定処理では、第 2 段階に対応する態様で演出の実行態様を決定する。具体的には、第 2 段階に対応する演出の種類及び演出の選択確率で、演出の実行抽選処理が実行される。この場合、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び種別コマンドに含まれている遊技結果の情報に対応する態様で演出の実行内容が決定される。第 2 段階用の決定処理では、第 1 段階用の決定処理では選択されない種類の演出を選択し得るとともに、第 1 段階用の決定処理においても選択され得る種類の演出についてはその選択確率が相違している。

40

【 2 6 7 7 】

第 2 段階用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理 (図 1 8 5) におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンド

50

を表示側 MPU 103 に送信する。表示側 MPU 103 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 ROM 104 から表示側 RAM 105 に読み出す。表示側 MPU 103 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 41 を制御することにより、当該図柄表示装置 41 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 41 の図柄列 Z1 ~ Z3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 41 の状態示唆領域 43 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 185）におけるステップ SC501 ~ ステップ SC516 にて決定された停止結果となる。

【2678】

今回受信した変動用コマンドに時短状態 ST1 ~ ST3C の第3段階に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップ SG705：YES）、今回受信した種別コマンドを参照することで今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する（ステップ SG706）。今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合には（ステップ SG706：YES）、非潜伏時の最終遊技回用の決定処理を実行する（ステップ SG708）。また、今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合であって（ステップ SG706：NO）、第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏していない場合にも（ステップ SG707：NO）、非潜伏時の最終遊技回用の決定処理を実行する（ステップ SG708）。一方、今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合であって（ステップ SG706：NO）、第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏している場合には（ステップ SG707：YES）、潜伏時の最終遊技回用の決定処理を実行する（ステップ SG709）。

10

20

【2679】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、今回の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び大当たり結果の種類に対応する態様であって第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には大当たり結果が発生することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるが、今回の遊技回が時短状態 ST1 ~ ST3C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容は含まれることはなく、さらに第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏中であっても第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏中であることを遊技者に認識可能とさせる内容は含まれない。大当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生する場合には時短状態 ST1 ~ ST3C の途中であっても当該時短状態 ST1 ~ ST3C が強制的に終了されるとともに潜伏中の第3時短状態 ST3A ~ ST3C も強制的に終了されるため、今回の遊技回が時短状態 ST1 ~ ST3C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される必要はなく、さらに第3時短状態 ST3A ~ ST3C が潜伏していることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される必要はない。

30

【2680】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、今回の遊技回が第1 ~ 第3時短結果のいずれかに対応しているのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報及び時短結果に対応する態様であって第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 ST1 ~ ST3C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容及び時短結果が発生することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。

40

【2681】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、今回の遊技回が大当たり結果及び時短結果のいずれにも対応していないのであれば、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって第3段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 ST1 ~ ST3C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに時短状態 ST1 ~ ST3C が終了して通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれ

50

る。また、外れリーチ表示が発生する遊技回においては外れリーチ表示に対応する図柄の組合せが停止表示された後に、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる演出及び時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が終了して通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される。

【 2 6 8 2 】

非潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図 1 8 5 ）におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 1 8 5 ）におけるステップ S C 5 0 1 ~ ステップ S C 5 1 6 にて決定された停止結果となる。

【 2 6 8 3 】

潜伏時の最終遊技回用の決定処理は、今回の遊技回が大当たり結果に対応していないこと、及び第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏していることを条件に実行される。潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって第 3 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。また、この第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出においては、当該第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数の情報、すなわち第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 にその時点で記憶されている値を示す情報が報知される。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数を遊技者に認識させることが可能となる。また、外れリーチ表示が発生する遊技回においては外れリーチ表示に対応する図柄の組合せが停止表示された後に、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる演出及び潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行される。

【 2 6 8 4 】

潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、上記のように決定した演出の実行内容に対応する変動パターンテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。音光側 M P U 9 3 はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御することにより、これら表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。また、変動パターンの決定処理（図 1 8 5 ）におけるステップ S C 5 1 8 ではその変動パターンテーブルに対応する変動パターンコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側 R O M 1 0 4 から表示側 R A M 1 0 5 に読み出す。表示側 M P U 1 0 3 はその読み出した表示制御テーブルに従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 1 8 5 ）におけるステップ S C 5 0 1 ~ ステップ S C 5 1 6 にて決定された停止結果となる。

【 2 6 8 5 】

次に、図 2 4 2 のタイムチャートを参照しながら時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における演出の実行態様を説明する。図 2 4 2 (a) は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となっている期間を示し、図 2 4 2 (b) は第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかの遊技回が終了したタイミングを示し、図 2 4 2 (c) は主側 R A M 8 4 の第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上である期間、すなわち第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している期間を示し、図 2 4 2 (d) は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 1 段階である期間を示し、図 2 4 2 (e) は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 2 段階である期間を示し、図 2 4 2 (f) は時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の第 3 段階である期間を示す。

【 2 6 8 6 】

t 1 のタイミングで、通常遊技状態において図 2 4 2 (b) に示すように第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで図 2 4 2 (a) に示すようにその時短結果に対応する種類の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始される。この場合、図 2 4 2 (d) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階となるため、各遊技回では第 1 段階に対応する態様で演出が実行される。その後、t 2 のタイミングで主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値、すなわち残りの継続回数が第 1 段階の終了に対応する回数となることで、図 2 4 2 (d) 及び図 2 4 2 (e) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階が終了して第 2 段階となる。この場合、各遊技回では第 2 段階に対応する態様で演出が実行される。

【 2 6 8 7 】

その後、t 3 のタイミングで図 2 4 2 (b) に示すように第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで、図 2 4 2 (a) 及び図 2 4 2 (c) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において新たな第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。この場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したとしても図 2 4 2 (e) に示すように第 2 段階に維持される。

【 2 6 8 8 】

その後、t 4 のタイミングで主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値、すなわち残りの継続回数が第 2 段階の終了に対応する回数となることで、図 2 4 2 (e) 及び図 2 4 2 (f) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 2 段階が終了して第 3 段階となる。第 3 段階は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回である。当該最後の遊技回は図 2 4 2 (f) に示すように t 4 のタイミング ~ t 5 のタイミングに亘って実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく 3 0 秒以上となるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。また、当該最後の遊技回では、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるだけでなく、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。これにより、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識させることが可能となる。

【 2 6 8 9 】

t 5 のタイミングで実行対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了することとなるが、図 2 4 2 (c) に示すように第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上であり第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏しているため、この潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる。この場合、新たに実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数は、潜伏している状況において実行された遊技回の回数との関係で第 1 段階に対応する範囲を終了して第 2 段階に対応する範囲となっている。そして、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C においては主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 にて計測されている残りの継続回数に対応する種類の段階に設定される。したがって、t 5 のタイミングで潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに実行対象となるが、図 2 4 2 (e) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 2 段

10

20

30

40

50

階となるため、各遊技回では第 2 段階に対応する態様で演出が実行される。

【 2 6 9 0 】

その後、t 6 のタイミングで図 2 4 2 (b) に示すように第 1 ~ 第 3 時短結果のいずれかに対応する遊技回が終了することで、図 2 4 2 (a) 及び図 2 4 2 (c) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C において新たな第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏した状態となる。この場合、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の潜伏が発生したとしても図 2 4 2 (e) に示すように第 2 段階に維持される。

【 2 6 9 1 】

その後、t 7 のタイミングで主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値、すなわち残りの継続回数が第 2 段階の終了に対応する回数となることで、図 2 4 2 (e) 及び図 2 4 2 (f) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 2 段階が終了して第 3 段階となる。第 3 段階は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回である。当該最後の遊技回は図 2 4 2 (f) に示すように t 7 のタイミング ~ t 8 のタイミングに亘って実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく 3 0 秒以上となるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可能となる。また、当該最後の遊技回では、現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるだけでなく、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。これにより、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識させることが可能となる。

10

20

【 2 6 9 2 】

t 8 のタイミングで実行対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が終了することとなるが、図 2 4 2 (c) に示すように第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上であり第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏しているため、この潜伏している第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が実行対象となる。この場合、新たに実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の残りの継続回数は、潜伏している状況において実行された遊技回の回数との関係で第 1 段階に対応する範囲となっている。そして、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C においては主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 にて計測されている残りの継続回数に対応する種類の段階に設定される。したがって、t 8 のタイミングで潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が新たに実行対象となるが、図 2 4 2 (d) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階となるため、各遊技回では第 1 段階に対応する態様で演出が実行される。但し、実行対象となっている第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C は、潜伏している状況において遊技回が実行されていることで残りの継続回数は t 8 のタイミングで既に減算されている。したがって、今回設定された第 1 段階は 2 0 回よりも少ない遊技回が実行された場合に終了する。

30

【 2 6 9 3 】

その後、t 9 のタイミングで主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値、すなわち残りの継続回数が第 1 段階の終了に対応する回数となることで、図 2 4 2 (d) 及び図 2 4 2 (e) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 1 段階が終了して第 2 段階となる。この場合、各遊技回では第 2 段階に対応する態様で演出が実行される。

40

【 2 6 9 4 】

その後、t 1 0 のタイミングで主側 R A M 8 4 の時短状態カウンタ 3 8 6 の値、すなわち残りの継続回数が第 2 段階の終了に対応する回数となることで、図 2 4 2 (e) 及び図 2 4 2 (f) に示すように第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の第 2 段階が終了して第 3 段階となる。第 3 段階は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回である。当該最後の遊技回は図 2 4 2 (f) に示すように t 1 0 のタイミング ~ t 1 1 のタイミングに亘って実行される。当該最後の遊技回は、遊技回の変動表示期間が当否判定処理の結果に関係なく 3 0 秒以上となるため、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容の演出を実行するための期間を十分に確保することが可

50

能となる。

【 2 6 9 5 】

上記構成によれば、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における演出の段階の種類が、当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C が開始されてから実行された遊技回の回数に応じて決定されるのではなく、当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の残りの継続回数に応じて決定される。これにより、潜伏対象となっていた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が残りの継続回数がある程度消化された段階で実行対象となったとしても、その時点における残りの継続回数に応じて演出の段階が決定される。よって、潜伏対象から実行対象となった第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C であっても、最後の遊技回においてそれまでの演出の段階の内容に関係なく第 3 段階に対応する演出が実行されるのではなく、第 2 段階に対応する演出がある程度実行された後に第 3 段階に対応する演出が実行されるようにすることが可能となる。

10

【 2 6 9 6 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況における時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回では、大当たり結果が発生しないことを条件として、潜伏時の最終遊技回用の決定処理が実行される。潜伏時の最終遊技回用の決定処理では、変動用コマンドに含まれている遊技回の変動表示期間の情報に対応する態様であって第 3 段階に対応する態様で演出の実行内容を決定する。この場合に決定される演出の実行内容には現状の時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれるとともに潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる内容が含まれる。これにより、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【 2 6 9 7 】

時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回では、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況であるか否かに関係なく遊技回の変動表示期間として時短状態 S T 1 ~ S T 3 C における他の遊技回よりも長い期間が選択され易い。これにより、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況における時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回において、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出を実行するために十分な期間を確保することが可能となる。また、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回において変動表示期間を決定する場合に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏しているか否かによってその決定態様を変更する必要が生じないため、遊技回の変動表示期間を決定するための処理負荷を軽減しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

30

【 2 6 9 8 】

第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況における時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回であったとしても当該最後の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、潜伏していた第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が開始されることを遊技者に認識可能とさせる演出が実行されない。これにより、大当たり結果に対応する遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【 2 6 9 9 】

< 第 3 5 の実施形態の別形態 >

40

(1) 主側 M P U 8 2 における変動表示期間の特定処理 (図 2 4 0) では時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回が終了した場合に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中となっている状況であるか否かに応じて当該最後の遊技回の変動表示期間の選択態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回が終了した場合に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中となっている状況である場合には第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中となっていない状況である場合よりも当該最後の遊技回の変動表示期間が長くなる又は長くなり易い構成としてもよい。この場合、当該最後の遊技回において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中であることに対応する演出を実行するための期間を長く確保することが可能となる。また、時短状態 S T 1 ~ S T 3 C の最後の遊技回が終了した場合に第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏中となっている

50

状況である場合には第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中となっていない状況である場合よりも当該最後の遊技回の変動表示期間が短くなる又は短くなり易い構成としてもよい。この場合、当該最後の遊技回を早く終了させて、潜伏中の第3時短状態ST3A～ST3Cを早期に開始させることが可能となる。

【2700】

(2) 第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏中である状況における時短状態ST1～ST3Cの最後の遊技回では、当該時短状態ST1～ST3Cに続いて開始される第3時短状態ST3A～ST3Cの演出の実行制御の態様が第1段階となるのであればそれを遊技者に認識可能とさせる報知が実行され、当該時短状態ST1～ST3Cに続いて開始される第3時短状態ST3A～ST3Cの演出の実行制御の態様が第2段階となるのであればそれを遊技者に認識可能とさせる報知が実行される構成としてもよい。これにより、第3時短状態ST3A～ST3Cの演出の実行態様が通常遊技状態において時短結果に対応する遊技回が実行されて第3時短状態ST3A～ST3Cに移行した場合の実行態様と異なるとしても遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

10

【2701】

(3) 主側MPU82における遊技回の変動表示期間の決定態様は時短状態ST1～ST3Cにおける残りの継続回数に対応したものとなる一方、音光側MPU93における演出の実行制御の態様は時短状態ST1～ST3Cにおいて実行された遊技回の回数に対応したものとなる構成としてもよい。また、これとは逆に、主側MPU82における遊技回の変動表示期間の決定態様は時短状態ST1～ST3Cにおいて実行された遊技回の回数に対応したものとなる一方、音光側MPU93における演出の実行制御の態様は時短状態ST1～ST3Cにおける残りの継続回数に対応したものとなる構成としてもよい。

20

【2702】

(4) 上記第35の実施形態のように時短状態ST1～ST3Cにおいて残りの継続回数に対応する態様で演出の実行制御が行われる構成を、時短状態ST1～ST3C以外の遊技状態に対して適用してもよい。例えば、当否判定処理にて大当たり結果となる確率が低確率モードよりも高確率である高確率モードとなる高確率状態において残りの継続回数に対応する態様で演出の実行制御が行われる構成としてもよい。

【2703】

<第36の実施形態>

本実施形態では時短状態の実行制御の内容が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【2704】

上記第15の実施形態では時短状態として、第1時短状態ST1、第2時短状態ST2及び第3時短状態ST3が設定されていたが、本実施形態では第3時短状態ST3が設定されておらず、第1時短状態ST1及び第2時短状態ST2が設定されている。第3時短状態ST3が設定されていないため当否判定処理の結果として時短結果は設定されていない。第1時短状態ST1は上記第15の実施形態と同様に5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合に移行する。第1時短状態ST1の内容は上記第15の実施形態と同一である。また、第2時短状態ST2は上記第15の実施形態と同様に大当たり結果が発生することなく実行された遊技回の回数が天井回数となった場合に移行する。第2時短状態ST2の内容は上記第15の実施形態と同一である。

40

【2705】

図243は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。

【2706】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって(ステップSG801:YES)、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合(ステップSG802:YES)、オープニング期間に対応する情報(具体的には5秒)を特

50

図側タイマカウンタにセットし（ステップSG803）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSG804）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

【2707】

その後、主側RAM84の天井カウンタ325の値を「0」クリアする（ステップSG805）。つまり、大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ325の値が「0」クリアされる。また、本実施形態では主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）が実行された場合にも天井カウンタ325の値が「0」クリアされる。

10

【2708】

その後、主側RAM84に設けられた大当たり開始時の外端フラグに「1」をセットする（ステップSG806）。また、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSG807）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS609）に対応する「3」となる。

【2709】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップSG802:NO）、ステップSG808にて第1時短進行用処理を実行し、ステップSG809にて第2時短進行用処理を実行し、ステップSG810にて天井時短設定用処理を実行し、ステップSG811にて高確進行用処理を実行する。ステップSG808の第1時短進行用処理では、第1時短状態ST1である場合には主側RAM84の状態継続カウンタ327の値を1減算する。なお、第1時短状態ST1への移行が発生した場合に当該第1時短状態ST1の継続回数が状態継続カウンタ327にセットされるとともに主側RAM84の第1時短状態フラグ322に「1」がセットされる。1減算後における状態継続カウンタ327の値が「0」となった場合には第1時短状態ST1を終了させるための処理を実行する。具体的には第1時短状態フラグ322を「0」クリアする。これにより、遊技状態が通常遊技状態となる。また、ステップSG811の高確進行用処理では上記第15の実施形態における高確進行用処理（図130）と同一の処理を実行する。ステップSG808～ステップSG811の処理を実行した後は、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップSG812）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

20

30

【2710】

図244は特図確定中処理（図243）のステップSG810にて実行される天井時短設定用処理を示すフローチャートである。

【2711】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSG901）。そして、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には（ステップSG901:YES）、ステップSG902以降の処理を実行することなく天井時短設定用処理を終了する。つまり、高確率状態である状況において実行された遊技回においては後述する天井カウンタ325の値の加算が実行されることはなく、天井カウンタ325の値の加算が実行されないことで第2時短状態ST2が発生することもない。

40

【2712】

ここで、特図確定中処理（図243）においては既に説明したとおり高確進行用処理（ステップSG811）よりも前に天井時短設定用処理（図244）が実行される。これにより、高確率状態における最後の遊技回において、高確進行用処理（ステップSG811）にて状態継続カウンタ327の値が1減算されて当該状態継続カウンタ327の値が「0」となることで高確率フラグ321が「0」クリアされる前に、天井時短設定用処理（図244）が実行されることになる。そして、当該タイミングで天井時短設定用処理（図244）が実行された場合、未だ高確率フラグ321に「1」がセットされているため、

50

天井カウンタ325の値の加算が実行されない。よって、高確率状態に対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ325の値の加算が実行されないようにすることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理(図243)において高確進行用処理(ステップSG811)よりも前に天井時短設定用処理(図244)を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【2713】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合(ステップSG901:NO)、天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値を下回っているか否かを判定する(ステップSG902)。第2時短状態ST2の発生基準値は「900」に設定されているが、当該発生基準値は任意である。天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値以上となっている場合には(ステップSG902:NO)、ステップSG903以降の処理を実行することなく天井時短設定用処理を終了する。天井カウンタ325を「0」クリアする処理は、既に説明したとおり主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において設定値更新処理(ステップS117)若しくはRAMクリア処理(ステップS119)が実行された場合、又は大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に発生し、それ以外の場合には発生しない。一方、第2時短状態ST2は、1加算後における天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値に到達した場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値以上である場合には(ステップSG902:NO)、ステップSG903以降の処理を実行することなく天井時短設定用処理を終了する。これにより、1加算後における天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値となり第2時短状態ST2が発生し、大当たり結果が発生することなく当該第2時短状態ST2が終了して通常遊技状態となった場合、その後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても第2時短状態ST2は発生しない。よって、第2時短状態ST2が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

20

【2714】

天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値を下回っている場合(ステップSG902:YES)、天井カウンタ325の値を1加算し(ステップSG903)、その1加算後における天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値であるか否かを判定する(ステップSG904)。天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値である場合(ステップSG904:YES)、第2時短状態フラグ323に「1」をセットする(ステップSG905)。これにより、開閉実行モードが終了した後において大当たり結果が発生することなく通常遊技状態又は第1時短状態ST1において消化された遊技回の合計回数が天井回数に到達した場合には、低確率モードであって第2高頻度サポートモードである第2時短状態ST2となる。

30

【2715】

ここで、既に説明したとおり高確率状態においてはステップSG901にて肯定判定をしてステップSG902以降の処理を実行しないため、高確率状態において第2時短状態ST2が発生することはない。また、第2時短状態ST2の発生基準値は第1時短状態ST1の継続回数よりも多い回数に設定されているとともに大当たり結果が発生した場合に天井カウンタ325の値が「0」クリアされるため、第1時短状態ST1の途中で天井回数の遊技回の消化が発生することはない。

40

【2716】

その後、主側RAM84に設けられた時短発生時の外端フラグに「1」をセットする(ステップSG906)。また、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップSG907)。当該送信処理では第2時短状態ST2が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、第2時短状態ST2が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。なお、音光側MPU93は第2時短状態ST2が新たに開始されることを示す演出が終了し

50

た後は、第2時短状態ST2の第1段階のベース演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。この場合、図柄表示装置41では第1段階に対応する背景画像の手前において第1段階に対応するキャラクタ表示が行われる。

【2717】

図245は特図確定中処理(図243)のステップSG809にて実行される第2時短進行用処理を示すフローチャートである。

【2718】

まず高確率フラグ321に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSH101)。高確率フラグ321に「1」がセットされている場合には(ステップSH101: YES)、ステップSH102以降の処理を実行することなく本第2時短進行用処理を終了する。

10

【2719】

高確率フラグ321に「1」がセットされていない場合であって第2時短状態フラグ323に「1」がセットされている場合(ステップSH102: YES)、すなわち第2時短状態ST2である場合、天井カウンタ325の値を1加算する(ステップSH103)。天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値である「900」に到達することで第2時短状態ST2が発生することとなるが、当該天井カウンタ325の値は、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において設定値更新処理(ステップS117)若しくはRAMクリア処理(ステップS119)が実行された場合、又は大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合にのみ「0」クリアされる。したがって、第2時短状態ST2が開始された場合には天井カウンタ325の値は上記発生基準値となっている。また、天井時短設定用処理(図244)では天井カウンタ325の値が上記発生基準値以上である場合には1加算する処理が実行されない。したがって、第2時短状態ST2において遊技回が実行される度に、当該第2時短状態ST2の開始時に上記発生基準値が設定されていた天井カウンタ325に対してそのまま「1」が加算されていくことになる。

20

【2720】

その後、ステップSH103にて1加算した後の天井カウンタ325の値が終了基準値に到達しているか否かを判定する(ステップSH104)。終了基準値は、第2時短状態ST2の発生基準値に第2時短状態ST2の継続回数を加算した値となっている。具体的には、第2時短状態ST2の発生基準値は上記のとおり「900」であり、第2時短状態ST2の継続回数が上記第15の実施形態と同様に「150」であるため、終了基準値はこれらの和である「1050」となる。

30

【2721】

ステップSH104にて肯定判定をした場合、第2時短状態フラグ323を「0」クリアする(ステップSH105)。これにより、第2時短状態ST2が終了して通常遊技状態となる。その後、主側RAM84に設けられた時短終了時の外端フラグに「1」をセットする(ステップSH106)。また、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップSH107)。当該送信処理では、現状の第2時短状態ST2が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における第2時短状態ST2に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

40

【2722】

図246は主側MPU82にて実行される本実施形態における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【2723】

まず遊技回期間用アドレステーブル311を主側ROM83から読み出す(ステップSH201)。遊技回期間用アドレステーブル311は、開始アドレスが「00A0H」と

50

なり終了アドレスが「00A5H」となるようにして「00A0H」～「00A5H」の連番のアドレスが設定されている。なお、「H」は16進数であることを表している。遊技回期間用アドレステーブル311における各アドレスに対応する記憶エリアには、参照すべき遊技回期間テーブルが予め記憶された主側ROM83の記憶エリアのうちアドレスが最も小さい値となる開始アドレスの情報が設定されている。

【2724】

具体的には、遊技回期間用アドレステーブル311における開始アドレスである「00A0H」に対応する記憶エリアには、通常遊技状態である場合に参照される通常用の遊技回期間テーブル312が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A1H」に対応する記憶エリアには、第2時短状態ST2における第1段階である場合に参照される第1段階時短用の遊技回期間テーブル313が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A2H」に対応する記憶エリアには、第2時短状態ST2における第2段階である場合に参照される第2段階時短用の遊技回期間テーブル314が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A3H」に対応する記憶エリアには、第2時短状態ST2における第3段階である場合に参照される第3段階時短用の遊技回期間テーブル315が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における次のアドレスである「00A4H」に対応する記憶エリアには、高確率状態である場合に参照される高確率用の遊技回期間テーブル316が記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。また、遊技回期間用アドレステーブル311における終了アドレスである「00A5H」に対応する記憶エリアには、第1時短状態ST1である場合に参照される第1時短状態用の遊技回期間テーブルが記憶された記憶エリアの開始アドレスの情報が設定されている。

【2725】

なお、通常用の遊技回期間テーブル312、第1段階時短用の遊技回期間テーブル313、第2段階時短用の遊技回期間テーブル314、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316の内容は上記第15の実施形態と同様である。

【2726】

第1時短状態用の遊技回期間テーブルを参照して後述するステップSH216にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第1時短状態用の遊技回期間テーブルにおけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブル312～316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には第1段階時短用の遊技回期間テーブル313におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易く、通常用の遊技回期間テーブル312、第2段階時短用の遊技回期間テーブル314、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316におけるリーチ対応のテーブルが参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

【2727】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2

個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、第1時短状態ST1において第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。なお、第1時短状態用の遊技回期間テーブルが参照される場合において今回の遊技回にて大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示が発生しない場合、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に4個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば特図側の最短期間（具体的には3秒）が選択されるが、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に3個以下の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

10

【2728】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の実行契機となった第1保留情報又は第2保留情報に含まれている変動種別カウンタCSの数値情報を第1時短状態用の遊技回期間テーブルにおける非リーチ対応のテーブルに対して照合することで、非リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合における非リーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は他の遊技回期間テーブルにおける非リーチ対応のテーブルが参照される場合と異なっており、具体的には第1段階時短用の遊技回期間テーブル313における非リーチ対応のテーブルが参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易く、通常用の遊技回期間テーブル312、第2段階時短用の遊技回期間テーブル314、第3段階時短用の遊技回期間テーブル315及び高確率用の遊技回期間テーブル316における非リーチ対応のテーブルが参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。この場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）よりも長い期間が選択される。

20

【2729】

変動表示期間の特定処理（図246）では、ステップSH201にて遊技回期間用アドレステーブル311を読み出した後は、高確率フラグ321に「1」がセットされている場合、すなわち遊技状態が高確率状態である場合（ステップSH202：YES）、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「4」をセットする（ステップSH203）。また、第1時短状態フラグ322に「1」がセットされている場合、すなわち遊技状態が第1時短状態ST1である場合（ステップSH204：YES）、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「5」をセットする（ステップSH205）。また、高確率フラグ321、第1時短状態フラグ322及び第2時短状態フラグ323のいずれにも「1」がセットされていない場合、すなわち遊技状態が通常遊技状態である場合（ステップSH206：NO）、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「0」をセットする（ステップSH207）。また、第2時短状態フラグ323に「1」がセットされている場合、すなわち遊技状態が第2時短状態ST2である場合（ステップSH206：YES）、天井カウンタ325の値が第2時短状態ST2の発生基準値（具体的には「900」）以上であって第1基準値（具体的には「919」）以下であれば（ステップSH208：YES）、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「1」をセットし（ステップSH209）、天井カウンタ325の値が第1基準値（具体的には「919」）よりも大きい値であって第2基準値（具体的には「1048」）以下であれば（ステップSH210：YES）、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「2」をセットし（ステップSH211）、天井カウンタ325の値が第2基準値（具体的には「1048」）よりも大きい値であれば（ステップSH210：NO）、主側MPU82の汎用レジスタにオフセット値として「3」をセットする（ステップSH212）。

30

40

50

【 2 7 3 0 】

ステップ S H 2 0 3、ステップ S H 2 0 5、ステップ S H 2 0 7、ステップ S H 2 0 9、ステップ S H 2 1 1 又はステップ S H 2 1 2 の処理を実行した場合、主側 M P U 8 2 の汎用レジスタに読み出した遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 の開始アドレス（「 0 0 A 0 H 」）に対して、ステップ S H 2 0 3、ステップ S H 2 0 5、ステップ S H 2 0 7、ステップ S H 2 0 9、ステップ S H 2 1 1 又はステップ S H 2 1 2 にて設定したオフセット値を加算する（ステップ S H 2 1 3）。そして、遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 においてステップ S H 2 1 3 の加算後のアドレスに対応する記憶エリアに設定されている開始アドレスを読み出し（ステップ S H 2 1 4）、その読み出した開始アドレスに対応する遊技回期間テーブルを主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S H 2 1 5）。

10

【 2 7 3 1 】

この場合、ステップ S H 2 0 3 にてオフセット値として「 4 」が設定されている場合には、ステップ S H 2 1 3 にて算出されるアドレスは「 0 0 A 4 H 」となるため、ステップ S H 2 1 5 では高確率用の遊技回期間テーブル 3 1 6 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S H 2 0 5 にてオフセット値として「 5 」が設定されている場合には、ステップ S H 2 1 3 にて算出されるアドレスは「 0 0 A 5 H 」となるため、ステップ S H 2 1 5 では第 1 時短状態用の遊技回期間テーブルが主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S H 2 0 7 にてオフセット値として「 0 」が設定されている場合には、ステップ S H 2 1 3 にて算出されるアドレスは「 0 0 A 0 H 」となるため、ステップ S H 2 1 5 では通常用の遊技回期間テーブル 3 1 2 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S H 2 0 9 にてオフセット値として「 1 」が設定されている場合には、ステップ S H 2 1 3 にて算出されるアドレスは「 0 0 A 1 H 」となるため、ステップ S H 2 1 5 では第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S H 2 1 1 にてオフセット値として「 2 」が設定されている場合には、ステップ S H 2 1 3 にて算出されるアドレスは「 0 0 A 2 H 」となるため、ステップ S H 2 1 5 では第 2 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 4 が主側 R A M 8 4 に読み出される。また、ステップ S H 2 1 2 にてオフセット値として「 3 」が設定されている場合には、ステップ S H 2 1 3 にて算出されるアドレスは「 0 0 A 3 H 」となるため、ステップ S H 2 1 5 では第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 が主側 R A M 8 4 に読み出される。

20

【 2 7 3 2 】

その後、ステップ S H 2 1 5 にて読み出した遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 6 を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップ S H 2 1 6）。この場合、本実施形態では変動種別カウンタ C S の数値情報が第 1 保留情報又は第 2 保留情報に含まれているため、遊技回期間テーブル 3 1 2 ~ 3 1 6 を参照して変動種別カウンタ C S の数値情報に対応する変動表示期間を選択する場合、その変動種別カウンタ C S の数値情報は今回の遊技回の実行契機となった第 1 保留情報又は第 2 保留情報が第 1 特図保留エリア 1 1 1 又は第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納された場合における変動種別カウンタ C S の数値情報となる。その後、ステップ S H 2 1 6 にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 に設けられた特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S H 2 1 7）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図 1 4）におけるステップ S 2 1 0 のタイマ更新処理にて実行される。

30

40

【 2 7 3 3 】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 2 7 3 4 】

第 2 時短状態 S T 2 の発生契機となる天井回数の遊技回の消化を計測するために主側 R A M 8 4 に設けられた天井カウンタ 3 2 5 は、高確率状態ではない遊技状態において遊技回が消化される度に 1 加算される。1 加算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が第 2 時短状態 S T 2 の発生基準値（具体的には「 9 0 0 」）に到達した場合に、第 2 時短状態 S T 2 への遊技状態の移行が発生する。第 2 時短状態 S T 2 に移行したとしても天井カウンタ 3 2 5 の値は「 0 」クリアされることはなく、天井カウンタ 3 2 5 の「 0 」クリアは主側

50

M P U 8 2 への動作電力の開始が新たに発生しない状況においては、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生するまでは実行されない。これにより、天井回数の遊技回が消化されて第 2 時短状態 S T 2 への移行が発生した場合、大当たり結果が発生することなく第 2 時短状態 S T 2 が終了したとしても、その後に開閉実行モードが発生してさらに天井回数の遊技回の消化が再度行われないと第 2 時短状態 S T 2 への移行は発生しない。よって、第 2 時短状態 S T 2 への移行頻度が高くなり過ぎてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 7 3 5 】

この場合に、第 2 時短状態 S T 2 において遊技回が消化される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 加算される。そして、1 加算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が終了基準値となつた場合に第 2 時短状態 S T 2 が終了する。これにより、開閉実行モードが発生することなく第 2 時短状態 S T 2 への移行が繰り返されてしまわないようにするために第 2 時短状態 S T 2 への移行が発生したとしても天井カウンタ 3 2 5 の値を「0」クリアしないようにした構成において、第 2 時短状態 S T 2 における終了契機を特定するためのカウンタとして天井カウンタ 3 2 5 を利用することが可能となる。よって、第 2 時短状態 S T 2 の実行制御を行うために必要な主側 R A M 8 4 の記憶容量を抑えることが可能となる。

10

【 2 7 3 6 】

第 2 時短状態 S T 2 において遊技回が消化される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 加算される。そして、天井カウンタ 3 2 5 の値が第 2 時短状態 S T 2 の発生基準値以上であつて第 1 基準値以下である場合には第 2 時短状態 S T 2 の演出の実行態様が第 1 段階となり、天井カウンタ 3 2 5 の値が第 1 基準値よりも大きい値であつて第 2 基準値以下である場合には第 2 時短状態 S T 2 の演出の実行態様が第 2 段階となり、天井カウンタ 3 2 5 の値が第 2 基準値よりも大きい値である場合には第 2 時短状態 S T 2 の演出の実行態様が第 3 段階となる。これにより、開閉実行モードが発生することなく第 2 時短状態 S T 2 への移行が繰り返されてしまわないようにするために第 2 時短状態 S T 2 への移行が発生したとしても天井カウンタ 3 2 5 の値を「0」クリアしないようにした構成において、第 2 時短状態 S T 2 における演出の実行態様の段階を特定するためのカウンタとして天井カウンタ 3 2 5 を利用することが可能となる。よって、第 2 時短状態 S T 2 の実行制御を行うために必要な主側 R A M 8 4 の記憶容量を抑えることが可能となる。

20

【 2 7 3 7 】

< 第 3 6 の実施形態の別形態 >

(1) 第 2 時短状態 S T 2 の発生契機を特定するための天井カウンタ 3 2 5 は高確率状態ではない状況において遊技回が実行される度に 1 加算され、1 加算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が第 2 時短状態 S T 2 の発生基準値となつた場合には第 2 時短状態 S T 2 への移行が発生し、さらに第 2 時短状態 S T 2 においても遊技回が実行される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 加算されるとともに当該天井カウンタ 3 2 5 の値に応じて演出の実行制御や第 2 時短状態 S T 2 の終了契機の設定が行われる構成としたが、当該構成を第 2 時短状態 S T 2 とは異なる遊技状態の実行制御のために適用してもよい。例えば、当否判定処理にて大当たり結果となる確率が低確率モードよりも高確率である高確率モードとなる高確率状態の実行制御のために上記構成を適用してもよい。つまり、天井カウンタ 3 2 5 は高確率状態ではない状況において遊技回が実行される度に 1 加算され、1 加算後における天井カウンタ 3 2 5 の値が高確率状態の発生基準値となつた場合には高確率状態への移行が発生し、さらに高確率状態においても遊技回が実行される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 加算されるとともに当該天井カウンタ 3 2 5 の値に応じて演出の実行制御や高確率状態の終了契機の設定が行われる構成としてもよい。

30

40

【 2 7 3 8 】

(2) 高確率状態ではない状況において遊技回が実行される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 加算される構成としたが、この加算値は任意である。また、第 2 時短状態 S T 2 において遊技回が実行される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 加算される構成としたが、この加算値は任意である。

50

【 2 7 3 9 】

(3) 第 2 時短状態 S T 2 において天井カウンタ 3 2 5 は当該第 2 時短状態 S T 2 にて実行された遊技回の回数を計測するために利用される構成としたが、これに限定されることはなく、第 2 時短状態 S T 2 において天井カウンタ 3 2 5 は遊技球が第 2 作動口 3 4 に入球した個数を計測するために利用される構成としてもよく、第 2 時短状態 S T 2 において外れリーチ表示が発生した回数を計測するために利用される構成としてもよい。これらの場合、その計測対象となった回数に応じて第 2 時短状態 S T 2 における演出の実行制御の態様を変更する構成としてもよい。また、このように第 2 時短状態 S T 2 において遊技回の回数を計測するため以外の目的で天井カウンタ 3 2 5 が利用される構成であっても、当該天井カウンタ 3 2 5 の値が第 2 時短状態 S T 2 の発生基準値を下回らないようにすることで、天井カウンタ 3 2 5 を「 0 」クリアする契機が発生していない状況で第 2 時短状態 S T 2 の再度の発生契機が発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【 2 7 4 0 】

(4) 開閉実行モードの発生を契機として天井カウンタ 3 2 5 が「 0 」クリアされるタイミングは、開閉実行モードが開始される場合に限定されることはなく、開閉実行モードの途中であってもよく、開閉実行モードが終了する場合であってもよい。また、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) 又は R A M クリア処理 (ステップ S 1 1 9) が実行された場合に天井カウンタ 3 2 5 が「 0 」クリアされる構成に限定されることはなく、「 R A M クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体 1 2 が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合に天井カウンタ 3 2 5 が「 0 」クリアされる構成としてもよく、動作電力の供給が開始された場合に主側 R A M 8 4 の情報異常が発生している場合に天井カウンタ 3 2 5 が「 0 」クリアされる構成としてもよい。

20

【 2 7 4 1 】

(5) 天井カウンタ 3 2 5 の値が減算式である構成において、第 2 時短状態 S T 2 に移行した後も遊技回の実行に対して天井カウンタ 3 2 5 の値が減算式で利用される構成としてもよい。つまり、上記第 1 5 の実施形態などのように開閉実行モードが発生する場合に天井カウンタ 3 2 5 に天井回数に対応する値 (具体的には「 9 0 0 」) がセットされ、高確率状態ではない状況において遊技回が実行される度に天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 減算され、天井カウンタ 3 2 5 の値が「 0 」となった場合に第 2 時短状態 S T 2 に遊技状態を移行させる。また、第 2 時短状態 S T 2 に遊技回が実行された場合にはキャリアフラグに「 1 」がセットされた状況下で天井カウンタ 3 2 5 の値が 1 減算される。そして、キャリアフラグに「 1 」がセットされた状況下における天井カウンタ 3 2 5 の値を利用して、第 2 時短状態 S T 2 における演出の実行制御や第 2 時短状態 S T 2 の終了契機の特定が行われる。また、キャリアフラグに「 1 」がセットされた状況は天井カウンタ 3 2 5 の値が「 0 」クリアされるまで維持されるとともに、キャリアフラグに「 1 」がセットされている場合には第 2 時短状態 S T 2 への更なる移行が阻止される構成とする。

30

【 2 7 4 2 】

< 他の実施形態 >

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。

40

【 2 7 4 3 】

(1) 上記各実施形態において特定確定中処理にて時短結果用の設定処理が実行された後に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理が実行される構成に限定されることはなく、天井カウンタ 1 3 1 の減算処理が実行された後に時短結果用の設定処理が実行される構成としてもよい。この場合、時短状態の設定が可能な遊技回において当否判定処理にて時短結果が選択されるとともに 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となる天井時短が発生した場合、天井時短を契機とした時短状態の設定が時短結果を契機とした時短状態の設

50

定よりも優先されることとなる。したがって、天井時短を契機とした時短状態において設定される時短継続回数は、時短結果を契機とした時短状態において設定される時短継続回数以上の回数又は時短結果を契機とした時短状態において設定される時短継続回数よりも多い回数であることが好ましい。

【 2 7 4 4 】

(2) 上記各実施形態において時短結果として第 1 時短結果及び第 2 時短結果が設定されている構成としたが、第 1 時短結果及び第 2 時短結果のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。また、3 種類以上の時短結果が設定されている構成としてもよい。この場合、時短結果を契機とした時短状態において設定される時短継続回数は上記各実施形態と同様にいずれの種類の時短結果であったとしても天井時短を契機とした時短状態において設定される時短継続回数以上である構成としてもよく、少なくとも一部の時短結果については時短継続回数が天井時短を契機とした時短状態において設定される時短継続回数よりも少ない回数である構成としてもよい。

10

【 2 7 4 5 】

(3) 上記各実施形態において時短結果を契機とした時短状態において設定される時短継続回数は、天井時短を契機とした時短状態において設定される時短継続回数以下である構成としてもよく、天井時短を契機とした時短状態において設定される時短継続回数よりも少ない回数である構成としてもよい。

【 2 7 4 6 】

(4) 上記各実施形態において時短結果を契機とした時短状態では第 2 高頻度サポートモードとなるのではなく第 1 高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果又は時短結果を契機とした時短状態では第 1 高頻度サポートモードとなり、天井時短を契機とした時短状態では第 2 高頻度サポートモードとなる。

20

【 2 7 4 7 】

(5) 上記各実施形態において天井時短を契機とした時短状態では第 2 高頻度サポートモードとなるのではなく第 1 高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果又は天井時短を契機とした時短状態では第 1 高頻度サポートモードとなり、時短結果を契機とした時短状態では第 2 高頻度サポートモードとなる。

【 2 7 4 8 】

(6) 上記各実施形態において第 1 時短結果及び第 2 時短結果のうち一方を契機とした時短状態では第 1 高頻度サポートモードとなり、他方を契機とした時短状態では第 2 高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。これにより、時短結果の種類に応じた高頻度サポートモードが設定されるようにすることが可能となる。

30

【 2 7 4 9 】

(7) 上記各実施形態において第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとでは普図当否判定において電役開放当選となる確率が相違し、それ以外の普図・普電の実行態様が同一である構成としたが、当該確率に加えて又は代えて、他の実行態様が異なる構成としてもよい。例えば、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードのうち一方が他方よりも普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間が長い構成としてもよく、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードのうち一方が他方よりも普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の平均期間が長い構成としてもよく、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードのうち一方が他方よりも普電開放状態において第 2 作動口 3 4 又は特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となる回数が多い構成としてもよく、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードのうち一方が他方よりも普電開放状態において第 2 作動口 3 4 又は特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となる合計の期間が長い構成としてもよい。この場合、いずれの実行態様であっても第 1 高頻度サポートモードの方が第 2 高頻度サポートモードよりも有利となる構成としてもよく、いずれの実行態様であっても第 2 高頻度サポートモードの方が第 1 高頻度サポートモードよりも有利となる構成としてもよく、一部の実行態様については第 1 高頻度サポートモードの方が第 2 高頻度サポートモードよりも有利であり残りの実行態様については第 2 高頻

40

50

度サポートモードの方が第1高頻度サポートモードよりも有利である構成としてもよい。

【2750】

また、いずれのサポートモードであっても普図当否判定において電役開放当選となる確率が同一又は略同一である構成としてもよい。

【2751】

(8) 上記各実施形態では時短結果が発生した場合及び天井時短が発生した場合のいずれであっても第2高頻度サポートモードの時短状態が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、例えば時短結果が発生した場合には第1高頻度サポートモードの時短状態が発生するのに対して天井時短が発生した場合には第2高頻度サポートモードの時短状態が発生する構成としてもよく、時短結果が発生した場合には第2高頻度サポートモードの時短状態が発生するのに対して天井時短が発生した場合には第1高頻度サポートモードの時短状態が発生する構成としてもよく、時短結果が発生した場合には第1高頻度サポートモードの時短状態が発生するのに対して天井時短が発生した場合には高確率状態が発生する構成としてもよく、時短結果が発生した場合には第2高頻度サポートモードの時短状態が発生するのに対して天井時短が発生した場合には高確率状態が発生する構成としてもよい。

10

【2752】

(9) 上記各実施形態では当否判定処理にて時短結果となり時短状態が発生する場合には図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3の停止結果によって時短状態が発生することが報知される構成としたが、これに限定されることはなく、遊技回の変動表示期間の途中で図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3では時短結果に対応する停止結果が停止表示され、その後当該遊技回の終了タイミングまで、時短結果を契機とした時短状態が開始されることを遊技者に認識可能とさせるための報知が実行される構成としてもよい。但し、当該構成の場合、遊技回用の演出を決定する段階で時短結果を契機とした時短状態が発生するか否かを特定する必要があるため、時短結果用の設定処理は遊技回の開始時に実行されるようにする必要がある。

20

【2753】

(10) 上記各実施形態では天井時短を契機とした時短状態が発生する場合、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3の停止結果によっては当該時短状態が発生することの報知が実行されない構成としたが、これに限定されることはなく、遊技回の変動表示期間の途中で図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3では天井時短に対応する停止結果が停止表示され、その後当該遊技回の終了タイミングまで、天井時短を契機とした時短状態が開始されることを遊技者に認識可能とさせるための報知が実行される構成としてもよい。但し、当該構成の場合、遊技回用の演出を決定する段階で天井時短を契機とした時短状態が発生するか否かを特定する必要があるため、天井カウンタ131の減算処理は遊技回の開始時に実行されるようにする必要がある。

30

【2754】

(11) 上記各実施形態では当否判定処理にて時短結果となり当該当否判定処理が実行された遊技回が終了した場合、当該時短結果を契機とした時短状態における新たな遊技回の開始が即座に許容される構成としたが、これに限定されることはなく、時短結果を契機として時短状態が発生する場合には当該時短結果となった遊技回が終了した場合には所定期間(例えば5秒)に亘って新たな遊技回の開始が阻止される構成としてもよい。この場合、当該所定期間を利用して、時短結果を契機とした時短状態が開始されることを遊技者に認識可能とさせるための報知を実行することが可能となる。

40

【2755】

(12) 上記各実施形態では天井時短が発生する遊技回が終了した場合、当該天井時短を契機とした時短状態における新たな遊技回の開始が即座に許容される構成としたが、これに限定されることはなく、天井時短を契機として時短状態が発生する場合には当該天井時短となった遊技回が終了した場合には所定期間(例えば5秒)に亘って新たな遊技回の開始が阻止される構成としてもよい。この場合、当該所定期間を利用して、天井時短を契

50

機とした時短状態が開始されることを遊技者に認識可能とさせるための報知を実行することが可能となる。

【2756】

(13) 上記各実施形態では遊技回が終了する場合に時短状態カウンタ134の減算処理、変動選択状態カウンタ132の減算処理、時短結果用の設定処理及び天井カウンタ131の減算処理を実行する構成としたが、これらの処理を、当否判定処理を実行した後であって変動表示期間の特定処理を実行する前に実行する構成としてもよい。この場合、変動表示期間の特定処理を実行する前に天井時短が発生するか否かを特定することが可能となるため、特図表示部37a, 37bの停止結果として天井時短の発生に対応する停止結果が選択される構成としてもよく、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3における停止結果として天井時短の発生に対応する停止結果が選択される構成としてもよい。

10

【2757】

(14) 上記各実施形態では時短状態カウンタ134の減算処理及び時短結果用の設定処理の両方を遊技回の終了時に実行する構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態カウンタ134の減算処理については遊技回の開始時に実行し、時短結果用の設定処理は遊技回の終了時に実行する構成としてもよい。

【2758】

(15) 上記各実施形態では時短状態カウンタ134の減算処理及び天井カウンタ131の減算処理の両方を遊技回の終了時に実行する構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態カウンタ134の減算処理については遊技回の開始時に実行し、天井カウンタ131の減算処理は遊技回の終了時に実行する構成としてもよい。

20

【2759】

(16) 上記各実施形態では時短状態は所定の時短継続回数の遊技回が消化された場合に終了する構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において実行された終了抽選処理にて終了抽選結果となった場合に当該時短状態が終了する構成としてもよい。この場合、当該終了抽選処理を実行して終了抽選結果となった場合には時短状態を終了させる処理が、時短結果用の設定処理及び天井カウンタ131の減算処理よりも前に実行される構成としてもよい。これにより、時短状態が終了した遊技回において時短結果又は天井時短を契機とした新たな時短状態が開始され得るようにすることが可能となる。

【2760】

(17) 上記第1の実施形態などでは時短結果用の設定処理及び高確率状態カウンタ133の減算処理の両方を遊技回の終了時に実行する構成としたが、これに限定されることはなく、時短結果用の設定処理については遊技回の開始時に実行し、高確率状態カウンタ133の減算処理は遊技回の終了時に実行する構成としてもよい。

30

【2761】

(18) 上記第1の実施形態などでは天井カウンタ131の減算処理及び高確率状態カウンタ133の減算処理の両方を遊技回の終了時に実行する構成としたが、これに限定されることはなく、天井カウンタ131の減算処理については遊技回の開始時に実行し、高確率状態カウンタ133の減算処理は遊技回の終了時に実行する構成としてもよい。

【2762】

(19) 上記各実施形態では高確率状態においては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ131の値が減算されない構成としたが、これに限定されることはなく、高確率状態であっても遊技回が実行された場合には天井カウンタ131の値が減算される構成としてもよい。この場合、高確率状態において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となることが起こり得るが、この場合には天井時短の発生を無効として高確率状態を継続させることが好ましい。

40

【2763】

(20) 上記第1の実施形態などでは時短状態であっても遊技回が実行された場合には天井カウンタ131の値が減算される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態においては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ131の値が減算されない構成

50

としてもよい。

【 2 7 6 4 】

(2 1) 上記各実施形態では所定の契機が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 , 3 2 5 に固定天井回数などの数値がセットされるとともに遊技回が実行された場合に天井カウンタ 1 3 1 , 3 2 5 の値が 1 減算され、その 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 , 3 2 5 の値が「 0 」となった場合に時短状態が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、所定の契機が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 , 3 2 5 が「 0 」クリアされるとともに遊技回が実行された場合に天井カウンタ 1 3 1 , 3 2 5 の値が 1 加算され、その 1 加算後における天井カウンタ 1 3 1 , 3 2 5 の値が固定天井回数などの発生契機に対応する値となった場合に時短状態が発生する構成としてもよい。

10

【 2 7 6 5 】

(2 2) 上記各実施形態では当たり乱数カウンタ C 1 を利用した当否判定処理にて時短結果が発生させるか否かを決定する構成としたが、これに限定されることはなく、当たり乱数カウンタ C 1 とは別の乱数カウンタを利用した別の判定処理にて時短結果が発生させるか否かを決定する構成としてもよい。この場合、上記第 3 の実施形態においては転落乱数カウンタ C 5 を利用した転落判定処理にて時短結果が発生させるか否かを決定する構成としてもよい。

【 2 7 6 6 】

(2 3) 上記各実施形態では種別乱数カウンタ C 2 を利用して時短結果の種類を決定する構成としたが、これに限定されることはなく、種別乱数カウンタ C 2 とは異なる乱数カウンタを利用して時短結果の種類を決定する構成としてもよい。また、当たり乱数カウンタ C 1 を利用した当否判定処理にて時短結果が発生させるか否かを決定するのではなく、当たり乱数カウンタ C 1 を利用した当否判定処理にて大当たり結果、第 1 時短結果、第 2 時短結果及び外れ結果のいずれが発生させるのかを決定する構成としてもよい。

20

【 2 7 6 7 】

(2 4) 上記第 1 の実施形態では主側 R A M 8 4 の情報異常が発生した場合には天井カウンタ 1 3 1 に開閉実行モードが発生した場合と同じ固定天井回数に対応する情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、開閉実行モードが発生した場合における固定天井回数よりも少ない回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。また、上記第 4 の実施形態では主側 R A M 8 4 の情報異常が発生した場合において設定値更新処理が実行された場合には天井カウンタ 1 3 1 に開閉実行モードが発生した場合と同じ固定天井回数に対応する情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、開閉実行モードが発生した場合における固定天井回数よりも少ない回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。

30

【 2 7 6 8 】

(2 5) 上記各実施形態では 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となった場合に天井時短を契機とした時短状態が発生する構成において情報異常が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 に天井回数の情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となった場合に高確率状態が発生する構成において情報異常が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 に天井回数の情報をセットする構成としてもよく、1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「 0 」となった場合に開閉実行モードが発生する構成において情報異常が発生した場合に天井カウンタ 1 3 1 に天井回数の情報をセットする構成としてもよい。

40

【 2 7 6 9 】

(2 6) 上記第 1 の実施形態などでは設定値更新処理が実行される場合には天井カウンタ 1 3 1 に天井回数の情報をセットしない構成としたが、設定値更新処理が実行される場合には天井カウンタ 1 3 1 に天井回数の情報をセットする構成としてもよい。これにより、設定値の変更に際して天井カウンタ 1 3 1 に天井回数の情報がセットされるようにすることが可能となる。

【 2 7 7 0 】

50

(27) 上記各実施形態ではRAMクリア処理が実行される場合には天井カウンタ131, 325に天井回数の情報をセットしない構成としたが、RAMクリア処理が実行される場合には天井カウンタ131, 325に天井回数の情報をセットする構成としてもよい。これにより、主側RAM84のクリアに際して天井カウンタ131, 325に天井回数の情報がセットされるようにすることが可能となる。

【2771】

(28) 上記各実施形態では設定変更操作、設定確認操作及びRAMクリア操作が行われていない状況であって遊技機本体12が開放状態とされた状況で動作電力の供給が開始された場合に天井カウンタ131, 325に固定天井回数に対応する情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、当該状況においては固定天井回数よりも多い回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、当該状況においては固定天井回数よりも少ない回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。また、設定変更操作、設定確認操作及びRAMクリア操作が行われていない状況であって前扉枠14が開放状態とされた状況で動作電力の供給が開始された場合に天井カウンタ131, 325に固定天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、固定天井回数よりも多い回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、固定天井回数よりも少ない回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。また、専用の操作ボタンが操作されている状況で動作電力の供給が開始された場合に天井カウンタ131, 325に固定天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、固定天井回数よりも多い回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、固定天井回数よりも少ない回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。

【2772】

(29) 上記第1の実施形態などでは開閉実行モードが開始される場合には特図確定中処理にて天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、オープニング期間の途中のタイミングで天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、開閉実行モードにおける最初のラウンド遊技が開始される直前のタイミングで天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットすることが可能となる。

【2773】

(30) 上記第6の実施形態では特電終了処理にてエンディング期間が経過したことを確認した場合に天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、開閉実行モードにおける最後のラウンド遊技が終了したタイミングで天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、エンディング期間が開始される直前のタイミングで天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよく、エンディング期間の途中のタイミングで天井カウンタ131に天井回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。

【2774】

(31) 上記第6の実施形態では停電監視処理において低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果を契機とした開閉実行モード中であることを特定した場合には、固定天井回数よりも多い回数である特別天井回数に対応する情報を天井カウンタ131にセットする構成としたが、これに限定されることはなく、上記状況においては固定天井回数に対応する情報を天井カウンタ131にセットする構成としてもよく、上記状況においては固定天井回数よりも少ない回数に対応する情報を天井カウンタ131にセットする構成としてもよい。また、停電監視処理では開閉実行モード中であればその契機が低頻度大当たり結果又は第1小当たり結果ではなかったとしても、天井回数に対応する情報を天井カウンタ131にセットする構成としてもよい。

【2775】

(32) 上記第1の実施形態などでは1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合、リーチ高頻度状態となりリーチ表示が発生し易くなる構成とし

10

20

30

40

50

たが、これに限定されることはなく、1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合には、天井時短が近づいていることを示す演出が行われる状態となる構成としてもよい。この状態における遊技回の変動表示期間はリーチ表示が発生する場合及び完全外れ結果となる場合とは異なる変動表示期間が選択されるようにすることにより、当該変動表示期間の情報から音光側MPU93は天井時短が近づいていることを示す演出を実行すべき状態であることを特定することが可能となる。

【2776】

(33)上記第1の実施形態などでは開閉実行モードを契機として天井カウンタ131に天井回数の情報をセットする場合には変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数に対応する情報をセットするものの、動作電力の供給が開始される場合におけるメイン処理にて天井カウンタ131に天井回数の情報をセットする場合には変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数に対応する情報をセットしない構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始される場合におけるメイン処理にて天井カウンタ131に天井回数の情報をセットする場合には変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。つまり、天井カウンタ131に天井回数の情報をセットする場合には常に変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数に対応する情報をセットする構成としてもよい。この場合、天井カウンタ131にセットされる天井回数が複数種類存在している場合には当該天井回数に対して所定回数少ない回数に対応する情報を変動選択状態カウンタ132にセットする構成とすることで、いずれの天井回数がセットされた場合であったとしても天井時短が発生する所定回数前の遊技回においてリーチ高頻度状態となるようにすることが可能となる。

【2777】

(34)上記第1の実施形態などでは1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合であっても時短状態である場合にはリーチ高頻度状態とならない構成としたが、時短状態であってもリーチ高頻度状態となる構成としてもよい。時短状態においてリーチ高頻度状態となった場合、外れ結果となる遊技回にてリーチ表示が発生する確率が高くなるとともに大当たり結果又は外れリーチ表示が発生する遊技回において長い期間の変動表示期間が選択される確率が高くなるものの、リーチ表示が発生しない外れ結果の遊技回では特図側の最短期間が選択されることとなる。

【2778】

(35)上記第7の実施形態では主側RAM84の遊技回数カウンタの値が基準回数となった場合にはいずれの遊技状態であっても大当たり結果が発生しない遊技回にてリーチ表示が発生しない制御が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、高確率状態においては基準回数となったとしても当該制御が行われない構成としてもよく、時短状態においては基準回数となったとしても当該制御が行われない構成としてもよい。

【2779】

(36)上記第7の実施形態では主側RAM84の遊技回数カウンタの値が基準回数となった場合にはその遊技回においてのみ大当たり結果が発生しない遊技回にてリーチ表示が発生しない制御が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、基準回数となった遊技回から特定回数(例えば3回)の遊技回に亘って大当たり結果が発生しない遊技回にてリーチ表示が発生しない制御が実行される構成としてもよい。

【2780】

(37)上記第7の実施形態では開閉実行モードが終了した後に実行された遊技回の回数が基準回数となる度に大当たり結果が発生しない遊技回にてリーチ表示が発生しない制御が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、開閉実行モード又は時短状態が終了した後に実行された遊技回の回数が基準回数となる度に大当たり結果が発生しない遊技回にてリーチ表示が発生しない制御が実行される構成としてもよく、時短状態が終了した後に実行された遊技回の回数が基準回数となる度に大当たり結果が発生しない遊技回にてリーチ表示が発生しない制御が実行される構成としてもよい。

【2781】

10

20

30

40

50

(38) 上記第8の実施形態では時短結果を契機とした時短状態及び天井時短を契機とした時短状態のいずれが終了した場合であっても変動選択状態カウンタ132に所定切換基準回数に対応する情報をセットし、1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合にリーチ高頻度状態とする構成としたが、これに限定されることはなく、変動選択状態カウンタ132に所定切換基準回数に対応する情報をセットする処理が、時短結果を契機とした時短状態が終了する場合には実行されるが天井時短を契機とした時短状態が終了する場合には実行されない構成としてもよく、天井時短を契機とした時短状態が終了する場合には実行されるが時短結果を契機とした時短状態が終了する場合には実行されない構成としてもよい。

【2782】

(39) 上記第9の実施形態では時短状態において時短結果又は天井時短が発生した場合には、現状の時短状態における残りの継続回数及び新たな時短状態に対応する時短継続回数のうち多い側の回数がある後の時短状態における残りの継続回数となる構成としたが、これに限定されることはなく、現状の時短状態における残りの継続回数及び新たな時短状態に対応する時短継続回数のうち少ない側の回数がある後の時短状態における残りの継続回数となる構成としてもよく、現状の時短状態における残りの継続回数に関係なく新たな時短状態に対応する時短継続回数がその後の時短状態における残りの継続回数となる構成としてもよく、現状の時短状態における残りの継続回数に新たな時短状態に対応する時短継続回数が加算された結果の回数がある後の時短状態における残りの継続回数となる構成としてもよい。

【2783】

(40) 上記第9の実施形態では第1高頻度サポートモードである時短状態において時短結果又は天井時短が発生した場合、時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数又は第2時短継続回数に設定され得るものの第1高頻度サポートモードである時短状態が継続する構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態の残りの継続回数が第1時短継続回数又は第2時短継続回数に設定され得るとともに第2高頻度サポートモードである時短状態となる構成としてもよい。

【2784】

(41) 上記各実施形態では高確率状態などにおいて当否判定処理にて時短結果が選択されて当該時短結果が無効とされる場合には図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3では非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される構成としたが、これに限定されることはなく、外れリーチ図柄の組合せが停止表示される構成としてもよい。この場合であっても、時短結果が無効とされたことを図柄列Z1～Z3における停止結果からは遊技者が認識しづらくなる。

【2785】

(42) 上記各実施形態では高確率状態などにおいて当否判定処理にて時短結果が選択されて当該時短結果が無効とされる場合には図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3では非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される構成としたが、これに限定されることはなく、時短結果が無効とされる場合であっても時短結果が無効とされない場合と同様に図柄列Z1～Z3の停止結果として第1時短発生図柄の組合せ又は第2時短発生図柄の組合せが停止表示される構成としてもよい。

【2786】

(43) 上記各実施形態では高確率状態などにおいて当否判定処理にて時短結果が選択されて当該時短結果が無効とされる場合、第1時短結果である場合と第2時短結果である場合とで図柄表示装置41の状態示唆領域43の表示内容が異なる構成としたが、これに限定されることはなく、時短結果が無効とされる場合には第1時短結果である場合及び第2時短結果である場合のいずれであっても状態示唆領域43の表示内容が同一である構成としてもよい。

【2787】

(44) 上記第10～第12の実施形態では1減算後における時短状態カウンタ134

10

20

30

40

50

の値が「0」となる契機となった遊技回が終了するまでは当該遊技回の開始契機となった保留情報とは異なる側の保留情報を契機とした遊技回が終了したとしても時短状態が終了しない構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」となる契機となった所定の遊技回が開始される前に開始された特定の遊技回が継続している場合には所定の遊技回が終了したとしても特定の遊技回が終了するまでは時短状態が継続される構成としてもよい。所定の遊技回が第2保留情報を契機とした遊技回であり、特定の遊技回が第1保留情報を契機とした遊技回である場合、第10の実施形態又は第12の実施形態において第1保留情報を契機とした遊技回の変動表示期間として特図側の長期間が選択された場合には、第2保留情報を契機とした上記所定の遊技回が終了した後であっても上記特定の遊技回が終了するまでに第2保留情報を契機とした遊技回を繰り返し消化することが可能となる。

10

【2788】

(45)第10～第12の実施形態では時短状態における第2保留情報を契機とした遊技回にて短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が決定される場合、当該遊技回の当否判定処理の結果が時短結果であったとしても、リーチ表示が発生しない外れ結果の遊技回と同様の態様で変動表示期間が決定される構成としたが、これに限定されることはなく、第2保留情報を契機とした遊技回にて短期間変動用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が決定される場合において当該遊技回の当否判定処理の結果が時短結果であった場合にはリーチ表示が発生しない外れ結果の遊技回とは異なる態様で変動表示期間が決定される構成としてもよい。これにより、時短状態において時短結果が発生する場合には遊技回の変動表示期間の決定態様をそれに対応する態様とすることが可能となる。

20

【2789】

(46)上記第1～第5、第7～第12の実施形態において主側MPU82の当否判定処理の結果として、大当たり結果、時短結果及び外れ結果の他に小当たり結果が存在している構成としてもよい。当該小当たり結果は、開閉実行モードへの移行契機とはなるものの、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。また、小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは特電入賞装置32の開放が短期間(例えば1秒)で1回又は2回発生する構成であるため、当該開閉実行モードにおける特電入賞装置32への遊技球の入球は1個～3個程度となる。当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが発生したとしても天井カウンタ131への天井回数のセット及び変動選択状態カウンタ132への回数のセットが行われないようにすることが好ましい。これにより、大当たり結果を契機とした開閉実行モードを基準として天井時短及びリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。

30

【2790】

(47)上記各実施形態において時短結果となった場合における図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果が当該時短結果を契機として第2高頻度サポートモードが設定される場合と設定されない場合とで変化する構成としたが、これに限定されることはなく、時短結果となった場合における図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果が当該時短結果を契機として第2高頻度サポートモードが設定される場合と設定されない場合とで変化しない構成としてもよい。例えば、第1時短結果となった場合には当該第1時短結果を契機として第2高頻度サポートモードが設定されるか否かに関係なく状態示唆領域43に青色が停止表示され、第2時短結果となった場合には当該第2時短結果を契機として第2高頻度サポートモードが設定されるか否かに関係なく状態示唆領域43に緑色が停止表示される構成としてもよい。

40

【2791】

(48)上記第13の実施形態では主側RAM84の未使用のエリア(アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5))に対してプロテクト設定が行われる構成としたが、当該未使用のエリア(アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(

50

$s + 3$) ~ アドレス $Y (s + 5)$ 、アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) に対してプロテクト設定が行われたい構成としてもよい。この場合であっても RAM クリア処理 (図 1 1 8) では主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に存在している未使用のエリア (アドレス $Y (r + 3)$ ~ アドレス $Y (r + 5)$) を含めてクリア処理が実行される構成とすることで、当該クリア処理の実行対象となるアドレス範囲を指定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 2 7 9 2 】

(4 9) 上記第 1 3 の実施形態では情報異常監視処理 (図 1 1 9) においてクリア処理の対象となる記憶領域が非特定制御用のワークエリア 2 1 3 である構成としたが、これに限定されることはなく、当該クリア処理の対象となる記憶領域が非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 である構成としてもよい。この場合、主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 との間には未使用のエリア (アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) が存在しているため、クリア処理を実行する前に RAM クリア処理 (図 1 1 8) のステップ S 7 5 0 1 と同様にプロテクト解除処理を実行してプロテクトレジスタ 2 2 3 c を「 0 」クリアすることでプロテクトを解除した後に、当該未使用のエリア (アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) を含めて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に含まれるアドレスから非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に含まれるアドレスまでの一連のアドレスを指定してクリア処理を実行し、さらに当該クリア処理の実行後に RAM クリア処理 (図 1 1 8) のステップ S 7 5 0 6 と同様にプロテクト設定処理を実行してプロテクトレジスタ 2 2 3 c に「 1 」を設定することでプロテクトを再度設定する構成としてもよい。これにより、情報異常監視処理 (図 1 1 9) において非特定制御用のワークエリア 2 1 3 だけではなく非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 にもクリア処理を実行する場合における処理構成を簡素化することが可能となる。

【 2 7 9 3 】

(5 0) 上記第 1 3 の実施形態では RAM クリア処理 (図 1 1 8) においてプロテクト解除処理 (ステップ S 7 5 0 1) が実行された場合には、主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に設けられた未使用のエリア (アドレス $Y (r + 3)$ ~ アドレス $Y (r + 5)$)、主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて特定制御用のスタックエリア 2 1 2 と非特定制御用のワークエリア 2 1 3 との間に設けられた未使用のエリア (アドレス $Y (s + 3)$ ~ アドレス $Y (s + 5)$)、及び主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 との間に設けられた未使用のエリア (アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) の全てについてプロテクトが解除される構成としたが、これに限定されることはなく、クリア処理の対象となるアドレス範囲に含まれる未使用のエリア (アドレス $Y (r + 3)$ ~ アドレス $Y (r + 5)$) についてはプロテクトが解除されるが、それ以外の未使用のエリア (アドレス $Y (s + 3)$ ~ アドレス $Y (s + 5)$ 、アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) についてはプロテクトが解除されない構成としてもよい。

【 2 7 9 4 】

この場合、クリア処理の対象となるアドレス範囲に含まれる未使用のエリア (アドレス $Y (r + 3)$ ~ アドレス $Y (r + 5)$) と、クリア処理の対象となるアドレス範囲に含まれない未使用のエリア (アドレス $Y (s + 3)$ ~ アドレス $Y (s + 5)$ 、アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) のそれぞれに対応させてプロテクトレジスタ 2 2 3 c を設け、メイン処理 (図 8 1) のプロテクト設定処理 (ステップ S 4 9 0 3) ではそれらプロテクトレジスタ 2 2 3 c の全てに「 1 」をセットすることで、全ての未使用のエリア (アドレス $Y (r + 3)$ ~ アドレス $Y (r + 5)$ 、アドレス $Y (s + 3)$ ~ アドレス $Y (s + 5)$ 、アドレス $Y (t + 3)$ ~ アドレス $Y (t + 5)$) についてプロテクトを設定し、RAM クリア処理 (図 1 1 8) のプロテクト解除処理 (ステップ S 7 5 0 1) ではクリア

10

20

30

40

50

処理の対象となるアドレス範囲に含まれる未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）に対応するプロテクトレジスタ223cを「0」クリアしてプロテクトを解除する一方、クリア処理の対象となるアドレス範囲に含まれない未使用のエリア（アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対応するプロテクトレジスタ223cは「0」クリアしないことでプロテクトを解除しない構成としてもよい。また、クリア処理が終了した後におけるRAMクリア処理（図118）のプロテクト設定処理（ステップS7506）では未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）に対応するプロテクトレジスタ223cに「1」をセットすることで当該未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）に対してプロテクトを再度設定する。これにより、クリア処理の対象となるアドレス範囲に含まれない未使用のエリア（アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対するプロテクトが不必要に解除されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2795】

(51) 上記第13の実施形態ではRAMクリア処理（図118）において特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212に対するクリア処理は実行されるが、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に対するクリア処理は実行されない構成としたが、これに限定されることはなく、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212に加えて、非特定制御用のワークエリア213に対するクリア処理も実行される構成としてもよく、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に対するクリア処理も実行される構成としてもよい。非特定制御用のワークエリア213に対するクリア処理も実行される構成においては、主側RAM84のアドレスにおいて特定制御用のスタックエリア212と非特定制御用のワークエリア213との間に設けられた未使用のエリア（アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ ）もクリア処理の実行対象となる一連のアドレス範囲に含まれることとなる。また、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に対するクリア処理も実行される構成においては、主側RAM84のアドレスにおいて特定制御用のスタックエリア212と非特定制御用のワークエリア213との間に設けられた未使用のエリア（アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ ）、及び主側RAM84のアドレスにおいて非特定制御用のワークエリア213と非特定制御用のスタックエリア214との間に設けられた未使用のエリア（アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）もクリア処理の実行対象となる一連のアドレス範囲に含まれることとなる。

20

30

【2796】

(52) 上記第13の実施形態では設定表示装置205が設けられており設定確認用処理（図82）及び設定値更新処理（図83）では当該設定表示装置205にて設定値が表示される構成としたが、これに限定されることはなく、設定表示装置205が設けられておらず、上記設定値の表示が図柄表示装置41にて行われる構成としてもよい。また、上記設定値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる構成としてもよい。

40

【2797】

第1～第4報知用表示装置201～204にて設定値が表示される構成においては、設定確認用処理（図82）及び設定値更新処理（図83）では、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値の表示とベース値の表示とが所定期間（例えば5秒）毎に交互に表示される構成としてもよい。これにより、ベース値が表示される第1～第4報知用表示装置201～204において設定値が表示される構成であったとしても、当該第1～第4報知用表示装置201～204を確認することでベース値と設定値との両方を確認しながら、設定確認作業又は設定変更作業を行うことが可能となる。

【2798】

また、第1～第4報知用表示装置201～204にて設定値が表示される構成において

50

は、設定確認用処理（図 8 2）又は設定値更新処理（図 8 3）が実行されている状況においては第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて設定値の表示が行われ、設定確認用処理（図 8 2）及び設定値更新処理（図 8 3）のうち実行対象となっていた処理が終了した場合に当該設定値の表示が終了される構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図 8 2）及び設定値更新処理（図 8 3）が開始される前にベース値の表示が開始される構成においては、設定値の表示が終了した場合には設定値の表示が開始される直前に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示対象となっていた種類のベース値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて再開される構成としてもよい。また、この再開に際しては、その再開される種類のベース値の表示が前回中止されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく、表示継続期間に亘って行われる構成としてもよい。

10

【 2 7 9 9 】

また、設定確認用処理（図 8 2）及び設定値更新処理（図 8 3）が開始される前にベース値の表示が開始される構成において、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて設定値の表示が行われる場合には当該表示の前又は後に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われる構成としてもよい。この場合、設定値の表示が終了してベース値の表示が再開される場合又はチェック用表示が終了してベース値の表示が再開される場合に、チェック用表示又は設定値の表示の開始直前に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示対象となっていた種類のベース値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて再開される構成としてもよい。また、この再開に際しては、その再開される種類のベース値の表示が前回中止されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく、表示継続期間に亘って行われる構成としてもよい。

20

【 2 8 0 0 】

（ 5 3 ）上記第 1 3 の実施形態では第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 ではベース値が表示される構成としたが、これに限定されることはなく、ベース値に代えて又は加えて以下のパラメータの少なくとも 1 個が演算されて表示される構成としてもよい。なお、アウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を「K 1」とし、一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を「K 2」とし、特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を「K 3」とし、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を「K 4」とし、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を「K 5」とする。

・第 1 パラメータ：一般入賞口 3 1 への遊技球の合計入球個数 K 2 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5）の割合

30

・第 2 パラメータ：特電入賞装置 3 2 への遊技球の合計入球個数 K 3 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5）の割合

・第 3 パラメータ：第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数 K 4 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5）の割合

・第 4 パラメータ：第 2 作動口 3 4 への遊技球の合計入球個数 K 5 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5）の割合

・第 5 パラメータ：（K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） / 遊技球の合計払出個数（K 2 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 4 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」）の割合

40

・第 6 パラメータ：K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 / 遊技球の合計払出個数（K 2 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 4 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」）の割合

・第 7 パラメータ：全遊技状態における遊技球の合計払出個数（K 2 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 4 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） / 全遊技状態における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個

50

数 ($K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5$) の割合。

【 2 8 0 1 】

上記構成において例えば第 1 パラメータが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象として設定されているとともに、複数の異なるタイミングの第 1 パラメータが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて所定の表示継続期間 (例えば 5 秒) が経過する毎に順次切り換え表示される構成としてもよい。この場合、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合に設定確認用処理 (図 8 2) 又は設定値更新処理 (図 8 3) が実行される場合には、設定確認用処理 (図 8 2) 又は設定値更新処理 (図 8 3) が実行されている状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて第 1 パラメータの上記順次切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第 1 パラメータの上記順次切り換え表示が行われている状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が実行された場合には、当該チェック用表示の終了後には当該チェック用表示の開始直前に表示対象となっていた種類の第 1 パラメータの表示が再開される構成としてもよく、当該再開に際しては所定の表示継続期間の計測が新たに開始される構成としてもよい。

10

【 2 8 0 2 】

また、例えば第 1 ~ 第 7 パラメータが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象として設定されているとともに、第 1 ~ 第 7 パラメータが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて所定の表示継続期間 (例えば 5 秒) が経過する毎に順次切り換え表示される構成としてもよい。この場合、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合に設定確認用処理 (図 8 2) 又は設定値更新処理 (図 8 3) が実行される場合には、設定確認用処理 (図 8 2) 又は設定値更新処理 (図 8 3) が実行されている状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて第 1 ~ 第 7 パラメータの上記順次切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第 1 ~ 第 7 パラメータの順次切り換え表示が行われている状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が実行された場合には、当該チェック用表示の終了後には当該チェック用表示の開始直前に表示対象となっていた種類のパラメータの表示が再開される構成としてもよく、当該再開に際しては所定の表示継続期間の計測が新たに開始される構成としてもよい。

20

【 2 8 0 3 】

(5 4) 上記第 1 3 の実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 が遊技盤 2 4 の背面に搭載された主制御装置 7 1 に設けられており、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 を確認するためには外枠 1 1 に対する遊技機本体 1 2 の施錠状態を解除して、当該遊技機本体 1 2 をパチンコ機 1 0 前方に回動させる必要がある構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 がパチンコ機 1 0 の前面に設けられている構成としてもよく、設定表示装置 2 0 5 がパチンコ機 1 0 の前面に設けられている構成としてもよく、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 の両方がパチンコ機 1 0 の前面に設けられている構成としてもよい。

30

【 2 8 0 4 】

また、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 の少なくとも一方がパチンコ機 1 0 の前面に設けられている構成においては、その前面に設けられた表示装置が他の情報を表示するための表示装置として兼用される構成としてもよい。例えば、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 がパチンコ機 1 0 の前面に設けられた構成においては当該第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ではベース値以外にも開閉実行モードにおける遊技球の払出個数が表示される構成としてもよい。また、設定表示装置 2 0 5 がパチンコ機 1 0 の前面に設けられた構成においては当該設定表示装置 2 0 5 では設定値以外にもパチンコ機 1 0 の異常に対応する表示が行われる構成としてもよい。

40

【 2 8 0 5 】

また、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 が遊技機の前面に設けられた構成をスロットマシンに適用してもよい。この場合、第 1 ~ 第 4 報知用表

50

示装置 201 ~ 204 ではベース値以外にも遊技者が所有している仮想メダルの数及び小役入賞が成立した場合に遊技者に付与された遊技媒体の数のうち一方が表示され、設定表示装置 205 では設定値以外にも上記仮想メダルの数及び上記付与された遊技媒体の数のうち他方が表示される構成としてもよい。

【2806】

(55) 上記第13の実施形態ではチェック用表示が終了した後は遊技機本体12が閉鎖状態及び開放状態のいずれであっても主側MPU82への動作電力の供給が継続されている場合には第1~第4報知用表示装置201~204におけるベース値の表示が継続される構成としたが、これに限定されることはなく、遊技機本体12が開放状態となった場合に第1~第4報知用表示装置201~204におけるベース値の表示が開始される構成としてもよい。この場合、遊技機本体12が開放状態となった場合には、遊技機本体12が前回閉鎖される直前に第1~第4報知用表示装置201~204にて表示対象となっていた種類のベース値の表示が第1~第4報知用表示装置201~204にて再開される構成としてもよい。また、この再開に際しては、その再開される種類のベース値の表示が前回中止されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく、その再開される種類のベース値の表示継続期間に亘る表示が新たに行われる構成としてもよい。

10

【2807】

(56) 上記第13の実施形態では、主側MPU82における非特定制御の処理にて、各検知センサ231a~238aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであるか否かを監視するための処理、及び磁気検知センサにて磁気を検知したか否かを監視するための処理が実行され、主側MPU82における特定制御の処理にて、それら監視結果に対応する処理が実行される構成としたが、非特定制御の処理においてこれら監視するための処理のうち一部の処理が実行される構成としてもよい。また、これら監視するための処理に加えて又は代えて、非特定制御の処理にて、電波検知センサにて電波を検知したか否かを監視するための処理が実行され、特定制御の処理にてその監視結果に対応する処理が実行される構成としてもよい。

20

【2808】

(57) 上記第13の実施形態では各検知センサ231a~238aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因したものであるか否かを特定するための特電用監視遅延タイマカウンタ211b、普電用監視遅延タイマカウンタ211c及び第1~第8入賞監視タイマカウンタ213a~213hのうち特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cが特定制御用のワークエリア211に設けられ、第1~第8入賞監視タイマカウンタ213a~213hが非特定制御用のワークエリア213に設けられた構成としたが、これに限定されない。例えば上記タイマカウンタ211b, 211c, 213a~213hの全てが特定制御用のワークエリア211に設けられている構成としてもよく、例えば上記タイマカウンタ211b, 211c, 213a~213hの全てが非特定制御用のワークエリア213に設けられている構成としてもよい。

30

【2809】

(58) 上記第14の実施形態では入球検知処理(図121)において賞球用カウンタの設定処理(ステップS7801)を実行した後に各種フラグクリア処理(ステップS7802)を実行し、当該各種フラグクリア処理(ステップS7802)を実行した後に各検知センサ231a~238aにて遊技球が検知されたか否かを監視するための処理(ステップS7803~ステップS7818)を実行することにより、所定処理回の第1タイマ割込み処理(図120)の入球検知処理(図121)における各検知センサ231a~238aの監視結果に応じた各種賞球用カウンタへの設定処理が、所定処理回に対して次の処理回の第1タイマ割込み処理(図120)における入球検知処理(図121)まで留保される構成としたが、これに限定されることはなく、入球検知処理(図121)では各処理回において各検知センサ231a~238aにて遊技球が検知されたか否かを監視するための処理が実行されるとともに当該監視結果に応じた各種賞球用カウンタへの設定処理が実行され、その後の不正検知実行処理(ステップS7911)において検知センサ2

40

50

3 1 a ~ 2 3 8 aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因していることが特定された場合には、その検知センサ2 3 1 a ~ 2 3 8 aに対応する賞球用カウンタの値が1減算される構成としてもよい。この場合、入球検知処理(図1 2 1)にて所定の賞球用カウンタの値が1加算され、その後の払出出力処理(ステップS 7 7 1 6)において当該所定の賞球用カウンタの値が「1」であることに起因してそれに対応する賞球コマンドが出力されるとともに当該所定の賞球用カウンタの値が1減算されてその値が「0」となった後に、所定の賞球用カウンタの値を1加算する契機となった遊技球の検知が異常又は不正に起因したことが特定された場合には当該所定の賞球用カウンタの値が1減算されて「- 1」となる。「- 1」となった所定の賞球用カウンタは、その後当該所定の賞球用カウンタに対応する検知センサにて遊技球が検知されたことが新たに特定された場合に1加算されて「0」となる。したがって、異常又は不正に起因した遊技球の検知に基づき実行された遊技球の払出分は、その後の正規の遊技球の検知に基づく遊技球の払い出しが実行されないことにより補われることとなる。

10

【2 8 1 0】

(5 9) 上記第1 3, 第1 4の実施形態では第1作動口検知センサ2 3 5 aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因していることが特定された場合には、第1保留情報の第1特図保留エリア1 1 1への格納及び1個の遊技球の払い出しの両方が実行されない構成としたが、これに限定されることはなく、これらのうち一方のみが実行されない構成としてもよい。また、当該構成を第2作動口検知センサ2 3 6 aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因していることが特定された場合における処理に対して適用してもよい。

20

【2 8 1 1】

(6 0) 上記第1 3, 第1 4の実施形態では特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 bにおいて計測されている期間との関係で特電検知センサ2 3 4 aにおける遊技球の検知が不正に起因していることが特定された場合、及び非特定制御用のワークエリア2 1 3に設けられた第4入賞監視タイマカウンタ2 1 3 eにおいて計測されている期間との関係で特電検知センサ2 3 4 aにおける遊技球の検知が異常に起因していることが特定された場合のいずれであっても特電入賞異常フラグ2 1 3 oに「1」がセットされる構成としたが、これに限定されることはなく、それぞれの場合に応じて異なる異常フラグに「1」がセットされて、その「1」がセットされた異常フラグに対応する処理が実行される構成としてもよい。例えば、特電検知センサ2 3 4 aにおける遊技球の検知が不正に起因していることが特定された場合には所定の異常フラグに「1」がセットされ、当該所定の異常フラグに「1」がセットされている場合には1 5個賞球用カウンタの値が1加算されないだけでなく遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技を進行させるための処理の実行が阻止されるのに対して、特電検知センサ2 3 4 aにおける遊技球の検知が異常に起因していることが特定された場合には特定の異常フラグに「1」がセットされ、当該特定の異常フラグに「1」がセットされている場合には1 5個賞球用カウンタの値は1加算されないものの遊技停止フラグに「1」がセットされないことで遊技を進行させるための処理の実行が阻止されない構成としてもよい。これにより、それぞれに対応した処理を実行することが可能となる。

30

【2 8 1 2】

(6 1) 上記第1 3, 第1 4の実施形態では特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 b又は普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cにおいて計測されている期間との関係で特電検知センサ2 3 4 a又は第2作動口検知センサ2 3 6 aにおける遊技球の検知が不正に起因したものであるか否かの監視が非特定制御の処理にて実行されるとともに、非特定制御用のワークエリア2 1 3に設けられた第1 ~ 第8入賞監視タイマカウンタ2 1 3 a ~ 2 1 3 hにおいて計測されている期間との関係で検知センサ2 3 1 a ~ 2 3 8 aにおける遊技球の検知が異常に起因したものであるか否かの監視が非特定制御の処理にて実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば前者の監視が非特定制御の処理にて実行され、後者の監視が特定制御の処理にて実行される構成としてもよい。

40

50

【 2 8 1 3 】

(6 2) 上記第 1 3 の実施形態ではコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されたコマンドは、プログラムを利用することなく動作するコマンド送信回路 2 2 4 により音光側 M P U 9 3 に送信される構成としたが、これに限定されることはなく、プログラムを利用した制御により音光側 M P U 9 3 に送信される構成としてもよい。この場合、当該制御が特定制御の処理として実行される構成としてもよく、非特定制御の処理として実行される構成としてもよい。

【 2 8 1 4 】

(6 3) 上記第 1 3 の実施形態では音光側 M P U 9 3 に送信されるコマンドがコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される構成としたが、これに加えて又は代えて、払出制御装置 7 7 に送信されるコマンドがコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される構成としてもよい。

10

【 2 8 1 5 】

(6 4) 上記第 1 3 の実施形態では特定制御の処理にて音光側 M P U 9 3 にコマンドを送信する必要が生じた場合にはそのコマンドがコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されるとともに、非特定制御の処理にて音光側 M P U 9 3 にコマンドを送信する必要が生じた場合にもそのコマンドがコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される構成としたが、これに限定されることはなく、特定制御の処理にて音光側 M P U 9 3 にコマンドを送信する必要が生じた場合にはそのコマンドが特定制御用のワークエリア 2 1 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に格納され、非特定制御の処理にて音光側 M P U 9 3 にコマンドを送信する必要が生じた場合にはそのコマンドが非特定制御用のワークエリア 2 1 3 又は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に格納される構成としてもよい。この場合、それら格納されたコマンドを送信するための処理がコマンド送信回路 2 2 4 によって行われる構成としてもよく、特定制御の処理にて行われる構成としてもよく、非特定制御の処理にて行われる構成としてもよい。

20

【 2 8 1 6 】

(6 5) 上記第 1 3 の実施形態ではセキュリティ用処理 (図 1 0 1) において第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値に加算され、その加算後における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値に対応する数のセキュリティ信号が外部出力される構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値と第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値との合計値が主側 M P U 8 2 のレジスタに格納され、当該レジスタに格納された合計値に対応する数のセキュリティ信号が外部出力される構成としてもよい。

30

【 2 8 1 7 】

(6 6) 上記第 1 3 の実施形態ではセキュリティ信号を出力するための処理が特定制御の処理にて実行される構成としたが、非特定制御の処理にて実行される構成としてもよい。この場合、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値に加算され、その加算後における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値に対応する数のセキュリティ信号が外部出力される構成としてもよい。また、非特定制御の処理において、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値と第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値との合計値が主側 M P U 8 2 のレジスタに格納され、当該レジスタに格納された合計値に対応する数のセキュリティ信号が外部出力される構成としてもよい。

40

【 2 8 1 8 】

(6 7) 上記第 1 3 , 第 1 4 の実施形態では特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理が開始される場合には主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報が特定制御の処理にて特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避され、その他のレジスタの情報が非特定制御の処理にて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、フラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア 2 1 1 に退避され、その他のレジスタの情報が非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避される構成としてもよい。

50

【 2 8 1 9 】

また、フラグレジスタの情報及びその他のレジスタの情報のいずれもが特定制御の処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避される構成としてもよい。この場合、非特定制御の処理が終了して特定制御の処理に復帰する場合には、特定制御の処理にてフラグレジスタ及びその他のレジスタへの情報の復帰が行われる。

【 2 8 2 0 】

また、フラグレジスタの情報及びその他のレジスタの情報のいずれもが非特定制御の処理にて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 又は非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避される構成としてもよい。この場合、非特定制御の処理が終了して特定制御の処理に復帰する場合には、非特定制御の処理にてフラグレジスタ及びその他のレジスタへの情報の復帰が行われる。

10

【 2 8 2 1 】

(6 8) 上記第 1 3 , 第 1 4 の実施形態では設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作されるとともにリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されている操作が設定変更操作であり、設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作されるとともにリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない操作が設定確認操作である構成としたが、これら設定変更操作及び設定確認操作はこれに限定されることはなく、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーによって OFF 位置、第 1 位置及び第 2 位置に切り換え配置可能である構成においては設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーにより第 1 位置に切り換え配置されることが設定変更操作であり、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーにより第 2 位置に切り換え配置されることが設定確認操作である構成としてもよい。

20

【 2 8 2 2 】

(6 9) 上記第 1 5 ~ 第 3 6 の実施形態における実行対象の優先度、遊技回の変動表示期間の選択、遊技状態の潜伏及び演出の実行に関する特徴的な構成を、時短状態に対して適用する構成に加えて又は代えて、高確率状態に適用してもよく、通常遊技状態よりも第 2 作動口 3 4 への遊技球の頻度が低くなる遊技状態に適用してもよく、通常遊技状態よりも大当たり結果となる確率が高くなる状態と低くなる状態とが存在している構成に対して適用してもよい。

【 2 8 2 3 】

(7 0) 上記第 1 5 ~ 第 3 6 の実施形態において第 1 時短状態 S T 1 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了し得る構成としてもよい。例えば、第 1 時短状態 S T 1 の継続回数が 6 0 0 回であり、天井回数の遊技回が 5 0 0 回である場合、第 1 時短状態 S T 1 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了し得る。この場合、第 1 時短状態 S T 1 の方が第 2 時短状態 S T 2 よりも実行対象の優先度が高い構成とすることにより、第 1 時短状態 S T 1 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了したとしても当該天井回数の遊技回の消化が無効化されて第 1 時短状態 S T 1 が継続されることになる。また、第 2 時短状態 S T 2 の方が第 1 時短状態 S T 1 よりも実行対象の優先度が高い構成とすることにより、第 1 時短状態 S T 1 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 1 時短状態 S T 1 が途中で終了して第 2 時短状態 S T 2 が新たに開始されることになる。

30

40

【 2 8 2 4 】

なお、上記構成において、第 1 時短状態 S T 1 が次の開閉実行モードが発生するまで継続する構成としてもよく、第 1 時短状態 S T 1 として継続回数が天井回数よりも少ない第 1 時短状態と継続回数が天井回数よりも多い第 1 時短状態とが存在している構成としてもよい。

【 2 8 2 5 】

また、上記構成において第 1 時短状態 S T 1 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 1 時短状態 S T 1 が継続されて第 2 時短状態 S T 2 が潜伏する構成としてもよい。この場合、第 2 時短状態 S T 2 が潜伏している状況において遊技回が実行された場合には当該第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数が減少し、当該第 2 時短状態 S T 2 が潜

50

伏している状況において第 1 時短状態 S T 1 が終了した場合には潜伏している第 2 時短状態 S T 2 が実行対象となる構成としてもよい。

【 2 8 2 6 】

(7 1) 上記第 1 5 ~ 第 1 9 , 第 2 1 ~ 第 3 6 の実施形態において第 3 時短状態 S T 3 の途中で天井回数の遊技回の消化が完了した場合には第 3 時短状態 S T 3 がそのまま継続される構成としてもよい。この場合、第 2 時短状態 S T 2 が潜伏し、第 2 時短状態 S T 2 が潜伏している状況において遊技回が実行された場合には当該第 2 時短状態 S T 2 の残りの継続回数が減少し、当該第 2 時短状態 S T 2 が潜伏している状況において第 3 時短状態 S T 3 が終了した場合には潜伏している第 2 時短状態 S T 2 が実行対象となる構成としてもよい。

10

【 2 8 2 7 】

(7 2) 上記第 1 5 ~ 第 3 6 の実施形態において時短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C , S T 1 ~ S T 4 3 である場合には当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C , S T 1 ~ S T 4 3 が終了するために必要な残りの更新事象 (例えば遊技回の発生又は小当たり結果の発生) の発生回数が図柄表示装置 4 1 などの報知手段において報知される構成としてもよい。これにより、遊技者は時短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C , S T 1 ~ S T 4 3 である場合に当該時短状態 S T 1 ~ S T 3 が終了するために必要な残りの更新事象 (例えば遊技回の発生又は小当たり結果の発生) の発生回数を把握しながら遊技を行うことが可能となる。

【 2 8 2 8 】

(7 3) 上記第 1 9 ~ 第 3 6 の実施形態において時短状態である状況で第 3 時短状態が潜伏した場合には、それに対応する表示が図柄表示装置 4 1 において行われる構成としてもよい。この場合、潜伏している第 3 時短状態の残りの継続回数が図柄表示装置 4 1 にて表示される構成としてもよい。これにより、潜伏している第 3 時短状態が現状の時短状態が終了するまでに終了してしまうか否かを遊技者に把握させることが可能となる。また、複数の第 3 時短状態が潜伏している場合にはそれら第 3 時短状態の全てについて残りの継続回数が図柄表示装置 4 1 にて表示される構成としてもよく、現状の時短状態が終了した場合に実行対象となる第 3 時短状態については残りの継続回数が図柄表示装置 4 1 にて表示されるものの他の潜伏中の第 3 時短状態については残りの継続回数が報知されない構成としてもよい。また、第 3 時短状態が潜伏している表示は図柄表示装置 4 1 にて行われるものの、当該第 3 時短状態の残りの継続回数は遊技者に報知されない構成としてもよい。この場合、潜伏している第 3 時短状態が現状の時短状態が終了するまでに終了してしまうか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

20

【 2 8 2 9 】

(7 4) 上記第 1 9 ~ 第 3 6 の実施形態において時短状態である状況で第 3 時短状態が潜伏した場合、当該潜伏中の第 3 時短状態は遊技回が実行されたとしても残りの継続回数が減算されない構成としてもよい。この場合、潜伏している第 3 時短状態が実行対象となることなく終了することはないため、現状の実行対象の時短状態が終了した場合には潜伏している第 3 時短状態が確実に発生するとともに当該第 3 時短状態の残りの継続回数は当該第 3 時短状態の初期の継続回数となる。

30

【 2 8 3 0 】

(7 5) 第 1 9 ~ 第 2 5 の実施形態では時短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C である状況であって第 3 時短状態 S T 3 , S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏している状況において開閉実行モードが発生した場合には、実行対象であった時短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C だけではなく潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 , S T 3 A ~ S T 3 C も強制的に終了される構成としたが、これに限定されることはなく、開閉実行モードが発生した場合には実行対象であった時短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C は終了する一方、潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 , S T 3 A ~ S T 3 C はそのまま維持される構成としてもよい。

40

【 2 8 3 1 】

(7 6) 第 1 9 ~ 第 2 5 のように開閉実行モードが発生した場合に実行対象であった時

50

短状態 S T 1 ~ S T 3 , S T 1 ~ S T 3 C だけではなく潜伏中の第 3 時短状態 S T 3 , S T 3 A ~ S T 3 C も強制的に終了される構成を、第 2 6 ~ 第 3 6 の実施形態における第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C が潜伏する構成に対して適用してもよい。

【 2 8 3 2 】

(7 7) 上記第 2 1 ~ 第 3 6 の実施形態において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 の終了条件が継続回数の遊技回が実行されることである構成としたが、これに限定されることはなく、少なくとも一部の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 の終了条件が所定回数の小当たり結果が発生することである構成としてもよく、少なくとも一部の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 の終了条件が所定回数の普電開放状態が発生することである構成としてもよく、少なくとも一部の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 の終了条件が所定時間の経過である構成としてもよく、少なくとも一部の第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 の終了条件が所定個数の遊技球が遊技領域 P A から排出されることである構成としてもよい。

10

【 2 8 3 3 】

(7 8) 上記第 1 5 ~ 第 3 6 の実施形態では第 2 時短状態 S T 2 の継続回数の方が第 1 時短状態 S T 1 の継続回数よりも多い構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 時短状態 S T 1 の継続回数と第 2 時短状態 S T 2 の継続回数とが同一である構成としてもよく、第 1 時短状態 S T 1 の継続回数の方が第 2 時短状態 S T 2 の継続回数よりも多い構成としてもよい。

20

【 2 8 3 4 】

(7 9) 上記第 1 5 ~ 第 3 6 の実施形態において第 1 時短状態 S T 1 、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3 , S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 のサポートモードが全て同一である構成としてもよい。この場合、いずれの時短状態であっても普図当否判定が普図側の低確率モードとなる構成としてもよい。

【 2 8 3 5 】

(8 0) 上記第 2 1 ~ 第 3 6 の実施形態において第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C , S T 4 1 ~ S T 4 3 は 3 種類に限定されることはなく、2 種類であってもよく、4 種類であってもよく、5 種類であってもよく、6 種類以上であってもよい。

【 2 8 3 6 】

(8 1) 主制御装置 7 1 から出力されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置 9 1 により表示制御装置 1 0 1 が制御される構成に代えて、主制御装置 7 1 から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置 1 0 1 が音声発光制御装置 9 1 を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置 9 1 と表示制御装置 1 0 1 とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置 7 1 に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置 7 1 に集約されていてもよい。また、主制御装置 7 1 から音声発光制御装置 9 1 に出力されるコマンドの構成や、音声発光制御装置 9 1 から表示制御装置 1 0 1 に出力されるコマンドの構成も任意である。

30

【 2 8 3 7 】

(8 2) 遊技回用の演出が実行される装置は、図柄表示装置 4 1 に限定されることはなく、可動式に設けられた装飾部材が動作することで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、所定の発光部を点灯させることで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、上記各態様の全部又は一部の組合せによって遊技回用の演出が実行される構成としてもよい。

40

【 2 8 3 8 】

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

50

【 2 8 3 9 】

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

【 2 8 4 0 】

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

10

【 2 8 4 1 】

(8 4) 上記第 1 ~ 第 3 6 の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 7 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 0 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 5 の実施形態の特徴的な構成と、第 3 1 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 6 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 8 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 9 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 9 の実施形態の特徴的な構成と、第 3 2 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 8 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 2 1 の実施形態の特徴的な構成と、第 3 3 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 4 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 2 3 の実施形態の特徴的な構成と、第 3 4 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 3 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 2 6 の実施形態の特徴的な構成と、第 3 5 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 4 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 2 8 の実施形態の特徴的な構成と、第 3 6 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 3 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 2 9 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 1 4 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 3 0 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよい。また、上記第 1 ~ 第 3 6 の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

20

30

【 2 8 4 2 】

< 上記実施形態から抽出される発明群について >

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

【 2 8 4 3 】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 1 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段 (第 1 特図表示部 3 7 a 、 第 2 特図表示部 3 7 b) を制御する遊技回制御手段 (第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) と、

40

前記遊技回において、所定開始契機 (時短結果、天井時短) が発生していることを特定した場合に所定遊技状態 (低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードである時短状態) を開始させ、当該所定開始契機が発生していないことを特定した場合に前記所定遊技状態を開始させない所定開始処理 (第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される時短結果用の設定処理又は天井カウンタ 1 3 1 の減算処理) を実行する所定開始実行手段 (第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短結果用の設定処理を実行する機能、第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を

50

実行する機能)と、

前記遊技回において、所定終了契機(1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」となること)が発生していることを特定した場合に前記所定遊技状態を終了させ、当該所定終了契機が発生していないことを特定した場合に前記所定遊技状態を終了させない所定終了処理(第1~第8の実施形態における主側MPU82にて実行される時短状態カウンタ134の減算処理)を実行する所定終了実行手段(第1~第8の実施形態における主側MPU82の時短状態カウンタ134の減算処理を実行する機能)と、
を備え、

1回の前記遊技回において前記所定終了処理が実行された後に前記所定開始処理が実行されることを特徴とする遊技機。

【2844】

特徴A1によれば、所定開始処理にて所定開始契機が発生していることが特定された場合に所定遊技状態が開始され、所定終了処理にて所定終了契機が発生していることが特定された場合に所定遊技状態が終了するため、所定遊技状態であることを期待する遊技者は、所定遊技状態ではない場合には所定開始契機が発生することを期待し、所定遊技状態である場合には所定終了契機が発生しないことを期待する。この場合に、1回の遊技回において所定終了処理が実行された後に所定開始処理が実行される。これにより、1回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には、当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において後に所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が再度開始される。よって、所定終了契機が発生した遊技回であっても所定遊技状態が継続され得るようにすることが可能となる。また、1回の遊技回における処理の実行順序を所定終了処理の実行後に所定開始処理が実行される順序とするという簡素な構成によって上記のような優れた効果を奏することが可能である。

【2845】

特徴A2・前記所定開始実行手段は、前記所定遊技状態においては前記所定開始契機の発生を無効とすることを特徴とする特徴A1に記載の遊技機。

【2846】

特徴A2によれば、所定遊技状態においては所定開始契機の発生が無効となるため、所定遊技状態の途中で所定遊技状態が新たに開始されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、1回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には、当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において後に所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が再度開始される。これにより、所定遊技状態の途中で所定遊技状態が新たに開始されてしまわないようにした構成において、1回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生した場合には当該所定開始契機の発生が有効なものとして扱われて所定遊技状態が長く継続する状況が発生し得るようにすることが可能となる。

【2847】

特徴A3・前記所定終了処理及び前記所定開始処理はいずれも前記遊技回において前記遊技回実行手段における前記遊技回用動作が終了した後に実行されることを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

【2848】

特徴A3によれば、所定終了処理及び所定開始処理はいずれも遊技回用動作が終了した後に実行されるため、これら処理が遊技回用動作を開始させるための処理及び遊技回用動作を進行させるための処理が実行されない状況で実行されることとなり、処理負荷を分散することが可能となる。また、このように処理負荷を分散した構成であっても上記特徴A1の構成を備え、1回の遊技回において所定終了処理が実行された後に所定開始処理が実行されるため、1回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において後に所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が

10

20

30

40

50

再度開始される。

【 2 8 4 9 】

特徴 A 4 . 前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（天井カウンタ 1 3 1）を備え、

当該所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（第 1 ~ 4 , 第 7 , 第 8 の実施形態では固定天井回数、第 5 の実施形態では第 1 天井回数又は第 2 天井回数、第 6 の実施形態では固定天井回数又は特別天井回数）となった場合に前記所定開始契機が発生することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 5 0 】

特徴 A 4 によれば、所定契機回数の遊技回が実行されたことに基づいて所定遊技状態が発生する構成において、上記特徴 A 1 の構成を備え、1 回の遊技回において所定終了処理が実行された後に所定開始処理が実行されるため、1 回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が再度開始される。これにより、所定契機回数の遊技回が実行されたことを契機として所定遊技状態が発生する可能性を高めることが可能となる。

10

【 2 8 5 1 】

特徴 A 5 . 所定抽選処理（第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理）を実行する所定抽選手段（第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能）を備え、

20

前記遊技回制御手段は、前記所定抽選処理の結果に対応する動作結果となるように前記遊技回実行手段を制御するものであり、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（時短結果）となった場合に前記所定開始契機が発生することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 5 2 】

特徴 A 5 によれば、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて所定遊技状態が発生する構成において、上記特徴 A 1 の構成を備え、1 回の遊技回において所定終了処理が実行された後に所定開始処理が実行されるため、1 回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において後に所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が再度開始される。これにより、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことを契機として所定遊技状態が発生する可能性を高めることが可能となる。

30

【 2 8 5 3 】

特徴 A 6 . 前記所定遊技状態における前記遊技回の実行回数を計測する特定計測手段（時短状態カウンタ 1 3 4）を備え、

当該特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が特定契機回数（第 1 時短継続回数、第 2 時短継続回数）となった場合に前記所定終了契機が発生することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 8 5 4 】

特徴 A 6 によれば、所定遊技状態において実行された遊技回の実行回数が特定契機回数となったことに基づいて所定遊技状態が終了するため、所定遊技状態の終了契機が遊技者にとって明確なものとなる。

【 2 8 5 5 】

特徴 A 7 . 1 回の前記遊技回において前記所定開始契機及び前記所定終了契機の両方が発生する場合、前記所定終了処理が実行されるまでに前記所定遊技状態において実行された前記遊技回回数と前記所定開始処理が実行されてから前記所定遊技状態において実行された前記遊技回回数との合計回数が、前記所定遊技状態ではない遊技状態から前記所定遊技状態となった場合に設定される当該所定遊技状態の継続可能回数よりも多い回数と

50

なり得ることを特徴とする特徴 A 6 に記載の遊技機。

【 2 8 5 6 】

特徴 A 7 によれば、1 回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合、上記特徴 A 1 の構成を備え、1 回の遊技回において所定終了処理が実行された後に所定開始処理が実行されるため、1 回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において後に所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が再度開始される。そして、このような事象が発生した場合、所定終了処理が実行されるまでに所定遊技状態において実行された遊技回の回数と所定開始処理が実行されてから所定遊技状態において実行された遊技回の回数との合計回数が、所定遊技状態ではない遊技状態から所定遊技状態となった場合に設定される当該所定遊技状態の継続可能回数よりも多い回数となり得る。これにより、1 回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生することの有利度を高めることが可能となる。

10

【 2 8 5 7 】

特徴 A 8 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 1 ~ 第 5 , 第 7 , 第 8 の実施形態では第 2 作動口 3 4、第 6 の実施形態では特別入賞装置 1 5 1）と、当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 1 ~ 第 5 , 第 7 , 第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能、第 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 2 8 0 6 の処理を実行する機能）と、

20

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 1 ~ 第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、を備え、

30

前記遊技回制御手段は、遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記所定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 5 8 】

特徴 A 8 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、遊技者は所定遊技状態となること及び所定遊技状態が長く継続することを期待することとなる。この場合に、上記特徴 A 1 の構成を備え、1 回の遊技回において所定終了処理が実行された後に所定開始処理が実行されるため、1 回の遊技回において所定開始契機及び所定終了契機の両方が発生する場合には当該遊技回において先に所定終了処理が実行されることで現状の所定遊技状態が終了された後に、当該遊技回において後に所定開始処理が実行されることで所定遊技状態が再度開始される。よって、遊技者は所定終了契機が発生するのであれば当該所定終了契機が発生する遊技回において所定開始契機が発生することを期待することとなる。

40

【 2 8 5 9 】

なお、特徴 A 1 ~ A 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~

50

C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 2 8 6 0 】

上記特徴 A 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 8 6 1 】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基ついて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 2 8 6 2 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基つき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基つき遊技球が払い出されるようになっている。

【 2 8 6 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技を進行させるための処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 8 6 4 】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 1 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段 (第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b) を制御する遊技回制御手段 (第 1、第 4、第 5、第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) と、

前記遊技回において、特定終了契機 (1 減算後における高確率状態カウンタ 1 3 3 の値が「 0 」となること) が発生していることを特定した場合に特定遊技状態 (高確率状態) を終了させ、当該特定終了契機が発生していないことを特定した場合に前記特定遊技状態を終了させない特定終了処理 (第 1、第 4、第 5、第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理) を実行する特定終了実行手段 (第 1、第 4、第 5、第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理を実行する機能) と、

前記遊技回において、所定開始契機 (時短結果、天井時短) が発生していることを特定した場合に所定遊技状態 (低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードである時短状態) を開始させ、当該所定開始契機が発生していないことを特定した場合に前記所定遊技状態を開始させない所定開始処理 (第 1、第 4、第 5、第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される時短結果用の設定処理又は天井カウンタ 1 3 1 の減算処理) を実行する所定開始実行手段 (第 1、第 4、第 5、第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短結果用の設定処理を実行する機能、第 1、第 4、第 5、第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を実行する機能) と、を備え、

前記所定開始実行手段は、前記特定遊技状態において前記所定開始処理が実行された場合には前記所定開始契機が発生しないようにするものであり、又は前記特定遊技状態において前記所定開始処理が実行された場合には前記所定開始契機の発生を無効とするものであり、

10

20

30

40

50

1回の前記遊技回において前記所定開始処理が実行された後に前記特定終了処理が実行されることを特徴とする遊技機。

【2865】

特徴B1によれば、特定終了処理にて特定終了契機が発生していることが特定された場合に特定遊技状態が終了され、所定開始処理にて所定開始契機が発生していることが特定された場合に所定遊技状態が開始されるため、特定遊技状態であることを期待する遊技者は特定遊技状態において特定終了契機が発生しないことを期待し、所定遊技状態であることを期待する遊技者は所定遊技状態ではない遊技状態において所定開始契機が発生することを期待する。

【2866】

この場合に、特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機が発生しない、又は特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機の発生が無効となる。これにより、特定遊技状態において所定遊技状態が重複して発生してしまわないようにすることが可能となる。

【2867】

また、1回の遊技回において所定開始処理が実行された後に特定終了処理が実行されるため、特定遊技状態が終了する遊技回であっても、特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機が発生しない、又は特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機の発生が無効となる。これにより、特定遊技状態の最後の遊技回であっても特定遊技状態において開始された遊技回において所定遊技状態が発生してしまわないようにすることが可能となる。よって、遊技者に対する利益の付与が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。また、1回の遊技回における処理の実行順序を所定開始処理の実行後に特定終了処理が実行される順序とするという簡素な構成によって上記のような優れた効果を奏することが可能である。

【2868】

特徴B2．前記特定遊技状態の方が前記所定遊技状態よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴B1に記載の遊技機。

【2869】

特徴B2によれば、特定遊技状態の方が所定遊技状態よりも遊技者にとって有利であるため、特定遊技状態において実行された遊技回においては所定遊技状態が発生しない構成であっても遊技者に大きな不利益を与えてしまわないようにすることが可能となる。

【2870】

特徴B3．前記特定終了処理及び前記所定開始処理はいずれも前記遊技回において前記遊技回実行手段における前記遊技回用動作が終了した後に実行されることを特徴とする特徴B1又はB2に記載の遊技機。

【2871】

特徴B3によれば、特定終了処理及び所定開始処理はいずれも遊技回用動作が終了した後に実行されるため、これら処理が遊技回用動作を開始させるための処理及び遊技回用動作を進行させるための処理が実行されない状況で実行されることとなり、処理負荷を分散することが可能となる。また、このように処理負荷を分散した構成であっても上記特徴B1の構成を備え、特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機が発生しない、又は特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機の発生が無効となる構成において、1回の遊技回において所定開始処理が実行された後に特定終了処理が実行されるため、遊技者に対する利益の付与が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【2872】

特徴B4．所定抽選処理（第1，第4，第5，第7～第9の実施形態における主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理）を実行する所定抽選手段（第1，第4，第5，第7～第9の実施形態における主側MPU82の保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技回制御手段は、前記所定抽選処理の結果に対応する動作結果となるように前記遊技回実行手段を制御するものであり、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（時短結果）となった場合に前記所定開始契機が発生する構成であり、

前記所定開始実行手段は、前記特定遊技状態において前記所定開始処理が実行された場合には前記所定開始契機の発生を無効とするものであることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 7 3 】

特徴 B 4 によれば、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて所定遊技状態が発生する構成において、上記特徴 B 1 の構成を備え、特定遊技状態において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機の発生が無効となる構成において、1 回の遊技回において所定開始処理が実行された後に特定終了処理が実行されるため、遊技者に対する利益の付与が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。

10

【 2 8 7 4 】

特徴 B 5 . 前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（天井カウンタ 1 3 1 ）を備え、

前記所定開始実行手段は、前記所定開始処理として、前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新処理（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 , 第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 1 5 0 3 、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 3 7 0 3 ）、及び当該所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態では固定天井回数）となった場合に前記所定開始契機の発生として前記所定遊技状態を開始させる開始実行処理（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 , 第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 1 5 0 6 、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 3 7 0 5 ）を実行するものであり、

20

前記特定遊技状態においては前記回数更新処理が実行されないことを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 7 5 】

特徴 B 5 によれば、所定契機回数の遊技回が実行されたことに基づいて所定遊技状態が発生する構成において、特定遊技状態においては遊技回が実行されたとしても所定計測手段にて計測されている遊技回の実行回数を更新するための回数更新処理が実行されない。これにより、特定遊技状態においては、所定遊技状態が発生しないだけでなく、所定遊技状態の発生を近付ける回数更新処理すら実行されないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴 B 1 の構成を備え、1 回の遊技回において所定開始処理が実行された後に特定終了処理が実行されるため、特定遊技状態が終了する遊技回であっても所定遊技状態の発生を近付ける回数更新処理が実行されないようにすることが可能となる。

30

【 2 8 7 6 】

特徴 B 6 . 取得契機が発生したことに基づいて特別情報（第 1 保留情報、第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 0 4 及びステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

40

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、を備え、

前記遊技回制御手段は、遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において

50

前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記特定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記付与判定の結果が前記付与対応結果となる確率が高い遊技状態であることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 7 7 】

特徴 B 6 によれば、特定遊技状態においては付与判定の結果が付与対応結果となる確率が高くなるため、特定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【 2 8 7 8 】

特徴 B 7 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態における第 2 作動口 3 4 ）と、

10

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2

20

の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 1 , 第 4 , 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記遊技回制御手段は、遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記所定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 2 8 7 9 】

特徴 B 7 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【 2 8 8 0 】

特徴 B 8 . 前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴 B 7 に記載の遊技機。

40

【 2 8 8 1 】

特徴 B 8 によれば、所定入球手段の開放状態のなり易さに関して、特定遊技状態は所定遊技状態よりも有利となる。したがって、特定遊技状態において実行された遊技回においては所定遊技状態が発生しない構成であっても遊技者に大きな不利益を与えてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 8 8 2 】

なお、特徴 B 1 ~ B 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8 、特徴 B 1 ~ B 8 、特徴 C 1 ~ C 8 、特徴 D 1 ~ D 8 、特徴 E 1 ~ E 9 、特徴 F 1 ~ F 6 、特徴 G 1 ~ G 1 1 、特徴 H 1 ~ H 8 、特徴 I 1 ~ I 5 、特徴 J 1 ~ J 7 、特徴 K 1 ~ K 7 、特徴 L 1 ~ L 5 、特徴 M 1

50

～ M 4、特徴 N 1～ N 8、特徴 O 1～ O 8、特徴 P 1～ P 6、特徴 Q 1～ Q 1 6、特徴 R 1～ R 6、特徴 S 1～ S 7、特徴 T 1～ T 3、特徴 U 1～ U 5、特徴 V 1～ V 6、特徴 W 1～ W 1 1、特徴 X 1～ X 1 4、特徴 Y 1～ Y 1 0、特徴 Z 1～ Z 1 0、特徴 a 1～ a 2 0、特徴 b 1～ b 8、特徴 c 1～ c 6、特徴 d 1～ d 1 1、特徴 e 1～ e 1 5、特徴 f 1～ f 1 5、特徴 g 1～ g 1 2、特徴 h 1～ h 1 1、特徴 i 1～ i 8、特徴 j 1～ j 8、特徴 k 1～ k 1 0、特徴 l 1～ l 8のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 2 8 8 3 】

<特徴 C 群>

特徴 C 1 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるよう遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する遊技回制御手段（第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

10

前記遊技回が開始された場合における遊技状態の情報を記憶する状態記憶手段（主側 R A M 8 4 のスタート高確フラグ）と、

前記遊技回用動作が終了した後において、所定開始契機（時短結果、天井時短）が発生していることを特定した場合に所定遊技状態（低確率モード及び第 2 高頻度サポートモードである時短状態）を開始させ、当該所定開始契機が発生していないことを特定した場合に前記所定遊技状態を開始させない所定開始処理（第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される時短結果用の設定処理又は天井カウンタ 1 3 1 の減算処理）を実行する所定開始実行手段（第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短結果用の設定処理を実行する機能、第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を実行する機能）と、

20

を備え、

前記所定開始実行手段は、前記状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている状況（主側 R A M 8 4 のスタート高確フラグに「 1 」がセットされている状況）において前記所定開始処理が実行された場合、前記所定開始契機が発生しないようにする又は前記所定開始契機の発生を無効とすることを特徴とする遊技機。

【 2 8 8 4 】

特徴 C 1 によれば、所定開始処理にて所定開始契機が発生していることが特定された場合に所定遊技状態が開始されるため、所定遊技状態であることを期待する遊技者は所定遊技状態ではない遊技状態において所定開始契機が発生することを期待する。また、所定開始処理は遊技回用動作が終了した後に実行されるため、所定開始処理が遊技回用動作を開始させるための処理及び遊技回用動作を進行させるための処理が実行されない状況で実行されることとなり、処理負荷を分散することが可能となる。

30

【 2 8 8 5 】

この場合に、状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている状況において所定開始処理が実行された場合には、所定開始契機が発生しないようにする又は所定開始契機の発生を無効とする。これにより、特定状態情報を記憶させる契機となる遊技状態において所定遊技状態が重複して発生してしまわないようにすることが可能となる。また、状態記憶手段には遊技回が開始された場合における遊技状態の情報が記憶される。これにより、遊技回用動作が終了した後に所定開始処理が実行される構成において、遊技回が開始された場合における遊技状態が特定状態情報を記憶させる契機となる遊技状態であり当該遊技回において所定開始処理が実行される前に当該遊技状態の終了条件が成立していたとしても、当該遊技回において所定遊技状態が発生してしまわないようにすることが可能となる。よって、特定状態情報を記憶させる契機となる遊技状態の利益が付与された遊技回において所定遊技状態が発生してしまわないようにすることが可能となり、遊技者に対する利益の付与が過剰なものとなってしまうようにすることが可能となる。

40

【 2 8 8 6 】

特徴 C 2 . 前記状態記憶手段は、前記遊技回が開始された場合における遊技状態が特定

50

遊技状態（高確率状態）である場合に前記特定状態情報を記憶するものであり、

本遊技機は、前記遊技回用動作が終了した後において、特定終了契機（1減算後における高確率状態カウンタ133の値が「0」となること）が発生していることを特定した場合に特定遊技状態（高確率状態）を終了させ、当該特定終了契機が発生していないことを特定した場合に前記特定遊技状態を終了させない特定終了処理（第2の実施形態における主側MPU82にて実行される高確率状態カウンタ133の減算処理）を実行する特定終了実行手段（第2の実施形態における主側MPU82の高確率状態カウンタ133の減算処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【2887】

特徴C2によれば、特定終了処理にて特定終了契機が発生していることが特定された場合に特定遊技状態が終了されるため、特定遊技状態であることを期待する遊技者は特定遊技状態において特定終了契機が発生しないことを期待する。また、特定終了処理は遊技回用動作が終了した後に実行されるため、特定終了処理が遊技回用動作を開始させるための処理及び遊技回用動作を進行させるための処理が実行されない状況で実行されることとなり、処理負荷を分散することが可能となる。

10

【2888】

この場合に、遊技回用動作が終了した後に特定終了処理及び所定開始処理の両方が実行されることになる。そうすると、これら特定終了処理及び所定開始処理の実行順序によっては特定遊技状態において開始された遊技回であっても特定遊技状態ではない遊技状態となった後に所定開始処理が実行される可能性がある。これに対して、上記特徴C1の構成を備え、特定遊技状態において開始された遊技回では、当該遊技回が開始された場合に情報記憶手段に特定状態情報が記憶され、状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている状況において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機が発生しないようにする又は所定開始契機の発生を無効とする。よって、特定終了処理及び所定開始処理の実行順序に関係なく、特定遊技状態において開始された遊技回において所定遊技状態が発生してしまわなようにすることが可能となる。

20

【2889】

特徴C3．前記状態記憶手段は、前記遊技回が開始された場合における遊技状態が特定遊技状態（高確率状態）である場合に前記特定状態情報を記憶するものであり、

前記特定遊技状態の方が前記所定遊技状態よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

30

【2890】

特徴C3によれば、特定遊技状態の方が所定遊技状態よりも遊技者にとって有利であるため、特定遊技状態において開始された遊技回においては所定遊技状態が発生しない構成であっても遊技者に大きな不利益を与えてしまわないようにすることが可能となる。

【2891】

特徴C4．取得契機が発生したことに基づいて特別情報（第1保留情報、第2保留情報）を取得する取得手段（第2の実施形態では主側MPU82におけるステップS704及びステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第2の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

40

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第2の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、
を備え、

前記遊技回制御手段は、遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

50

前記特定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記付与判定の結果が前記付与対応結果となる確率が高い遊技状態であることを特徴とする特徴C2又はC3に記載の遊技機。

【2892】

特徴C4によれば、特定遊技状態においては付与判定の結果が付与対応結果となる確率が高くなるため、特定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【2893】

特徴C5．所定抽選処理（第2の実施形態における主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理）を実行する所定抽選手段（第2の実施形態における主側MPU82の保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能）を備え、

10

前記遊技回制御手段は、前記所定抽選処理の結果に対応する動作結果となるように前記遊技回実行手段を制御するものであり、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（時短結果）となった場合に前記所定開始契機が発生する構成であり、

前記所定開始実行手段は、前記状態記憶手段に前記特定状態情報が記憶されている状況において前記所定開始処理が実行された場合、前記所定開始契機の発生を無効とするものであることを特徴とする特徴C1乃至C4のいずれか1に記載の遊技機。

【2894】

特徴C5によれば、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて所定遊技状態が発生する構成において、上記特徴C1の構成を備え、遊技回が開始された場合における遊技状態の情報が状態記憶手段に記憶されるとともに、状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている状況において所定開始処理が実行された場合には所定開始契機の発生を無効とするため、遊技回が開始された場合における遊技状態が特定状態情報を記憶させる契機となる遊技状態であり当該遊技回において所定開始処理が実行される前に当該遊技状態の終了条件が成立していたとしても、当該遊技回において所定遊技状態が発生してしまわなようにすることが可能となる。

20

【2895】

特徴C6．前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（天井カウンタ131）を備え、

30

前記所定開始実行手段は、前記所定開始処理として、前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新処理（第2の実施形態における主側MPU82にて実行されるステップS2103）、及び当該所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（第2の実施形態では固定天井回数）となった場合に前記所定開始契機の発生として前記所定遊技状態を開始させる開始実行処理（第2の実施形態における主側MPU82にて実行されるステップS2106）を実行するものであり、

前記状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている場合、前記回数更新処理が実行されないことを特徴とする特徴C1乃至C5のいずれか1に記載の遊技機。

【2896】

40

特徴C6によれば、所定契機回数の遊技回が実行されたことに基づいて所定遊技状態が発生する構成において、状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている場合には遊技回が実行されたとしても所定計測手段にて計測されている遊技回の実行回数を更新するための回数更新処理が実行されない。これにより、特定状態情報を記憶させる契機となる遊技状態においては、所定遊技状態が発生しないだけでなく、所定遊技状態の発生を近付ける回数更新処理すら実行されないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴C1の構成を備え、遊技回が開始された場合における遊技状態の情報が状態記憶手段に記憶されるとともに、状態記憶手段に特定状態情報が記憶されている状況において所定開始処理が実行された場合には所定計測手段にて計測されている遊技回の実行回数を更新するための回数更新処理が実行されないため、特定状態情報を記憶させる契機となる遊技状態が終

50

了する遊技回であっても所定遊技状態の発生を近付ける回数更新処理が実行されないようにすることが可能となる。

【2897】

特徴C7．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第2の実施形態における第2作動口34）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（第2の実施形態では主側MPU82におけるステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第2の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

10

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第2の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第2の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

20

前記所定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴C1乃至C6のいずれか1に記載の遊技機。

【2898】

特徴C7によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

30

【2899】

特徴C8．前記状態記憶手段は、前記遊技回が開始された場合における遊技状態が特定遊技状態（高確率状態）である場合に前記特定状態情報を記憶するものであり、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴C7に記載の遊技機。

【2900】

特徴C8によれば、所定入球手段の開放状態のなり易さに関して、特定遊技状態は所定遊技状態よりも有利となる。したがって、特定遊技状態において実行された遊技回においては所定遊技状態が発生しない構成であっても遊技者に大きな不利益を与えてしまわないようにすることが可能となる。

40

【2901】

なお、特徴C1～C8の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特

50

徴k 1 ~ k 1 0、特徴l 1 ~ l 8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【2902】

上記特徴B群及び上記特徴C群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2903】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【2904】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【2905】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技者に対する利益の付与が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2906】

<特徴D群>

特徴D 1 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段(第1特図表示部37a、第2特図表示部37b)を制御する遊技回制御手段(第3の実施形態における主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

特定遊技状態(高確率状態)において当該特定遊技状態を終了させるか否かを決定する特定終了抽選処理(第3の実施形態における主側MPU82にて実行される転落判定処理)を実行する特定抽選手段(第3の実施形態における主側MPU82の転落判定処理を実行する機能)と、

所定抽選処理(第3の実施形態における主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理)を実行する所定抽選手段(第3の実施形態における主側MPU82の保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能)と、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果(時短結果)となったことに基づいて、遊技者に所定特典(第2高頻度サポートモード)を付与する所定特典付与手段(第3の実施形態における主側MPU82の時短結果用の設定処理を実行する機能)と、
を備え、

前記特定抽選手段は、1回の前記遊技回において前記所定抽選処理が実行される前に前記特定終了抽選処理を実行することを特徴とする遊技機。

【2907】

特徴D 1によれば、特定終了抽選処理にて特定遊技状態を終了させる抽選結果となった場合に特定遊技状態が終了され、所定抽選処理にて所定抽選結果となったことに基づき所定特典が遊技者に付与されるため、特定遊技状態であることを期待する遊技者は特定遊技状態において特定終了抽選処理にて当該特定遊技状態を終了させる抽選結果とならないことを期待し、所定特典が付与されることを期待する遊技者は所定抽選処理にて所定抽選結果となることを期待する。この場合に、1回の遊技回において所定抽選処理が実行される前に特定終了抽選処理が実行される。これにより、特定遊技状態における遊技回において特定終了抽選処理の抽選結果が特定遊技状態を終了させる抽選結果となる場合には、当該特定遊技状態を終了させる抽選結果となった後に所定抽選処理が実行されるため、特定遊技状態が終了する遊技回においては特定遊技状態が終了した状況で所定抽選処理が実行されるようにすることが可能となる。よって、抽選処理を好適に行うことが可能となる。

【2908】

10

20

30

40

50

特徴 D 2 . 前記所定抽選手段は、前記特定遊技状態であるか否かに応じて前記所定抽選処理の実行態様を相違させることを特徴とする特徴 D 1 に記載の遊技機。

【 2 9 0 9 】

特徴 D 2 によれば、特定遊技状態であるか否かに応じて所定抽選処理の実行態様が相違するため、所定抽選処理が実行されるタイミングにおける遊技状態に遊技者は注目することとなる。この場合に、上記特徴 D 1 の構成を備え、特定遊技状態における遊技回において特定終了抽選処理の抽選結果が特定遊技状態を終了させる抽選結果となる場合には当該特定遊技状態を終了させる抽選結果となった後に所定抽選処理が実行されるため、特定遊技状態が終了する遊技回においては特定遊技状態が終了した状況で所定抽選処理が実行される。よって、所定抽選処理においては特定遊技状態が終了する遊技回を特定遊技状態ではない遊技回として扱うことが可能となる。

10

【 2 9 1 0 】

特徴 D 3 . 前記特定終了抽選処理の結果が終了結果（転落結果）となったことに基づいて、前記特定遊技状態を終了させる特定終了処理（第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 2 2 0 8 ）を実行する手段（第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 2 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定終了抽選処理の結果が前記終了結果となった場合、前記所定抽選処理が実行される前に前記特定終了処理が実行されることを特徴とする特徴 D 1 又は D 2 に記載の遊技機。

【 2 9 1 1 】

特徴 D 3 によれば、特定遊技状態における遊技回において特定終了抽選処理の結果が終了結果となった場合には、当該遊技回において所定抽選処理が実行される前に特定遊技状態を終了させることが可能となる。

20

【 2 9 1 2 】

特徴 D 4 . 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 3 2 ）と、

当該可変入球手段を前記開放状態とした後に前記閉鎖状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段（第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理の結果が特別抽選結果（大当たり結果）となったことに基づいて、前記可変入球制御が実行される特別遊技状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行させる特別移行手段（第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 2 9 1 3 】

特徴 D 4 によれば、所定抽選処理の結果が特別抽選結果となったことに基づいて可変入球手段に対する可変入球制御が実行される特別遊技状態が発生する構成において、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて所定特典が付与される。これにより、特別遊技状態を発生させるか否かを決定する所定抽選処理の構成を利用して、所定特典を付与するか否かを決定することが可能となる。

【 2 9 1 4 】

特徴 D 5 . 前記特定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定抽選処理の結果が前記特別抽選結果となる確率が高い遊技状態であることを特徴とする特徴 D 4 に記載の遊技機。

40

【 2 9 1 5 】

特徴 D 5 によれば、特定遊技状態においては特別遊技状態が発生する確率が高くなるため、特定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、上記特徴 D 1 の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定遊技状態を終了させる結果となる遊技回においては特定遊技状態が終了した後に所定抽選処理が実行される。これにより、特定遊技状態において所定抽選処理が実行される遊技回の発生頻度を抑えることが可能となる。

【 2 9 1 6 】

50

特徴 D 6 . 数値情報を更新する特定更新手段 (種別乱数カウンタ C 2) と、

前記所定抽選処理の結果が前記特別抽選結果となった場合に前記特定更新手段により更新された前記数値情報を利用して特別種類抽選処理 (第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 2 2 1 1 の処理) を実行することで、遊技者に付与可能な特典 (開閉実行モード、当否抽選モード及びサポートモード) の種類を決定する手段 (第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 2 1 1 の処理を実行する機能) と、

前記所定抽選処理の結果が前記所定抽選結果となった場合に前記特定更新手段により更新された前記数値情報を利用して所定種類抽選処理 (第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行されるステップ S 2 2 1 7 の処理) を実行することで、遊技者に付与可能な前記所定特典の種類を決定する手段 (第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 2 1 7 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 D 4 又は D 5 に記載の遊技機。

【 2 9 1 7 】

特徴 D 6 によれば、所定抽選処理の結果が特別抽選結果となった場合には特別種類抽選処理により選択された種類の特典が付与されるため、当該特典の付与態様を多様化させることが可能となる。また、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となった場合には所定種類抽選処理により選択された種類の所定特典が付与されるため、当該所定特典の付与態様を多様化させることが可能となる。この場合に、特別種類抽選処理にて特定更新手段の数値情報が利用される構成において、所定種類抽選処理においても特定更新手段の数値情報が利用される。これにより、特別抽選結果となった場合に付与する特典の種類を決定するための構成を利用して、所定抽選結果となった場合に付与する所定特典の種類を決定することが可能となる。

【 2 9 1 8 】

特徴 D 7 . 前記所定特典付与手段は、前記特定遊技状態である状況で前記所定抽選処理の結果が前記所定抽選結果となったとしても、前記所定特典を付与しないことを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 1 9 】

特徴 D 7 によれば、特定遊技状態である状況で所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったとしても所定特典が付与されないことにより、所定特典が過剰に付与されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴 D 1 の構成を備え、特定遊技状態における遊技回において特定終了抽選処理の抽選結果が特定遊技状態を終了させる抽選結果となる場合には当該特定遊技状態を終了させる抽選結果となった後に所定抽選処理が実行されるため、特定遊技状態が終了する遊技回においては特定遊技状態が終了した状況で所定抽選処理が実行される。よって、特定遊技状態が終了する遊技回においては所定特典が付与され得るようにすることが可能となる。

【 2 9 2 0 】

特徴 D 8 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段 (第 2 作動口 3 4) と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報 (第 2 保留情報) を取得する取得手段 (第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能) と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段 (第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能) と、を備え、

前記所定抽選手段は、前記特別情報が取得されたことに基づいて前記所定抽選処理を実行し、

前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、別遊技状態 (通常遊技状態) よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態 (第 2 高頻度サポートモード) に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 2 9 2 1 】

特徴 D 8 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、特別情報が取得されることで所定抽選処理が実行される構成において、所定遊技状態である場合には別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、遊技者は所定遊技状態となること及び所定遊技状態が長く継続することを期待することとなる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【 2 9 2 2 】

なお、特徴 D 1 ~ D 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 2 9 2 3 】

上記特徴 D 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 9 2 4 】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 2 9 2 5 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【 2 9 2 6 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては抽選処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 9 2 7 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 1 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段 (第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b) を制御する遊技回制御手段 (第 1 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) と、

前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段 (天井カウンタ 1 3 1) と、

前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新手段 (第 1、第 3 ~ 第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 1 5 0 3 の処理を実行する機能、第 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 2 1 0 3 の処理を実行する機能、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 3 7 0 3 の処理を実行する機能、第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 4 5 0 3 の処理を実行する機能) と、

前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数 (第 1 ~ 第 4、第 6 ~ 第 1 2 の実施形態では固定天井回数、第 5 の実施形態では第 1 天井回数又は第 2 天井回数) となった場合に所定特典 (第 2 高頻度サポートモード) を付与する所定特典付与手段 (第 1、第 3 ~ 第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 1 5 0

10

20

30

40

50

6の処理を実行する機能、第2の実施形態では主側MPU82におけるステップS2106の処理を実行する機能、第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS3705の処理を実行する機能、第10～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS4505の処理を実行する機能)と、

動作電力の供給が開始された場合に所定記憶手段(主側RAM84)に情報異常が発生していることを特定した場合、異常対応処理(第1～第3,第6～第12の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS121、第4の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS2421、第5の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS2621)を実行する異常対応手段(第1～第3,第6～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS121の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU82におけるステップS2421の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2621の処理を実行する機能)と、

10

前記情報異常が発生したことに基づいて、前記所定計測手段の情報が所定の初期値(第1～第4,第6～第12の実施形態では「500」、第5の実施形態では「800」となるようにする所定設定処理(第1～第3,第6～第12の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS122、第4の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS2506、第5の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS2622)を実行する所定設定手段(第1～第3,第6～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS122の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU82におけるステップS2506の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2622の処理を実行する機能)と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2928】

特徴E1によれば、所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定特典が付与されるため、遊技回が繰り返し実行されたことに対して遊技者に所定特典が付与されるようにすることが可能となる。また、動作電力の供給が開始された場合に所定記憶手段に情報異常が発生している場合には異常対応処理が実行されるため、情報異常の発生に対して対処することが可能となる。この場合に、情報異常が発生したことに基づいて所定計測手段の情報が所定の初期値となる。情報異常が発生している場合には所定計測手段の情報も異常な情報となっているおそれがあるが、このような状況においては所定計測手段の情報が所定の初期値となるため、所定計測手段の情報が異常な情報のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【2929】

特徴E2.遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理(当否判定処理)を実行する手段(主側MPU82における当否判定処理を実行する機能)と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作(設定変更操作)が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況(設定値更新処理が実行される状況)となるようにする状況発生手段(第1～第3,第6～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS117の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2617の処理を実行する機能)と、

40

を備え、

前記所定設定手段は、前記設定可能状況において前記所定設定処理を実行しないことを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【2930】

特徴E2によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況において所定計測手段の情報が所定の初期値に設定されないため、設定可能状況が発生したとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。当該構成において上記特

50

徴 E 1 の構成を備え、情報異常が発生したことに基づいて所定計測手段の情報が所定の初期値となるため、所定計測手段の情報が異常な情報のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 9 3 1 】

特徴 E 3 . 前記異常対応手段は、前記異常対応処理にて異常対応情報（「 1 」の情報）を異常対応記憶領域（主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグ）に記憶させるものであり、

本遊技機は、前記設定可能状況が発生する場合に前記異常対応記憶領域を初期化する手段（第 1 ~ 第 3 , 第 5 ~ 第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 における設定値更新処理にて R A M クリアを実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 E 2 に記載の遊技機。

【 2 9 3 2 】

特徴 E 3 によれば、情報異常が発生したことに基づき記憶された異常対応情報を消去するためには設定可能状況が発生させる必要がある構成において、当該設定可能状況において所定計測手段の情報が所定の初期値となるのではなく、異常対応情報が記憶される場合に所定計測手段の情報が所定の初期値となる。これにより、設定可能状況においては異常対応情報が記憶されているか否かに関係なく異常対応記憶領域を初期化すればよく、異常対応情報が記憶されているか否かによって設定可能状況における処理の実行内容を相違させる必要がない。よって、設定可能状況における処理の負荷を軽減することが可能となる。

【 2 9 3 3 】

特徴 E 4 . 前記異常対応手段は、前記異常対応処理にて異常対応情報（「 1 」の情報）を異常対応記憶領域（主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグ）に記憶させるものであり、

本遊技機は、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理（当否判定処理）を実行する手段（主側 M P U 8 2 における当否判定処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定変更操作）が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 4 1 7 の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況が発生する場合に前記異常対応記憶領域を初期化する手段（第 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 5 0 4 及びステップ S 2 5 0 5 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定設定手段は、前記異常対応情報が記憶されていない状況で前記設定可能状況が発生する場合には前記所定設定処理を実行することではなく、前記異常対応情報が記憶されている状況で前記設定可能状況が発生する場合に前記所定設定処理を実行することを特徴とする特徴 E 1 に記載の遊技機。

【 2 9 3 4 】

特徴 E 4 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、情報異常が発生したことに基づき記憶された異常対応情報を消去するためには設定可能状況が発生させる必要がある。この場合に、異常対応情報が記憶されていない状況で設定可能状況が発生する場合には所定計測手段の情報が所定の初期値となることはなく、異常対応情報が記憶されている状況で設定可能状況が発生する場合には所定計測手段の情報が所定の初期値となる。これにより、設定可能状況が発生した場合には基本的に所定計測手段の情報が所定の初期値とならないようにしながら、異常対応情報を消去するために設定可能状況が発生した場合にはそれに合わせて所定計測手段の情報が所定の初期値となるようにすることが可能となる。

【 2 9 3 5 】

特徴 E 5 . 動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作（ R A M クリア操作）が行われていることに基づいて前記所定記憶手段に対して所定の情報の初期化処理を実行する

10

20

30

40

50

手段（第 1～第 3，第 6～第 12 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 119 の処理を実行する機能、第 4 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 2419 の処理を実行する機能、第 5 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 2619 の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化処理が実行されたとしても前記所定計測手段の情報が初期化されることはなく、

前記所定設定手段は、前記初期化処理が実行されたとしても前記所定設定処理を実行しないことを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2936】

特徴 E 5 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われていることに基づいて所定記憶手段に対して所定の情報の初期化処理が実行される構成において、当該初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が所定の初期値に設定されない。これにより、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。当該構成において上記特徴 E 1 の構成を備え、情報異常が発生したことに基いて所定計測手段の情報が所定の初期値となるため、所定計測手段の情報が異常な情報のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2937】

特徴 E 6 . 遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行させる手段（第 1～第 4，第 6～第 12 の実施形態における主側 MPU 82 の特電開始処理を実行する機能）と、

20

前記特別遊技状態への移行を契機として、前記所定計測手段の情報が前記所定の初期値となるようにする手段（第 1，第 4，第 8，第 9 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 1005 の処理を実行する機能、第 2 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 1905 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 2305 の処理を実行する機能、第 6 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 3109 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 3305 の処理を実行する機能、第 10～第 12 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 4208 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【2938】

特徴 E 6 によれば、特別遊技状態への移行を契機として所定計測手段の情報が所定の初期値となる構成において、動作電力の供給が開始された場合に情報異常が発生している場合にも所定計測手段の情報が所定の初期値となる。これにより、情報異常が発生した場合には所定特典が付与されるために必要な遊技回の実行回数を、特別遊技状態が発生した後において所定特典が付与されるために必要な遊技回の実行回数と同一とすることが可能となる。

【2939】

特徴 E 7 . 遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行させる手段（主側 MPU 82 における特電開始処理を実行する機能）を備え、

40

前記所定特典付与手段は、前記特別遊技状態が終了した後において実行された前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となっていることを前記所定計測手段により計測されている情報に基づいて特定した場合、前記所定特典を付与するものであり、

前記所定設定処理が実行された後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数（第 5 の実施形態における「800」）と、前記特別遊技状態が終了した後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数（第 5 の実施形態における「500」）とが相違していることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2940】

特徴 E 7 によれば、特別遊技状態が発生した後に実行された遊技回の実行回数が所定契

50

機回数となった場合に所定特典が付与される構成において、情報異常が発生した後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数と、特別遊技状態が終了した後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数とが相違している。これにより、所定特典が付与されるまでに必要な遊技回の実行回数を、特別遊技状態が終了した後と、情報異常が発生した後とで相違させることが可能となる。

【 2 9 4 1 】

特徴 E 8 . 前記所定設定処理が実行された後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数の方が、前記特別遊技状態が終了した後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴 E 7 に記載の遊技機。

10

【 2 9 4 2 】

特徴 E 8 によれば、情報異常が発生した後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数の方が、特別遊技状態が終了した後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数よりも多い回数であることにより、不正に情報異常を発生させる行為が行われた場合にはその後に所定特典が付与されるまでに必要な遊技回の実行回数を多くすることが可能となる。

【 2 9 4 3 】

特徴 E 9 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 1 ~ 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態では第 2 作動口 3 4、第 6 , 第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態では特別入賞装置 1 5 1）と、

20

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 1 ~ 第 5 , 第 7 ~ 第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能、第 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 2 8 0 6 の処理を実行する機能、第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 1 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第 1 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

30

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 1 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態（第 2 高頻度サポートモード）に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 9 4 4 】

特徴 E 9 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

50

【 2 9 4 5 】

なお、特徴 E 1 ~ E 9 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【 2 9 4 6 】

上記特徴 E 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 9 4 7 】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 2 9 4 8 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

20

【 2 9 4 9 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 9 5 0 】

< 特徴 F 群 >

特徴 F 1 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段 (第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b) を制御する遊技回制御手段 (第 1 ~ 第 5、第 7 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) と、

30

前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段 (天井カウンタ 1 3 1) と、

前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新手段 (第 1、第 3 ~ 第 5、第 7、第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 1 5 0 3 の処理を実行する機能、第 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 2 1 0 3 の処理を実行する機能、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 3 7 0 3 の処理を実行する機能、第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 4 5 0 3 の処理を実行する機能) と、

前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数 (第 1 ~ 第 4、第 7 ~ 第 1 2 の実施形態では固定天井回数、第 5 の実施形態では第 1 天井回数又は第 2 天井回数) となった場合に所定特典 (第 2 高頻度サポートモード) を付与する所定特典付与手段 (第 1、第 3 ~ 第 5、第 7、第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 1 5 0 6 の処理を実行する機能、第 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 2 1 0 6 の処理を実行する機能、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 3 7 0 5 の処理を実行する機能、第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 4 5 0 5 の処理を実行する機能) と、

40

遊技者に有利な特別遊技状態 (開閉実行モード) に遊技状態を移行させる特別移行手段 (第 1 ~ 第 5、第 7 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理を実行する機能) と、

50

前記特別遊技状態が開始される場合に前記所定計測手段の情報が特定の初期値（第1～第5，第7～第12の実施形態における「500」）となるようにする所定設定処理（第1，第4，第5，第8，第9の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS1005の処理、第2の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS1905の処理、第3の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS2305の処理、第7の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS3305の処理、第10～第12の実施形態では主側MPU82にて実行されるステップS4208の処理）を実行する所定設定手段（第1，第4，第5，第8，第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS1005の処理を実行する機能、第2の実施形態では主側MPU82におけるステップS1905の処理を実行する機能、第3の実施形態では主側MPU82におけるステップS2305の処理を実行する機能、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS3305の処理を実行する機能、第10～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS4208の処理を実行する機能）と、

10

【2951】

特徴F1によれば、所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定特典が付与されるため、遊技回が繰り返し実行されたことに対して遊技者に所定特典が付与されるようにすることが可能となる。また、特別遊技状態を契機として所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されるため、特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定特典が付与されるようにすることが可能となる。この場合に、特別遊技状態を契機として所定計測手段の情報が特定の初期値に設定される場合、特別遊技状態が開始される場合に当該特定の初期値の設定が行われる。これにより、特別遊技状態においてある程度の利益を得た後であって特別遊技状態が終了する前に、動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給を再度開始させることによって所定計測手段の情報が維持されるようにしながら特別遊技状態を強制的に終了させる不正行為が行われたとしても、その維持された所定計測手段の情報は特別遊技状態が開始される場合に設定された特定の初期値となる。よって、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

20

【2952】

特徴F2、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理（当否判定処理）を実行する手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

30

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定変更操作）が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第1～第3，第7～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS117の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU82におけるステップS2417の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2617の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定設定手段は、前記設定可能状況において前記所定設定処理を実行しないことを特徴とする特徴F1に記載の遊技機。

40

【2953】

特徴F2によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況において所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されないため、設定可能状況が発生したとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。当該構成において上記特徴F1の構成を備え、特別遊技状態が開始される場合に当該特定の初期値の設定が行われる。これにより、特別遊技状態においてある程度の利益を得た後であって特別遊技状態が終了する前に、動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給を再度開始させるこ

50

とによって所定計測手段の情報が維持されるようにしながら特別遊技状態を強制的に終了させる不正行為が行われたとしても、その維持された所定計測手段の情報は特別遊技状態が開始される場合に設定された特定の初期値となる。よって、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

【2954】

特徴F3．動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作（RAMクリア操作）が行われていることに基づいて所定記憶手段（主側RAM84）に対して所定の情報の初期化処理を実行する手段（第1～第3，第7～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS119の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU82におけるステップS2419の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2619の処理を実行する機能）を備え、

10

前記初期化処理が実行されたとしても前記所定計測手段の情報が初期化されることはなく、

前記所定設定手段は、前記初期化処理が実行されたとしても前記所定設定処理を実行しないことを特徴とする特徴F1又はF2に記載の遊技機。

【2955】

特徴F3によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われていることに基づいて所定記憶手段に対して所定の情報の初期化処理が実行される構成において、当該初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されない。これにより、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。当該構成において上記特徴F1の構成を備え、特別遊技状態が開始される場合に当該特定の初期値の設定が行われる。これにより、特別遊技状態においてある程度の利益を得た後であって特別遊技状態が終了する前に、動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給を再度開始させることによって所定計測手段の情報が維持されるようにしながら特別遊技状態を強制的に終了させる不正行為が行われたとしても、その維持された所定計測手段の情報は特別遊技状態が開始される場合に設定された特定の初期値となる。よって、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

20

【2956】

特徴F4．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理（当否判定処理）を実行する手段（第1～第5，第7～第12の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

30

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定変更操作）が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第1～第3，第7～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS117の処理を実行する機能、第4の実施形態では主側MPU82におけるステップS2417の処理を実行する機能、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2617の処理を実行する機能）と、

40

前記所定設定手段は、前記初期化処理が実行されたとしても前記所定設定処理を実行しない構成であって前記設定可能状況において前記所定設定処理を実行しない構成であり、動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作及び前記所定関連操作の両方が行われていない所定状況（第1～第3，第7～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS113にて肯定判定をする状況、第4の実施形態では主側MPU82におけるステップS2413にて肯定判定をする状況、第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS2613にて肯定判定をする状況）である場合に前記所定設定処理を実行することを特徴とする特徴F3に記載の遊技機。

【2957】

特徴F4によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象とな

50

る設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されないとともに、設定可能状況において所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されないため、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となるだけでなく、設定可能状況が発生したとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作及び所定関連操作の両方が行われていない所定状況である場合に所定計測手段の情報が特定の初期値に設定される。これにより、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されないとともに設定可能状況において所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されない構成において、動作電力の供給が開始される場合に所定状況となるようにすることで所定計測手段の情報を特定の初期値に設定することが可能となる。

10

【 2 9 5 8 】

特徴 F 5 . 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 3 2 ）と、

当該可変入球手段を前記開放状態とした後に前記閉鎖状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段（第 1 ～ 第 5 , 第 7 ～ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特別移行手段は、前記遊技回用動作の動作結果が特別結果（大当たり結果に対応する停止結果）となる前記遊技回が終了した後に前記特別遊技状態に遊技状態を移行させるものであり、

20

前記特別遊技状態において前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記所定設定手段は、前記遊技回用動作の動作結果が前記特別結果となった以降であって前記特別遊技状態において前記可変入球制御が開始される前に前記所定設定処理を実行することを特徴とする特徴 F 1 乃至 F 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 5 9 】

特徴 F 5 によれば、遊技回用動作の動作結果が特別結果となった以降であって特別遊技状態において可変入球制御が開始される前に、所定計測手段の情報を特定の初期値に設定することが可能となる。

30

【 2 9 6 0 】

特徴 F 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 1 ～ 第 5 , 第 7 ～ 第 9 の実施形態では第 2 作動口 3 4 、第 1 0 ～ 第 1 2 の実施形態では特別入賞装置 1 5 1 ）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 1 ～ 第 5 , 第 7 ～ 第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能、第 1 0 ～ 第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 1 ～ 第 5 , 第 7 ～ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

40

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 1 ～ 第 5 , 第 7 ～ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態（第 2 高頻度サポートモー

50

ド)に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴F 1乃至F 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2961】

特徴F 6によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【2962】

なお、特徴F 1～F 6の構成に対して、特徴A 1～A 8、特徴B 1～B 8、特徴C 1～C 8、特徴D 1～D 8、特徴E 1～E 9、特徴F 1～F 6、特徴G 1～G 11、特徴H 1～H 8、特徴I 1～I 5、特徴J 1～J 7、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 5、特徴M 1～M 4、特徴N 1～N 8、特徴O 1～O 8、特徴P 1～P 6、特徴Q 1～Q 16、特徴R 1～R 6、特徴S 1～S 7、特徴T 1～T 3、特徴U 1～U 5、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 14、特徴Y 1～Y 10、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 20、特徴b 1～b 8、特徴c 1～c 6、特徴d 1～d 11、特徴e 1～e 15、特徴f 1～f 15、特徴g 1～g 12、特徴h 1～h 11、特徴i 1～i 8、特徴j 1～j 8、特徴k 1～k 10、特徴l 1～l 8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【2963】

上記特徴F群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2964】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【2965】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したに基づき内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【2966】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技が適切に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2967】

<特徴G群>

特徴G 1. 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段(第1特図表示部37a、第2特図表示部37b)を制御する遊技回制御手段(第6の実施形態における主側MPU 82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段(天井カウンタ131)と、

前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新手段(第6の実施形態における主側MPU 82のステップS 1503の処理を実行する機能)と、

前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数(第6の実施形態における固定天井回数又は特別天井回数)となった場合に所定特典(第2高頻度サポートモード)を付与する所定特典付与手段(第6の実施形態における主側MPU 82のステップS 1506の処理を実行する機能)と、

遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に遊技状態を移行させる特別移行手段

10

20

30

40

50

(第6の実施形態における主側MPU82の特電開始処理を実行する機能)と、

前記特別遊技状態が終了する場合に前記所定計測手段の情報が特定の初期値(第6の実施形態における「500」となるようにする所定設定処理(第6の実施形態における主側MPU82のステップS3109の処理)を実行する所定設定手段(第6の実施形態における主側MPU82のステップS3109の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2968】

特徴G1によれば、所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定特典が付与されるため、遊技回が繰り返し実行されたことに対して遊技者に所定特典が付与されるようにすることが可能となる。また、特別遊技状態を契機として所定計測手段の情報が特定の初期値に設定されるため、特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定特典が付与されるようにすることが可能となる。この場合に、特別遊技状態を契機として所定計測手段の情報が特定の初期値に設定される場合、特別遊技状態が終了する場合に当該特定の初期値の設定が行われる。これにより、特別遊技状態に移行する直前の遊技状況が複数パターン存在する構成であっても特別遊技状態を契機として所定計測手段に特定の初期値を設定する処理を特別遊技状態が終了する場合の処理として集約することが可能となる。よって、処理構成の簡素化を図りながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【2969】

特徴G2・前記特別移行手段は、

前記遊技回が終了した場合に前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる手段(第6の実施形態における主側MPU82のステップS3002～ステップS3005の処理を実行する機能)と、

前記遊技回の終了とは異なる事象が発生した場合に前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる手段(第6の実施形態における主側MPU82の振分用処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

20

【2970】

特徴G2によれば、遊技回が終了した後に特別遊技状態に移行する場合と、遊技回の終了とは異なる事象が発生した場合に特別遊技状態に移行する場合とがある。これにより、特別遊技状態に移行するパターンを多様化させることが可能となる。この場合に、上記特徴G1の構成を備え、特別遊技状態が終了する場合に所定計測手段に特定の初期値が設定されるため、特別遊技状態に移行する直前の遊技状況が複数パターン存在する構成であっても特別遊技状態を契機として所定計測手段に特定の初期値を設定する処理を特別遊技状態が終了する場合の処理として集約することが可能となる。

30

【2971】

特徴G3・前記特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止された場合には、動作電力の供給が開始された後に前記所定計測手段の情報が前記特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値である状況で前記遊技回が実行されるようにするための特定設定処理(第6の実施形態における主側MPU82にて実行されるステップS3204)を実行する特定設定手段(第6の実施形態における主側MPU82のステップS3204の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴G1又はG2に記載の遊技機。

40

【2972】

特別遊技状態が終了する場合に所定計測手段に特定の初期値が設定される構成の場合、特別遊技状態においてある程度の利益を得た後であって特別遊技状態が終了する前に、動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給を再度開始させることによって所定計測手段の情報が維持されるようにしながら特別遊技状態を強制的に終了させる不正行為が想定される。これに対して、特徴G3によれば、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止された場合には、動作電力の供給が開始された後に所定計測手段の情報が特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値である状況で遊技回が実行されるようにするための特定設定処理が実行される。これにより、上記のような不正行為を無力化させること

50

が可能となる。

【 2 9 7 3 】

特徴 G 4 . 動作電力の供給が停止されることを特定した場合、停電時処理（第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される停電監視処理）を実行する手段（第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の停電監視処理を実行する機能）を備え、

前記特定設定手段は、前記特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止される場合、前記停電時処理において前記特定設定処理を実行することを特徴とする特徴 G 3 に記載の遊技機。

【 2 9 7 4 】

特徴 G 4 によれば、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止される場合、停電時処理において所定計測手段に特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値が設定されるため、当該所定計測手段に初期値を設定する処理を動作電力の供給開始時に実行する構成に比べて、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止される状況であるか否かを特定し易くなる。

10

【 2 9 7 5 】

特徴 G 5 . 前記所定設定処理が実行された後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数（第 6 の実施形態における「 5 0 0 」）と、前記特定設定処理が実行された後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数（第 6 の実施形態における「 8 0 0 」）とが相違していることを特徴とする特徴 G 3 又は G 4 に記載の遊技機。

20

【 2 9 7 6 】

特徴 G 5 によれば、特別遊技状態が終了した後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数と、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給が再開された後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数とが相違している。これにより、所定特典が付与されるまでに必要な遊技回の実行回数を、特別遊技状態が終了した後と、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止されて動作電力の供給が再開された後とで相違させることが可能となる。

【 2 9 7 7 】

特徴 G 6 . 前記特定設定処理が実行された後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数の方が、前記所定設定処理が実行された後に前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったと特定されるまでに必要な前記遊技回の実行回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴 G 3 乃至 G 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 2 9 7 8 】

特徴 G 6 によれば、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給が再開された後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数の方が、特別遊技状態が終了した後に遊技回の実行回数が所定契機回数となったと特定されるまでに必要な遊技回の実行回数よりも多い回数であることにより、不正に特別遊技状態の途中で動作電力の供給を停止させる行為が行われた場合にはその後その後に所定特典が付与されるまでに必要な遊技回の実行回数を多くすることが可能となる。

40

【 2 9 7 9 】

特徴 G 7 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理（第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される当否判定処理）を実行する手段（第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定変更操作）が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 6 の実施形態における主側 M P

50

U 8 2 のステップ S 1 1 7 の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記設定可能状況において前記所定計測手段の情報が変更されないことを特徴とする特徴 G 3 乃至 G 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 8 0 】

特徴 G 7 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況において所定計測手段の情報が初期値に設定されないため、設定可能状況が発生したとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。当該構成において上記特徴 G 3 の構成を備え、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止された場合には、動作電力の供給が開始された後に所定計測手段の情報が特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値である状況で遊技回が実行されるようにするための特定設定処理が実行される。これにより、特別遊技状態においてある程度の利益を得た後であって特別遊技状態が終了する前に、動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給を再度開始させることによって所定計測手段の情報が維持されるようにしながら特別遊技状態を強制的に終了させる不正行為を無力化させることが可能となる。

10

【 2 9 8 1 】

特徴 G 8 . 動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作 (R A M クリア操作) が行われていることに基づいて所定記憶手段 (主側 R A M 8 4) に対して所定の情報の初期化処理を実行する手段 (第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 1 1 9 の処理を実行する機能) を備え、

20

前記初期化処理が実行されたとしても前記所定計測手段の情報が初期化されることはなく、

前記初期化処理が実行されたとしても前記所定計測手段の情報が変更されないことを特徴とする特徴 G 3 乃至 G 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 8 2 】

特徴 G 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われていることに基づいて所定記憶手段に対して所定の情報の初期化処理が実行される構成において、当該初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が初期値に設定されない。これにより、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。当該構成において上記特徴 G 3 の構成を備え、特別遊技状態の途中で動作電力の供給が停止された場合には、動作電力の供給が開始された後に所定計測手段の情報が特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値である状況で遊技回が実行されるようにするための特定設定処理が実行される。これにより、特別遊技状態においてある程度の利益を得た後であって特別遊技状態が終了する前に、動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給を再度開始させることによって所定計測手段の情報が維持されるようにしながら特別遊技状態を強制的に終了させる不正行為を無力化させることが可能となる。

30

【 2 9 8 3 】

特徴 G 9 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理 (第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 にて実行される当否判定処理) を実行する手段 (第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能) と、

40

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作 (設定変更操作) が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況 (設定値更新処理が実行される状況) となるようにする状況発生手段 (第 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 1 1 7 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記初期化処理が実行されたとしても前記所定計測手段の情報が変更されない構成であ

50

って前記設定可能状況において前記所定計測手段の情報が変更されない構成であり、

本遊技機は、動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作及び前記所定関連操作の両方が行われていない所定状況（第6の実施形態における主側MPU82のステップS113にて肯定判定をする状況）である場合に前記所定計測手段の情報が前記特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値となるようにする手段（第6の実施形態における主側MPU82のステップS114の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G8に記載の遊技機。

【2984】

特徴G9によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が初期値に設定されないとともに、設定可能状況において所定計測手段の情報が初期値に設定されないため、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となるだけでなく、設定可能状況が発生したとしても所定計測手段の情報を動作電力の供給停止前の情報に維持させることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作及び所定関連操作の両方が行われていない所定状況である場合に所定計測手段の情報が特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値に設定される。これにより、初期化処理が実行されたとしても所定計測手段の情報が初期値に設定されないとともに設定可能状況において所定計測手段の情報が初期値に設定されない構成において、動作電力の供給が開始される場合に所定状況となるようにすることで所定計測手段の情報を特定の初期値又は当該特定の初期値とは異なる初期値に設定することが可能となる。

【2985】

特徴G10．遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置32）と、

当該可変入球手段を前記開放状態とした後に前記閉鎖状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段（第6の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特別遊技状態において前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記所定設定手段は、前記特別遊技状態における前記可変入球制御が完了した以降であって当該特別遊技状態の終了タイミング以前に前記所定設定処理を実行することを特徴とする特徴G1乃至G9のいずれか1に記載の遊技機。

【2986】

特徴G10によれば、特別遊技状態において可変入球制御が完了した以降であって特別遊技状態の終了タイミング以前に、所定計測手段の情報を特定の初期値に設定することが可能となる。

【2987】

特徴G11．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第6の実施形態における特別入賞装置151）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（第6の実施形態における主側MPU82のステップS2806の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（第6の実施形態における主側MPU82にて実行される当否判定処理）を行う付与判定手段（第6の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第6の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応

10

20

30

40

50

する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態（第2高頻度サポートモード）に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴G1乃至G10のいずれか1に記載の遊技機。

【2988】

特徴G11によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

10

【2989】

なお、特徴G1～G11の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【2990】

上記特徴G群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2991】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

30

【2992】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【2993】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2994】

<特徴H群>

特徴H1．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（第1～第5、第7、第9の実施形態における主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

前記遊技回の継続期間を決定する期間決定手段（第1～第5、第7、第9の実施形態における主側MPU82の変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

前記遊技回の実行回数を計測する特定計測手段（第1～第5、第9の実施形態では変動選択状態カウンタ132、第7の実施形態では主側RAM84の遊技回数カウンタ）と、

前記遊技回が実行された場合に前記特定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行

40

50

回数を更新する特定更新手段（第 1 ～ 第 5 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 1 7 0 3 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 3 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

計測基準契機（開閉実行モード）が発生してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が特定基準回数（第 1 ～ 第 5 ，第 9 の実施形態では 5 0 0 回、第 7 の実施形態では下 1 桁が「 7 」となる遊技回数）となったことに基づいて、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させる態様変更手段（第 1 ～ 第 5 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 1 7 0 5 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態では主側 MPU 8 2 のステップ S 3 4 0 2 ～ステップ S 3 4 0 5 の処理を実行する機能）と、

10

所定付与契機（時短結果）が発生した場合に所定特典（第 2 高頻度サポートモード）を付与する所定特典付与手段（第 1 ～ 第 5 ，第 7 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 の時短結果用の設定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定付与契機が発生して前記所定特典が付与されたとしても前記計測基準契機は発生しないことを特徴とする遊技機。

【 2 9 9 5 】

特徴 H 1 によれば、計測基準契機が発生してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となったことに基づいて遊技回の継続期間の決定態様に変更されるため、遊技回が繰り返し実行された場合において遊技回の継続期間の決定態様が画一化してしまわないようにすることが可能となる。また、所定付与契機が発生した場合には所定特典が付与されるため、遊技者は所定付与契機が発生することを期待することとなる。この場合に、所定付与契機が発生して所定特典が付与されたとしても計測基準契機は発生しない。これにより、遊技回の継続期間の決定態様に変更されるタイミングに影響を与えないようにしながら、所定付与契機の発生に対して所定特典を付与することが可能となる。

20

【 2 9 9 6 】

特徴 H 2 . 所定抽選処理（第 1 ～ 第 5 ，第 7 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理）を実行する所定抽選手段（第 1 ～ 第 5 ，第 7 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 の保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能）を備え、

30

前記遊技回制御手段は、前記所定抽選処理の結果に対応する動作結果となるように前記遊技回実行手段を制御するものであり、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（時短結果）となった場合に前記所定付与契機が発生する構成であることを特徴とする特徴 H 1 に記載の遊技機。

【 2 9 9 7 】

特徴 H 2 によれば、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となった場合に所定特典が付与され得る構成において、遊技回の継続期間の決定態様に変更されるタイミングに影響を与えないようにしながら、所定抽選結果となったことに基づく所定特典の付与を行うことが可能となる。

【 2 9 9 8 】

40

特徴 H 3 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 1 ～ 第 5 ，第 7 ，第 9 の実施形態における第 2 作動口 3 4 ）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 1 ～ 第 5 ，第 7 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 1 ～ 第 5 ，第 7 ，第 9 の実施形態における主側 MPU 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付

50

与する特典付与手段（第1～第5，第7，第9の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第1～第5，第7，第9の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態（第2高頻度サポートモード）に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴H1又はH2に記載の遊技機。

10

【2999】

特徴H3によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、上記特徴H1の構成を備え、所定付与契機が発生して所定遊技状態が発生したとしても計測基準契機は発生しない。これにより、遊技回の継続期間の決定態様が変更されるタイミングに影響を与えないようにしながら、所定付与契機の発生に対する所定遊技状態への移行を発生させることが可能となる。

20

【3000】

特徴H4．前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（天井カウンタ131）と、

前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新手段（第1，第3～第5，第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS1503の処理を実行する機能、第2の実施形態では主側MPU82におけるステップS2103の処理を実行する機能、第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS3703の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記計測基準契機から前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（第1～第4，第7～第9の実施形態では固定天井回数、第5の実施形態では第1天井回数又は第2天井回数）となった場合に前記所定特典（第2高頻度サポートモード）又はそれとは異なる特典が付与される構成であり、

30

前記特定基準回数は、前記所定契機回数よりも所定の回数分少ない回数であることを特徴とする特徴H1乃至H3のいずれか1に記載の遊技機。

【3001】

特徴H4によれば、計測基準契機から所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定特典又はそれとは異なる特典が付与されるため、遊技回が繰り返し実行されたことに対して遊技者に所定特典又はそれとは異なる特典が付与されるようにすることが可能となる。この場合に、特定基準回数は所定契機回数よりも所定の回数分少ない回数である。これにより、計測基準契機から所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となり所定特典又はそれとは異なる特典が付与されるよりも所定の回数分前の遊技回において遊技回の継続期間の決定態様を異ならせることが可能となる。よって、遊技回の継続期間の決定態様を変更することを利用して、遊技回の実行回数が所定契機回数となることにより所定特典又はそれとは異なる特典が付与される状況が近づいていることを遊技者に認識させることが可能となる。この場合に、上記特徴H1の構成を備え、所定付与契機が発生して所定特典が付与されたとしても計測基準契機は発生しない。これにより、上記のような遊技内容に対して、所定付与契機の発生による所定特典の付与が影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

40

【3002】

50

特徴 H 5 . 前記態様変更手段は、前記計測基準契機が発生してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となったことに基づいて前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させる場合、前記遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなるようにすることを特徴とする特徴 H 4 に記載の遊技機。

【 3 0 0 3 】

特徴 H 5 によれば、計測基準契機から所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となり所定特典又はそれとは異なる特典が付与されるよりも所定の回数分前の遊技回において遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなるため、遊技回の実行回数が所定契機回数となることにより所定特典又はそれとは異なる特典が付与される前に遊技回の消化効率を低下させることが可能となり、短期間に過剰な特典が付与されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴 H 1 の構成を備え、所定付与契機が発生して所定特典が付与されたとしても計測基準契機は発生しない。これにより、上記のような遊技内容に対して、所定付与契機の発生による所定特典の付与が影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 3 0 0 4 】

特徴 H 6 . 前記特定基準回数は複数種類設定されており、

前記態様変更手段は、計測基準契機が発生してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となる度に、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を所定決定態様に変更させる（第 7 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 4 0 1 ~ ステップ S 3 4 0 5 の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 H 1 乃至 H 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 0 0 5 】

特徴 H 6 によれば、計測基準契機が発生してから実行された遊技回の回数が複数種類の特定基準回数のいずれかとなる度に、遊技回の継続期間の決定態様が所定決定態様に変更されるため、遊技回の内容に遊技者が注目する状況を定期的に繰り返し発生させることが可能となる。この場合に、上記特徴 H 1 の構成を備え、所定付与契機が発生して所定特典が付与されたとしても計測基準契機は発生しない。これにより、上記のような遊技内容に対して、所定付与契機の発生による所定特典の付与が影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

30

【 3 0 0 6 】

特徴 H 7 . 前記態様変更手段は、前記計測基準契機が発生してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となった場合の状況が特定状況（第 2 高頻度サポートモード）である場合、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させないことを特徴とする特徴 H 1 乃至 H 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 0 0 7 】

特徴 H 7 によれば、特定状況である場合には計測基準契機が発生してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となったとしても遊技回の継続期間の決定態様に変更されないため、遊技回の継続期間の決定態様を変更することが好ましくない状況においては遊技回の継続期間の決定態様に変更されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 3 0 0 8 】

特徴 H 8 . 前記態様変更手段は、前記計測基準契機が発生してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となったことに基づいて前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させる場合、前記遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなるようにするものであり、

前記特定状況は、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様が、通常遊技状態である場合よりも前記遊技回の継続期間の平均期間が短くなる決定態様である状況であることを特徴とする特徴 H 7 に記載の遊技機。

【 3 0 0 9 】

50

特徴H 8によれば、計測基準契機が発生してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となった場合には遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなることにより、遊技回の演出として派手な演出が発生する状況を生じさせることが可能となる。この場合に、遊技回の継続期間の平均期間が通常遊技状態である場合よりも短い状況において、計測基準契機が発生してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となった場合には遊技回の継続期間の決定態様に変更されない。これにより、遊技回の消化効率が高い状況を優先させることが可能となる。

【3010】

なお、特徴H 1～H 8の構成に対して、特徴A 1～A 8、特徴B 1～B 8、特徴C 1～C 8、特徴D 1～D 8、特徴E 1～E 9、特徴F 1～F 6、特徴G 1～G 11、特徴H 1～H 8、特徴I 1～I 5、特徴J 1～J 7、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 5、特徴M 1～M 4、特徴N 1～N 8、特徴O 1～O 8、特徴P 1～P 6、特徴Q 1～Q 16、特徴R 1～R 6、特徴S 1～S 7、特徴T 1～T 3、特徴U 1～U 5、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 14、特徴Y 1～Y 10、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 20、特徴b 1～b 8、特徴c 1～c 6、特徴d 1～d 11、特徴e 1～e 15、特徴f 1～f 15、特徴g 1～g 12、特徴h 1～h 11、特徴i 1～i 8、特徴j 1～j 8、特徴k 1～k 10、特徴l 1～l 8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【3011】

<特徴I群>

20

特徴I 1.遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段(第8の実施形態における第2作動口34)と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報(第2保留情報)を取得する取得手段(第8の実施形態における主側MPU82のステップS709の処理を実行する機能)と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定(当否判定処理)を行う付与判定手段(第8の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能)と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果(大当たり結果)となったことに基づいて、遊技者に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段(第8の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能)と、

30

遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるように遊技実行手段(第1特図表示部37a、第2特図表示部37b)を制御する遊技回制御手段(第8の実施形態における主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

前記遊技回の継続期間を決定する期間決定手段(第8の実施形態における主側MPU82の変動表示期間の特定処理を実行する機能)と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段(第8の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能)と、

40

別遊技状態(通常遊技状態)よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態(第2高頻度サポートモード)に遊技状態を移行させる所定移行手段と、

前記遊技回の実行回数を計測する特定計測手段(第8の実施形態では変動選択状態カウンタ132)と、

前記所定遊技状態が終了してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が特定基準回数(第8の実施形態における50回)となったことに基づいて、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させる態様変更手段(第8の実施形態における主側MPU82のステップS1705及びステップS3512の処理を実行する機能)と、

50

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3012】

特徴I1によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、所定遊技状態が終了してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となったことに基づいて遊技回の継続期間の決定態様に変更されるため、所定遊技状態が終了してから特定基準回数の遊技回が消化されたタイミングで遊技回の継続期間の決定態様に变化を与えることが可能となる。よって、遊技回の継続期間の決定態様が画一化してしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技者に意外性を与えることが可能となる。

10

【3013】

特徴I2．前記所定移行手段は、前記付与判定の結果が、前記特別情報が所定対応情報に対応しているとする所定対応結果（時短結果）となったことに基づいて、前記特典を付与することなく、前記所定遊技状態に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴I1に記載の遊技機。

【3014】

特徴I2によれば、付与判定の結果に基づき、特典が付与されることなく所定遊技状態に遊技状態が移行する状況を生じさせることが可能となる。そして、上記特徴I1の構成を備え、当該所定遊技状態が終了してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となったことに基づいて遊技回の継続期間の決定態様に変更されるため、所定遊技状態が終了してから特定基準回数の遊技回が消化されたタイミングで遊技回の継続期間の決定態様に变化を与えることが可能となる。よって、遊技回の継続期間の決定態様が画一化してしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技者に意外性を与えることが可能となる。

20

【3015】

特徴I3．前記態様変更手段は、前記所定遊技状態が終了してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となったことに基づいて前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させる場合、前記遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなるようにすることを特徴とする特徴I1又はI2に記載の遊技機。

30

【3016】

特徴I3によれば、所定遊技状態が終了してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となった場合には遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなるため、所定遊技状態が発生した場合にはその後遊技回の消化効率を低下させることが可能となり、短期間に過剰な特典が付与されてしまわないようにすることが可能となる。

【3017】

特徴I4．前記態様変更手段は、前記所定遊技状態が終了してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となった場合の状況が特定状況（第2高頻度サポートモード）である場合、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させないことを特徴とする特徴I1乃至I3のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3018】

特徴I4によれば、特定状況である場合には所定遊技状態が終了してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となったとしても遊技回の継続期間の決定態様に変更されないため、遊技回の継続期間の決定態様を変更することが好ましくない状況においては遊技回の継続期間の決定態様に変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【3019】

特徴I5．前記態様変更手段は、前記所定遊技状態が終了してから前記特定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記特定基準回数となったことに基づいて前

50

記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様を変更させる場合、前記遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなるようにするものであり、

前記特定状況は、前記期間決定手段における前記遊技回の継続期間の決定態様が、通常遊技状態である場合よりも前記遊技回の継続期間の平均期間が短くなる決定態様である状況であることを特徴とする特徴 I 4 に記載の遊技機。

【 3 0 2 0 】

特徴 I 5 によれば、所定遊技状態が終了してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となった場合には遊技回の継続期間の平均期間がそれまでよりも長くなることにより、遊技回の演出として派手な演出が発生する状況を生じさせることが可能となる。この場合に、遊技回の継続期間の平均期間が通常遊技状態である場合よりも短い状況において、所定遊技状態が終了してから実行された遊技回の回数が特定基準回数となった場合には遊技回の継続期間の決定態様に変更されない。これにより、遊技回の消化効率が高い状況を優先させることが可能となる。

10

【 3 0 2 1 】

なお、特徴 I 1 ~ I 5 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【 3 0 2 2 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 9 の実施形態における第 2 作動口 3 4 ）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

30

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるように遊技実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する遊技回制御手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

40

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

所定移行契機（時短結果、天井時短）が発生したことに基づいて、前記特典を付与することなく、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態（第 2 高頻度サポートモード）とする所定状態設定手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 6 0 4 及びステップ S 3 7 0 5 の処理を実行する機能）と、

50

を備え、

前記所定移行契機が発生した遊技状況に応じて、その後の前記所定遊技状態の実行態様が相違し得ることを特徴とする遊技機。

【3023】

特徴J1によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。また、所定移行契機が発生したことに基いて所定遊技状態となる場合、特典が付与されることなく所定遊技状態となる。これにより、遊技者に意外性を与えることが可能となる。この場合に、所定移行契機が発生した遊技状況に応じてその後の所定遊技状態の実行態様が相違し得る。これにより、所定遊技状態の実行態様を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3024】

特徴J2．前記所定遊技状態において前記所定移行契機が発生した場合と、前記所定遊技状態ではない状況において前記所定移行契機が発生した場合とで、その後の前記所定遊技状態の実行態様が相違し得ることを特徴とする特徴J1に記載の遊技機。

【3025】

特徴J2によれば、所定遊技状態において所定移行契機が発生したか否かに応じて、その後の所定遊技状態の移行態様が相違し得るため、所定移行契機が発生するか否かだけではなく、所定遊技状態において所定移行契機が発生するか否かに遊技者を注目させることが可能となる。

20

【3026】

特徴J3．前記所定遊技状態として、第1所定遊技状態（第1高頻度サポートモード）と、当該第1所定遊技状態とは前記所定入球手段が前記開放状態となる頻度が相違する第2所定遊技状態（第2高頻度サポートモード）と、が存在しており、

前記所定状態設定手段は、

前記第1所定遊技状態において前記所定移行契機が発生した場合、当該第1所定遊技状態が継続されるようにする第1所定状態設定手段（第9の実施形態における主側MPU82のステップS3603にて肯定判定をする機能）と、

30

前記第1所定遊技状態ではない遊技状態において前記所定移行契機が発生した場合、その後の遊技状態が前記第2所定遊技状態であるようにする第2所定状態設定手段（第9の実施形態における主側MPU82のステップS3604の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴J1又はJ2に記載の遊技機。

【3027】

特徴J3によれば、所定遊技状態として第1所定遊技状態と、当該第1所定遊技状態とは所定入球手段が開放状態となる頻度が相違する第2所定遊技状態とが存在していることにより、所定遊技状態の実行態様を多様化させることが可能となる。また、第1所定遊技状態において所定移行契機が発生した場合には第1所定遊技状態が継続され、第2所定遊技状態ではない遊技状態において所定移行契機が発生した場合にはその後の遊技状態が第2所定遊技状態である。これにより、第1所定遊技状態において所定移行契機が発生するか否かに遊技者を注目させることが可能となる。

40

【3028】

特徴J4．前記第1所定遊技状態の方が前記第2所定遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となる頻度が高いことを特徴とする特徴J3に記載の遊技機。

【3029】

特徴J4によれば、第1所定遊技状態の方が第2所定遊技状態よりも所定入球手段が開放状態となる頻度が高い構成において、第1所定遊技状態において所定移行契機が発生した場合には第1所定遊技状態が継続されることにより、遊技者にとって有利な側である第1所定遊技状態の継続を優先させることが可能となる。

50

【 3 0 3 0 】

特徴 J 5 . 前記所定遊技状態において実行された前記遊技回の回数が終了基準回数（第 1 時短継続回数、第 2 時短継続回数）となったことに基づいて、当該所定遊技状態を終了させる手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短状態カウンタ 1 3 4 の減算処理を実行する機能）を備え、

前記所定状態設定手段は、前記所定移行契機が発生したことに基づいて前記所定遊技状態に移行させる場合、当該所定遊技状態の前記終了基準回数が所定の回数（第 1 時短継続回数、第 2 時短継続回数）となるようにする構成であり、

本遊技機は、前記所定遊技状態において前記所定移行契機が発生した場合、その時点における前記所定遊技状態の前記終了基準回数に到達するまでに必要な残りの回数、及び前記所定の回数のうち多い側の回数が、その後の前記所定遊技状態の前記終了基準回数となるようにする手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 6 0 5 ~ ステップ S 3 6 1 0 及びステップ S 3 7 0 6 ~ ステップ S 3 7 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 3 0 3 1 】

特徴 J 5 によれば、所定遊技状態において所定移行契機が発生した場合にはその後の所定遊技状態の終了基準回数が遊技者にとって有利な回数となるようにすることが可能となる。

【 3 0 3 2 】

特徴 J 6 . 前記所定移行契機は、前記付与判定の結果が、前記特別情報が所定対応情報に対応しているとする所定対応結果（時短結果）となったことに基づいて発生することを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 0 3 3 】

特徴 J 6 によれば、付与判定の結果に基づき、特典が付与されることなく所定遊技状態に遊技状態が移行する状況を生じさせることが可能となる。この場合に上記のように優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 0 3 4 】

特徴 J 7 . 前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（天井カウンタ 1 3 1 ）と、前記遊技回が実行された場合に前記所定計測手段にて計測されている前記遊技回の実行回数を更新する回数更新手段（第 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

30

を備え、

前記所定移行契機は、前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（固定天井回数）となった場合に発生することを特徴とする特徴 J 1 乃至 J 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 0 3 5 】

特徴 J 7 によれば、所定計測手段により計測されている遊技回の実行回数が所定契機回数となった場合に所定遊技状態となるため、遊技回が繰り返し実行されたことに対して遊技状態が所定遊技状態に移行するようにすることが可能となる。この場合に上記のように優れた効果を奏することが可能となる。

40

【 3 0 3 6 】

なお、特徴 J 1 ~ J 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。こ

50

れにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3037】

上記特徴H群、上記特徴I群及び上記特徴J群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3038】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3039】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

10

【3040】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3041】

<特徴K群>

特徴K1．取得契機が発生したことに基づいて特別情報（第1保留情報、第2保留情報）を取得する取得手段（第1～第5、第7～第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS704及びステップS709の処理を実行する機能、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS2803及びステップS2806の処理を実行する機能、第10～第12の実施形態では主側MPU82におけるステップS3801及びステップS3901の処理を実行する機能）と、

20

前記特別情報が所定対応情報に対応しているか否かの所定判定（当否判定処理）を行う所定判定手段（第1～第12の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記所定判定の結果が、前記特別情報が前記所定対応情報に対応しているとする所定対応結果（時短結果）となったことに基づいて、遊技者に所定特典（第2高頻度サポートモード）を付与する所定特典付与手段（第1～第12の実施形態における主側MPU82の時短結果用の設定処理を実行する機能）と、

30

所定絵柄の変動表示が開始され、前記所定判定の判定結果に対応する停止結果として当該所定絵柄の変動表示が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記所定絵柄の変動表示が行われるように所定表示手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を表示制御する所定表示制御手段（第1～第12の実施形態における主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

前記遊技回において特定絵柄（図柄列Z1～Z3の図柄）の変動表示が実行されるように特定表示手段（図柄表示装置41）を表示制御する特定表示制御手段（音光側MPU93、表示側MPU103）と、

40

を備え、

前記所定表示手段は、前記特定表示手段よりも表示範囲が狭い構成であり、

前記所定特典付与手段は、制限状況（第1～第8の実施形態では高確率状態又は時短状態、第9～第12の実施形態では高確率状態）ではない付与可能状況（第1～第8の実施形態では通常遊技状態、第9～第12の実施形態では通常遊技状態又は時短状態）において前記所定判定の結果が前記所定対応結果となったことに基づいて前記所定特典を付与し、前記制限状況において前記所定判定の結果が前記所定対応結果となった場合には前記所定特典を付与しない構成であり、

前記所定表示制御手段は、前記付与可能状況及び前記制限状況のいずれであっても、前記所定判定の結果が前記所定対応結果となった場合、前記所定表示手段における前記所定

50

絵柄の変動表示の停止結果として所定停止結果（「4」又は「5」）が表示されるようにするものであり、

前記特定表示制御手段は、

前記付与可能状況において前記所定判定の結果が前記所定対応結果となった場合、前記特定表示手段における前記特定絵柄の変動表示の停止結果として特定停止結果（「1・23」又は「3・4・1」）が表示されるようにする付与可能対応手段（第1～第12の実施形態における音光側MPU93のステップS1408の処理を実行する機能）と、

前記制限状況において前記所定判定の結果が前記所定対応結果となった場合、前記特定表示手段における前記特定絵柄の変動表示の停止結果として、前記所定判定の結果が外れ結果である場合に表示され得る所定外れ結果（非リーチ外れ図柄の組合せ）が表示されるようにする制限対応手段（第1～第12の実施形態における音光側MPU93のステップS1410の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【3042】

特徴K1によれば、所定判定の結果が所定対応結果となったことに基づいて所定特典が付与されるため、遊技者は所定判定の結果が所定対応結果となることを期待することとなる。また、付与可能状況において所定判定の結果が所定対応結果となったことに基づいて所定特典が付与される一方、制限状況において所定判定の結果が所定対応結果となっても所定特典が付与されない。これにより、所定特典が付与される状況を制限することが可能となる。

【3043】

この場合に、所定表示手段よりも表示範囲が広い特定表示手段においては、付与可能状況において所定判定の結果が所定対応結果となった場合には特定絵柄の変動表示の停止結果として特定停止結果が表示されるのに対して、制限状況において所定判定の結果が所定対応結果となった場合には特定絵柄の変動表示の停止結果として所定判定の結果が外れ結果である場合に表示され得る所定外れ結果が表示される。これにより、所定特典が付与される場合には当該所定特典が付与されることを目立たせることができ、所定判定の結果が所定対応結果となったにも関わらず所定特典が付与されない場合にはそれが目立たないようにすることが可能となる。

【3044】

その一方、所定表示手段においては、付与可能状況及び制限状況のいずれであっても、所定判定の結果が所定対応結果となった場合には所定絵柄の変動表示の停止結果として所定停止結果が表示される。これにより、所定判定の結果が所定対応結果となったことを遊技ホールの管理者が容易に目視確認することが可能となる。また、所定表示手段は特定表示手段よりも表示範囲が狭いため、制限状況において所定表示手段にて所定停止結果が表示されたとしても、制限状況において所定判定の結果が所定対応結果となったことを遊技者が気づきづらくなる。

【3045】

特徴K2．前記特定表示制御手段は、前記制限状況において前記所定判定の結果が前記所定対応結果となった場合と前記所定判定の結果が前記外れ結果となった場合とで、前記特定表示手段における特別表示領域（状態示唆領域43）の表示内容を相違させる表示相違手段（第1～第12の実施形態における音光側MPU93のステップS1412及びステップS1413の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K1に記載の遊技機。

【3046】

特徴K2によれば、制限状況において所定判定の結果が所定対応結果となった場合に特定表示手段における特定絵柄の変動表示の停止結果として所定外れ結果が表示されるとしても、特定表示手段の特別表示領域における表示内容は所定判定の結果が外れ結果となった場合とは異なる表示内容となるため、遊技ホールの管理者は特定表示手段において所定外れ結果が表示されている場合にそれが制限状況における所定対応結果を契機としている

10

20

30

40

50

のか否かを特定表示手段の表示内容からも把握することが可能となる。

【 3 0 4 7 】

特徴 K 3 . 前記所定対応結果として、少なくとも第 1 所定対応結果（第 1 時短結果）と第 2 所定対応結果（第 2 時短結果）とが存在しており、

前記所定特典付与手段は、前記所定判定の結果が前記第 1 所定対応結果である場合と前記所定判定の結果が前記第 2 所定対応結果である場合とで、付与する前記所定特典の内容を相違させるものであり、

前記所定表示制御手段は、前記所定判定の結果が前記第 1 所定対応結果である場合と前記所定判定の結果が前記第 2 所定対応結果である場合とで前記所定停止結果の内容を相違させるものであり、

前記付与可能対応手段は、前記付与可能状況において前記所定判定の結果が前記第 1 所定対応結果となった場合と前記第 2 所定対応結果となった場合とで前記特定停止結果の内容を相違させるものであり、

前記制限対応手段は、前記制限状況において前記所定判定の結果が前記第 1 所定対応結果となった場合及び前記第 2 所定対応結果となった場合のいずれであっても、前記特定表示手段における前記特定絵柄の変動表示の停止結果として、前記所定外れ結果が表示されるようにするものであり、

前記表示相違手段は、前記制限状況において前記所定判定の結果が前記第 1 所定対応結果となった場合と前記第 2 所定対応結果となった場合とで、前記特別表示領域の表示内容を相違させるものであることを特徴とする特徴 K 2 に記載の遊技機。

【 3 0 4 8 】

特徴 K 3 によれば、付与可能状況において所定判定の結果が第 1 所定対応結果となった場合と第 2 所定対応結果となった場合とで、特定表示手段における特定絵柄の変動表示の停止結果である特定停止結果の内容が相違することにより、その後付与される所定特典の内容を特定停止結果の内容によって遊技者に示唆することが可能となる。その一方、制限状況において所定判定の結果が第 1 所定対応結果となった場合及び第 2 所定対応結果となった場合のいずれであっても、特定表示手段における特定絵柄の変動表示の停止結果として所定外れ結果が表示されるため、所定対応結果の種類も含めて所定対応結果となったことを遊技者が認識しづらくなるようにすることが可能となる。また、この場合であっても特定表示手段における特別表示領域の表示内容は所定判定の結果が第 1 所定対応結果となった場合と第 2 所定対応結果となった場合とで相違するため、遊技ホールの管理者は特定表示手段において所定外れ結果が表示されている場合にそれが制限状況におけるいずれの所定対応結果を契機としているのか否かを特定表示手段の表示内容からも把握することが可能となる。

【 3 0 4 9 】

特徴 K 4 . 前記特定表示手段における前記特別表示領域の表示範囲は、前記特定表示手段における前記特定絵柄が表示される表示領域の表示範囲よりも狭いことを特徴とする特徴 K 2 又は K 3 に記載の遊技機。

【 3 0 5 0 】

特徴 K 4 によれば、制限状況において所定判定の結果が所定対応結果となった場合には特定表示手段における特別表示領域の表示内容が、所定判定の結果が外れ結果となった場合とは異なる表示内容となる構成であっても、特定表示手段における特別表示領域の表示範囲は特定表示手段における特定絵柄が表示される表示領域の表示範囲よりも狭いため、遊技者にとって当該特別表示領域が目立たないようにすることが可能となる。

【 3 0 5 1 】

特徴 K 5 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 8 の実施形態における第 2 作動口 3 4 ）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 8 の実施形態における主側 MPU 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記取得契機は、前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて発生する構成であり、

前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定遊技状態（第2高頻度サポートモード）に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴K1乃至K4のいずれか1に記載の遊技機。

【3052】

特徴K5によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が所定対応情報に対応している場合に所定遊技状態に移行し得る。そして、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

10

【3053】

特徴K6・前記所定判定の結果が、前記特別情報が付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特定特典（開閉実行モード）を付与する特定特典付与手段（第8の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）を備え、

前記所定特典付与手段は、前記所定判定の結果が前記所定対応結果となったことに基づいて、前記特定特典を付与することなく前記所定遊技状態に遊技状態を移行させることを特徴とする特徴K5に記載の遊技機。

20

【3054】

特徴K6によれば、所定判定の結果が所定対応結果となった場合、特定特典が付与されることがなく所定遊技状態に遊技状態が移行する。これにより、遊技者に意外性を与えることが可能となる。

【3055】

特徴K7・前記所定判定の結果が、前記特別情報が付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特定特典（開閉実行モード）を付与する特定特典付与手段（第8の実施形態における主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）を備え、

30

前記制限状況は、前記所定判定の結果が前記付与対応結果となる確率が別遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（高確率状態）である状況であることを特徴とする特徴K1乃至K6のいずれか1に記載の遊技機。

【3056】

特徴K7によれば、所定判定の結果が付与対応結果となる確率が別遊技状態よりも高くなる特定遊技状態においては所定判定の結果が所定対応結果となったとしても所定特典が付与されないようにすることが可能となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【3057】

なお、特徴K1～K7の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【3058】

50

上記特徴K群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3059】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に基づいて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3060】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

10

【3061】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3062】

<特徴L群>

特徴L1. 第1取得契機(第1作動口33への遊技球の入球)が発生したことに基づいて第1特別情報(第1保留情報)を取得する第1取得手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82のステップS3801の処理を実行する機能)と、

前記第1特別情報が特定特典(開閉実行モード)の付与に対応する情報であるか否かの第1付与判定(第10~第12の実施形態における主側MPU82の第1特図特電制御処理における特図変動開始処理のステップS4005)を実行する第1付与判定手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82の第1特図特電制御処理における特図変動開始処理にてステップS4005の処理を実行する機能)と、

20

第1遊技回用動作が開始され、前記第1付与判定の結果に対応する状態として当該第1遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記第1特別情報を契機とした各遊技回において前記第1遊技回用動作が第1遊技実行手段(第1特図表示部37a)にて実行されるようにする第1遊技制御手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82の第1特図特電制御処理における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

30

第2取得契機(特別入賞装置151への遊技球の入球)が発生したことに基づいて第2特別情報(第2保留情報)を取得する第2取得手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82のステップS3901の処理を実行する機能)と、

前記第2特別情報が前記特定特典の付与に対応する情報であるか否かの第2付与判定(第10~第12の実施形態における主側MPU82の第2特図特電制御処理における特図変動開始処理のステップS4005)を実行する第2付与判定手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82の第2特図特電制御処理における特図変動開始処理にてステップS4005の処理を実行する機能)と、

第2遊技回用動作が開始され、前記第2付与判定の結果に対応する状態として当該第2遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記第2特別情報を契機とした各遊技回において前記第2遊技回用動作が第2遊技実行手段(第2特図表示部37b)にて実行されるようにする第2遊技制御手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82の第2特図特電制御処理における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

40

所定遊技状態(時短状態)に遊技状態を移行させる所定移行手段(第10~第12の実施形態における主側MPU82の時短結果用の設定処理及び天井カウンタ131の減算処理を実行する機能)と、

前記所定遊技状態にて実行された前記第1特別情報を契機とした遊技回及び前記第2特別情報を契機とした遊技回の合計回数が終了契機回数(第1時短継続回数、第2時短継続回数)となったことに基づいて、前記所定遊技状態を終了させる所定終了手段(第10~

50

第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短状態の終了判定処理を実行する機能)と、を備え、

前記第 1 特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間の少なくとも一部と、前記第 2 特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であり、

前記所定終了手段は、前記第 1 特別情報を契機とした遊技回及び前記第 2 特別情報を契機とした遊技回のうち一方の遊技回が終了した場合に前記合計回数が前記終了契機回数となったとしても、当該一方の遊技回が開始される前に開始されていた他方の遊技回の途中である場合には当該他方の遊技回が終了した後に前記所定遊技状態を終了させることを特徴とする遊技機。

10

【 3 0 6 3 】

特徴 L 1 によれば、第 1 特別情報を契機とした遊技回と第 2 特別情報を契機とした遊技回とが重複して実行され得るため、遊技回の全体的な実行頻度を高めることが可能となる。この場合に、第 1 特別情報を契機とした遊技回及び第 2 特別情報を契機とした遊技回のうち一方の遊技回が終了した場合に合計回数が終了契機回数となったとしても、当該一方の遊技回が開始される前に開始されていた他方の遊技回の途中である場合には当該他方の遊技回が終了した後に所定遊技状態が終了する。これにより、所定遊技状態における合計回数が終了契機回数よりも 1 回少ない状況で開始された遊技回の継続期間、並びに当該遊技回の契機となった特別情報とは異なる側の特別情報を契機とした遊技回の開始タイミング及びその遊技回の継続期間に応じて所定遊技状態が終了するまでに実行された遊技回の回数が変動することになり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【 3 0 6 4 】

特徴 L 2 . 前記所定遊技状態において前記第 2 特別情報を契機とした遊技回の継続期間の平均期間が前記第 1 特別情報を契機とした遊技回の継続期間の平均期間よりも短くなるようにする期間決定手段 (第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の変動表示期間の特定処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 L 1 に記載の遊技機。

【 3 0 6 5 】

特徴 L 2 によれば、所定遊技状態においては遊技回の継続期間の平均期間が相対的に短くなる第 2 特別情報を契機とした遊技回が繰り返されるようにすることで、遊技回の消化効率を高めることが可能となる。その一方、所定遊技状態における合計回数が終了契機回数よりも 1 回少ない状況では、遊技回の継続期間の平均期間が相対的に長くなる第 1 特別情報を契機とした遊技回が開始されるようにすることで、当該第 1 特別情報を契機とした遊技回が終了するまでは所定遊技状態は継続する。そして、当該第 1 特別情報を契機とした遊技回が実行されている間に第 2 特別情報を契機とした遊技回が実行されるようにすることで、所定遊技状態において実行された遊技回の合計回数を終了契機回数よりも多くさせることが可能となる。

30

【 3 0 6 6 】

特徴 L 3 . 前記期間決定手段は、前記所定遊技状態において前記合計回数が前記終了契機回数よりも 1 回少ない状況で開始された前記第 1 特別情報を契機とした遊技回の継続期間を抽選により決定する手段 (第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 8 0 9 ~ ステップ S 4 8 1 1 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 L 2 に記載の遊技機。

40

【 3 0 6 7 】

特徴 L 3 によれば、所定遊技状態における合計回数が終了契機回数よりも 1 回少ない状況において第 1 特別情報を契機とした遊技回が開始される場合、当該遊技回の継続期間が抽選により決定されるため、所定遊技状態において実行される遊技回の回数を極力多くしたい遊技者は当該第 1 特別情報を契機とした遊技回の継続期間として長い期間が選択されることを期待することとなる。

【 3 0 6 8 】

特徴 L 4 . 第 1 領域 (左側領域 P A 2) を遊技球が流下する場合に当該遊技球が入球可

50

能となる第 1 入球手段（第 1 作動口 3 3）と、

第 2 領域（右側領域 P A 3）を遊技球が流下する場合に当該遊技球が入球可能となる第 2 入球手段（特別入賞装置 1 5 1）と、
を備え、

前記第 1 取得契機は前記第 1 入球手段に遊技球が入球した場合に発生し、

前記第 2 取得契機は前記第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に発生することを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3069】

特徴 L 4 によれば、所定遊技状態において第 1 特別情報を契機とした遊技回及び第 2 特別情報を契機とした遊技回のいずれを実行させるのかを遊技者が選択することが可能となる。特に、上記特徴 L 2 又は L 3 を備えた構成においては、所定遊技状態における合計回数が終了契機回数よりも 1 回少ない状況となるまでは第 2 特別情報を契機とした遊技回が繰り返されるようにし、所定遊技状態における合計回数が終了契機回数よりも 1 回少ない状況となった場合には第 1 特別情報を契機とした遊技回が実行されるようにし、当該第 1 特別情報を契機とした遊技回が開始された後は第 2 特別情報を契機とした遊技回が実行されるようにすることで、所定遊技状態が終了するまでに極力多くの遊技回が実行されるようにすることが可能となる。

【3070】

特徴 L 5 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 1 0 ~ 第 1 2 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1）と、

前記所定入球手段を閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 2 取得契機は前記所定入球手段に遊技球が入球した場合に発生し、

前記所定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3071】

特徴 L 5 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき第 2 特別情報が取得され、当該第 2 特別情報が特定特典の付与に対応する情報であるか否かが判定される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。

【3072】

なお、特徴 L 1 ~ L 5 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3073】

上記特徴 L 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3074】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果

10

20

30

40

50

に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 3 0 7 5 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【 3 0 7 6 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 0 7 7 】

< 特徴 M 群 >

特徴 M 1 . 第 1 取得契機 (第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球) が発生したことに基づいて第 1 特別情報 (第 1 保留情報) を取得する第 1 取得手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 8 0 1 の処理を実行する機能) と、

前記第 1 特別情報が特定特典 (開閉実行モード) の付与に対応する情報であるか否かの第 1 付与判定 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 特図特電制御処理における特図変動開始処理のステップ S 4 0 0 5) を実行する第 1 付与判定手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 特図特電制御処理における特図変動開始処理にてステップ S 4 0 0 5 の処理を実行する機能) と、

第 1 遊技回用動作が開始され、前記第 1 付与判定の結果に対応する状態として当該第 1 遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記第 1 特別情報を契機とした各遊技回において前記第 1 遊技回用動作が第 1 遊技実行手段 (第 1 特図表示部 3 7 a) にて実行されるようにする第 1 遊技制御手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 特図特電制御処理における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) と、

第 2 取得契機 (特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球) が発生したことに基づいて第 2 特別情報 (第 2 保留情報) を取得する第 2 取得手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能) と、

前記第 2 特別情報が前記特定特典の付与に対応する情報であるか否かの第 2 付与判定 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 特図特電制御処理における特図変動開始処理のステップ S 4 0 0 5) を実行する第 2 付与判定手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 特図特電制御処理における特図変動開始処理にてステップ S 4 0 0 5 の処理を実行する機能) と、

第 2 遊技回用動作が開始され、前記第 2 付与判定の結果に対応する状態として当該第 2 遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記第 2 特別情報を契機とした各遊技回において前記第 2 遊技回用動作が第 2 遊技実行手段 (第 2 特図表示部 3 7 b) にて実行されるようにする第 2 遊技制御手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 特図特電制御処理における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) と、

所定遊技状態 (時短状態) に遊技状態を移行させる所定移行手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短結果用の設定処理及び天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を実行する機能) と、

前記所定遊技状態にて実行された前記第 1 特別情報を契機とした遊技回及び前記第 2 特別情報を契機とした遊技回の合計回数が終了契機回数 (第 1 時短継続回数、第 2 時短継続回数) となったことに基づいて、前記所定遊技状態を終了させる所定終了手段 (第 1 1 , 第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短状態の終了判定処理を実行する機能) と、

前記所定遊技状態において前記第 2 特別情報を契機とした遊技回の継続期間の平均期間が前記第 1 特別情報を契機とした遊技回の継続期間の平均期間よりも短くなるようにする期間決定手段 (第 1 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 4 7 1 0 ~ ステップ S

10

20

30

40

50

4713の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップS4812～ステップS4815の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記第1特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間の少なくとも一部と、前記第2特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であり、

前記所定終了手段は、前記第1特別情報を契機とした遊技回及び前記第2特別情報を契機とした遊技回のうち一方の遊技回が終了した場合に前記合計回数が前記終了契機回数となったとしても、当該一方の遊技回が開始される前に開始されていた他方の遊技回の途中である場合には当該他方の遊技回が終了した後に前記所定遊技状態を終了させるものであり、

10

前記期間決定手段は、前記所定遊技状態において前記合計回数が前記終了契機回数よりも1回少ない状況で開始された前記第1特別情報を契機とした遊技回の継続期間を、前記所定遊技状態における他の状況で開始された前記第1特別情報を契機とした遊技回の継続期間よりも短い期間となるようにする又は短い期間となり易くする短期間選択手段(第11の実施形態では主側MPU82のステップS4709の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップS4809～ステップS4811の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【3078】

特徴M1によれば、第1特別情報を契機とした遊技回と第2特別情報を契機とした遊技回とが重複して実行され得るため、遊技回の全体的な実行頻度を高めることが可能となる。また、所定遊技状態においては遊技回の継続期間の平均期間が相対的に短くなる第2特別情報を契機とした遊技回が繰り返されるようにすることで、遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

20

【3079】

この場合に、第1特別情報を契機とした遊技回及び第2特別情報を契機とした遊技回のうち一方の遊技回が終了した場合に合計回数が終了契機回数となったとしても、当該一方の遊技回が開始される前に開始されていた他方の遊技回の途中である場合には当該他方の遊技回が終了した後に所定遊技状態が終了する。これにより、所定遊技状態の終了契機となった遊技回が終了するまでは所定遊技状態を継続させることが可能となる。

30

【3080】

但し、当該構成においては、所定遊技状態における合計回数が終了契機回数よりも1回少ない状況で第1特別情報を契機とした遊技回が開始されるようにした場合、当該第1特別情報を契機とした遊技回が終了するまでの間に第2特別情報を契機とした遊技回が繰り返し実行されて、所定遊技状態において実行された遊技回の実質的な合計回数が終了契機回数よりも極端に多くなってしまふおそれがある。これに対して、所定遊技状態において合計回数が終了契機回数よりも1回少ない状況で開始された第1特別情報を契機とした遊技回の継続期間は、所定遊技状態における他の状況で開始された第1特別情報を契機とした遊技回の継続期間よりも短い期間となる又は短い期間となり易くなる。これにより、所定遊技状態において実行された遊技回の実質的な合計回数が終了契機回数よりも極端に多くなってしまわないようにすることが可能となる。

40

【3081】

特徴M2 . 前記短期間選択手段は、前記所定遊技状態において前記合計回数が前記終了契機回数よりも1回少ない状況で開始された前記第1特別情報を契機とした遊技回の継続期間を、前記所定遊技状態における前記第2特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間以下の期間とすることを特徴とする特徴M1に記載の遊技機。

【3082】

特徴M2によれば、所定遊技状態において合計回数が終了契機回数よりも1回少ない状況で開始された第1特別情報を契機とした遊技回の継続期間は、所定遊技状態における第2特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間以下の期間となるため、所定

50

遊技状態において実行された遊技回の実質的な合計回数が終了契機回数よりも多くなってしまわないようにすることが可能となる。

【3083】

特徴M3．第1領域（左側領域PA2）を遊技球が流下する場合に当該遊技球が入球可能となる第1入球手段（第1作動口33）と、

第2領域（右側領域PA3）を遊技球が流下する場合に当該遊技球が入球可能となる第2入球手段（特別入賞装置151）と、

を備え、

前記第1取得契機は前記第1入球手段に遊技球が入球した場合に発生し、

前記第2取得契機は前記第2入球手段に遊技球が入球した場合に発生することを特徴とする特徴M1又はM2に記載の遊技機。 10

【3084】

特徴M3によれば、所定遊技状態において第1特別情報を契機とした遊技回及び第2特別情報を契機とした遊技回のいずれを実行させるのかを遊技者が選択することが可能となる。

【3085】

特徴M4．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第11，第12の実施形態における特別入賞装置151）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、 20

を備え、

前記第2取得契機は前記所定入球手段に遊技球が入球した場合に発生し、

前記所定遊技状態は、別遊技状態（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴M1乃至M3のいずれか1に記載の遊技機。

【3086】

特徴M4によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき第2特別情報が取得され、当該第2特別情報が特定特典の付与に対応する情報であるか否かが判定される構成において、所定遊技状態である場合、別遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、所定遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態となる。この場合に、既に説明したような優れた効果を奏することが可能である。 30

【3087】

なお、特徴M1～M4の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。 40

【3088】

上記特徴M群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3089】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3090】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【3091】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3092】

<特徴N群>

特徴N1．所定の各種処理（特定制御の処理）を実行する制御手段（第13の実施形態における主側MPU82）と、

当該制御手段において前記所定の各種処理が実行される場合に情報が書き込まれる情報記憶手段（第13の実施形態における主側RAM84）と、
を備え、

前記情報記憶手段は、

前記所定の各種処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる第1記憶領域（第13の実施形態における特定制御用のワークエリア211）と、

当該第1記憶領域に対して前記情報記憶手段のアドレスにおいて連続し、前記所定の各種処理が実行される場合に情報の書き込みが行われない第2記憶領域（第13の実施形態における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ））と、

当該第2記憶領域に対して前記情報記憶手段のアドレスにおいて連続し、前記所定の各種処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる第3記憶領域（第13の実施形態における特定制御用のスタックエリア212）と、
を備え、

本遊技機は、所定の情報消去契機（ステップS4918にて否定判定、又は設定値更新処理の実行）が発生した場合、前記第1記憶領域、前記第2記憶領域及び前記第3記憶領域を含む前記情報記憶手段の記憶領域に対して情報消去処理（RAMクリア処理）を実行する消去実行手段（第13の実施形態における主側MPU82のRAMクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【3093】

特徴N1によれば、制御手段において所定の各種処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる記憶領域として、第1記憶領域と第3記憶領域とが設けられていることにより、情報の書き込み対象となる記憶領域を役割に応じて第1記憶領域と第3記憶領域とで使い分けることが可能となる。また、情報記憶手段のアドレスにおいて第1記憶領域と第3記憶領域との間に第2記憶領域が設けられており、当該第2記憶領域には所定の各種処理が実行される場合に情報の書き込みが行われないため、情報記憶手段のアドレスにおいて第1記憶領域と第3記憶領域とを明確に区別することが可能となる。

【3094】

この場合に、所定の情報消去契機が発生した場合には、所定の各種処理が実行される場合に利用される第1記憶領域及び第3記憶領域だけではなく、所定の各種処理が実行される場合に利用されない第2記憶領域も含めて情報消去処理が実行される。これにより、第1記憶領域及び第3記憶領域を個別に指定して情報消去処理を実行するのではなく、情報記憶手段のアドレスにおいて連続する第1記憶領域、第2記憶領域及び第3記憶領域をまとめて指定して情報消去処理を実行することが可能となる。よって、情報消去処理を実行する場合における処理構成を簡素化することが可能となる。

【3095】

特徴N2．前記消去実行手段は、前記第1記憶領域の所定のアドレス（アドレス $Y(3)$ ）から前記第3記憶領域の特定のアドレス（アドレス $Y(s+1)$ ）までの連続するアドレス範囲の前記情報記憶手段における記憶領域に対して前記情報消去処理を実行するこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする特徴 N 1 に記載の遊技機。

【 3 0 9 6 】

特徴 N 2 によれば、第 1 記憶領域と第 3 記憶領域との間に未使用の領域として第 2 記憶領域が設けられている構成であっても、第 1 記憶領域の所定のアドレスから第 3 記憶領域の特定のアドレスまでの一連のアドレス範囲の記憶領域に対して情報消去処理を実行すればよいと、情報消去処理を実行する場合における処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 0 9 7 】

特徴 N 3 . 前記第 2 記憶領域に対して情報の書き込みが行われないうように所定不可設定を行う所定不可設定手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 0 3 及びステップ S 7 5 0 6 の処理を実行する機能) と、

前記情報消去処理が実行される場合に、前記所定不可設定を解除する所定不可解除手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 5 0 1 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 N 1 又は N 2 に記載の遊技機。

【 3 0 9 8 】

特徴 N 3 によれば、所定不可設定が行われることにより第 2 記憶領域に対して情報の書き込みが行われなくなることにより、第 2 記憶領域に対して間違って情報の書き込みが行われてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、情報消去処理が実行される場合には所定不可設定が敢えて解除される。これにより、第 2 記憶領域に対して間違って情報の書き込みが行われてしまわないようにした構成において、情報記憶手段のアドレスにおいて連続する第 1 記憶領域、第 2 記憶領域及び第 3 記憶領域をまとめて指定して情報消去処理を実行することが可能となる。

【 3 0 9 9 】

特徴 N 4 . 前記所定不可設定手段は、前記情報消去処理が実行された後に、前記所定不可設定を行うことを特徴とする特徴 N 3 に記載の遊技機。

【 3 1 0 0 】

特徴 N 4 によれば、情報消去処理が実行される場合に所定不可設定が解除されたとしても、情報消去処理が実行された後に所定不可設定が行われる。これにより、情報消去処理が実行された後は、第 2 記憶領域に対して間違って情報の書き込みが行われてしまわない状態に再度することが可能となる。

【 3 1 0 1 】

特徴 N 5 . 前記所定不可設定手段は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合に、前記所定不可設定を行うことを特徴とする特徴 N 3 又は N 4 に記載の遊技機。

【 3 1 0 2 】

特徴 N 5 によれば、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に所定不可設定が行われるため、遊技が開始される前に、第 2 記憶領域に対して間違って情報の書き込みが行われてしまわない状態とすることが可能となる。

【 3 1 0 3 】

特徴 N 6 . 前記所定不可設定が行われた場合に二値情報のうち一方の情報となり、前記所定不可設定が解除された場合に当該二値情報のうち他方の情報となる所定設定領域 (プロテクトレジスタ 2 2 3 c) を有し、

本遊技機は、前記所定設定領域の情報が前記一方の情報である場合、前記第 2 記憶領域を情報の書き込み対象から除外する手段 (R A M 管理回路 2 2 5) を備えていることを特徴とする特徴 N 3 乃至 N 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 1 0 4 】

特徴 N 6 によれば、所定不可設定とするためには所定設定領域の情報を二値情報のうち一方の情報とし、所定不可設定を解除するためには所定設定領域の情報を二値情報のうち他方の情報とすればよい。これにより、所定不可設定とするための処理負荷、及び所定不可設定を解除するための処理負荷を軽減することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 3 1 0 5 】

特徴 N 7 . 前記制御手段は、

前記所定の各種処理を実行する所定制御実行手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特定制御の処理を実行する機能）と、

別の各種処理（非特定制御の処理）を実行する別制御実行手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の非特定制御の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報記憶手段は、前記別の各種処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる第 4 記憶領域（第 1 3 の実施形態における非特定制御用のワークエリア 2 1 3）を備え、

前記第 1 記憶領域及び前記第 3 記憶領域は、前記所定の各種処理が実行される場合には情報の書き込みが行われる一方、前記別の各種処理が実行される場合には情報の書き込みが行われることはなく、

前記第 4 記憶領域は、前記別の各種処理が実行される場合には情報の書き込みが行われる一方、前記所定の各種処理が実行される場合には情報の書き込みが行われることはなく、

前記消去実行手段は、前記所定の情報消去契機が発生した場合に前記第 4 記憶領域に対しては前記情報消去処理を実行しないことを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 1 0 6 】

特徴 N 7 によれば、制御手段において所定の各種処理が実行される場合には情報記憶手段における第 1 記憶領域及び第 3 記憶領域が情報の書き込み対象となり、制御手段において別の各種処理が実行される場合には情報記憶手段における第 4 記憶領域が情報の書き込み対象となる。これにより、制御手段において実行される処理の種類に応じて情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を区別することが可能となる。この場合に、所定の情報消去契機が発生した場合には所定の各種処理が実行される場合に未使用の領域である第 2 記憶領域を含めて情報消去処理が実行される構成において、第 4 記憶領域に対しては情報消去処理が実行されない。これにより、処理構成を簡素化すべく第 2 記憶領域を含めて情報消去処理を実行するようにした構成において、情報消去処理の実行対象においても第 1 記憶領域及び第 3 記憶領域と第 4 記憶領域とを区別することが可能となる。

【 3 1 0 7 】

特徴 N 8 . 前記第 2 記憶領域に対して情報の書き込みが行われないように所定不可設定を行う所定不可設定手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 0 3 及びステップ S 7 5 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記情報消去処理が実行される場合に、前記所定不可設定を解除する所定不可解除手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 5 0 1 の処理を実行する機能）と、

特定の情報消去契機（ステップ S 7 6 0 2 にて肯定判定）が発生した場合に前記第 4 記憶領域に対して情報の消去処理を実行する別消去手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の情報異常監視処理を実行する機能）と、

を備え、

当該別消去手段により前記第 4 記憶領域に対して前記情報の消去処理が実行される場合、前記所定不可設定が解除されないことを特徴とする特徴 N 7 に記載の遊技機。

【 3 1 0 8 】

特徴 N 8 によれば、所定の情報消去契機が発生した場合には第 4 記憶領域に対して情報消去処理が実行されないようにした構成において、特定の情報消去契機が発生した場合には第 4 記憶領域に対して情報の消去処理が実行される。これにより、第 4 記憶領域に対しても情報の消去処理が実行され得るようにすることが可能となる。この場合に、当該情報の消去処理が実行される場合には所定不可設定が解除されない。これにより、第 2 記憶領域に対して情報の消去処理が実行されない状況において所定不可設定が解除されてしまわないようにすることが可能となる。

【 3 1 0 9 】

10

20

30

40

50

なお、特徴 N 1 ~ N 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【 3 1 1 0 】

上記特徴 N 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 3 1 1 1 】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 3 1 1 2 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

20

【 3 1 1 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては制御手段にて処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 1 1 4 】

< 特徴 O 群 >

特徴 O 1 . 遊技者の有利度に対応する設定値に対応する態様で利益付与用処理（主側 M P U 8 2 のステップ S 8 0 5）を実行する手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

30

使用対象となる前記設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況（第 1 3 の実施形態における設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 0 8 又はステップ S 4 9 1 5 にて肯定判定をする機能）と、

遊技が実行されることにより特定事象（アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球）が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 5 1）に記憶させる履歴記憶実行手段（第 1 3 及び第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の結果演算処理を実行する機能）と、

40

当該情報導出手段により導出された前記態様情報が報知されるように態様報知手段（第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）を制御する態様報知制御手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 タイマ割込み処理及び表示用処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定可能状況であっても前記態様報知手段にて前記態様情報が報知され得ることを特徴とする遊技機。

【 3 1 1 5 】

特徴 O 1 によれば、使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより

50

有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、特定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が報知される。これにより、特定事象の発生回数又は発生頻度を遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。この場合に、設定可能状況であっても態様報知手段にて態様情報が報知され得る。これにより、報知されている態様情報の内容を確認しながら、それに応じた態様で設定値を設定することが可能となる。よって、遊技機の管理を好適に行うことが可能となる。

【3116】

特徴02．前記設定可能状況において前記設定値が報知されるように設定報知手段（設定表示装置205）を制御する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS7203及びステップS7207～ステップS7212の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴01に記載の遊技機。

【3117】

特徴02によれば、設定可能状況においては設定報知手段にて設定値が報知され、態様報知手段にて態様情報が報知される。これにより、遊技ホールの管理者は、態様報知手段にて報知されている態様情報の内容を確認しながら、当該態様情報の内容を踏まえた所望の設定値が設定報知手段にて報知された状態となるまで設定作業を行うことが可能となる。よって、態様情報の内容を踏まえた所望の設定値を設定するための作業効率を高めることが可能となる。

【3118】

特徴03．前記設定報知手段は、前記態様報知手段が搭載された搭載面（主制御基板81の素子搭載面）に搭載されていることを特徴とする特徴02に記載の遊技機。

【3119】

特徴03によれば、態様報知手段が搭載された搭載面に設定報知手段が搭載されているため、態様報知手段にて報知されている態様情報の内容及び設定報知手段にて報知されている設定値の両方の確認を行い易くなる。

【3120】

特徴04．前記状況発生手段は、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（リセットボタン196の押圧操作及び設定キー挿入部195のON操作の両方が行われていること、設定更新表示フラグに「1」がセットされていること）が発生していることに基づいて前記設定可能状況となるようにするものであり、

前記態様報知制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記設定可能状況となる場合、当該設定可能状況が開始された場合に前記態様情報に対応する報知を開始させることを特徴とする特徴01乃至03のいずれか1に記載の遊技機。

【3121】

特徴04によれば、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機が発生していることに基づいて設定可能状況となるため、設定値の設定を行うためには動作電力の供給を再度開始させる必要が生じる。よって、設定値の設定を不正に行う行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合であって設定可能状況となる場合、当該設定可能状況が開始された場合に態様情報に対応する報知が開始される。これにより、遊技ホールの管理者が設定値を設定するための作業を開始する前に態様情報に対応する報知が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【3122】

特徴05．前記態様報知手段に異常が発生しているか否かを確認可能とするチェック用表示を当該態様報知手段に行わせるチェック制御手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS4926及びステップS7302の処理を実行する機能）を備え、

当該チェック制御手段は、前記設定可能状況が終了した場合、前記態様報知手段において前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴01乃至04のいずれか1に記

10

20

30

40

50

載の遊技機。

【 3 1 2 3 】

特徴〇５によれば、態様報知手段に異常が発生しているか否かを確認可能とするチェック用表示が行われるため、遊技ホールの管理者はチェック用表示を確認することで態様報知手段に異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。この場合に、設定可能状況が発生する場合には当該設定可能状況が終了した場合にチェック用表示が開始される。これにより、設定可能状況において態様報知手段にて態様情報に対応する報知を行うことを、態様報知手段のチェック用表示よりも優先させることが可能となる。

【 3 1 2 4 】

特徴〇６．前記状況発生手段は、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（リセットボタン１９６の押圧操作及び設定キー挿入部１９５の〇Ｎ操作の両方が行われていること、設定更新表示フラグに「１」がセットされていること）が発生していることに基づいて前記設定可能状況となるようにするものであり、

10

前記態様報知制御手段は、前記動作電力の供給が開始された場合に前記設定可能状況と異なる所定状況（設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されない状況）となった場合、前記チェック用表示が終了した後に前記態様情報に対応する報知を開始させる（第１３の実施形態におけるメイン処理のステップＳ４９３２にて第２タイマ割込み処理の実行が許可されることにより第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるベース値の報知が開始される場合）ことを特徴とする特徴〇５に記載の遊技機。

【 3 1 2 5 】

20

特徴〇６によれば、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機が発生していることに基づいて設定可能状況となるため、設定値の設定を行うためには動作電力の供給を再度開始させる必要が生じる。よって、設定値の設定を不正に行う行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に設定可能状況と異なる所定状況となった場合、チェック用表示が終了した後に態様情報に対応する報知が開始される。これにより、設定可能状況と異なる場合には態様情報に対応する報知の開始よりもチェック用表示を優先させることが可能となる。

【 3 1 2 6 】

特徴〇７．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を複数記憶する態様情報記憶手段（第１３の実施形態における演算結果記憶エリア２５２）を備え、

30

前記態様報知制御手段は、

前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるように前記態様報知手段を制御する順次報知制御手段（第１３の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳ７４０８～ステップＳ７４１４の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況の終了後における前記チェック用表示が終了した場合、当該チェック用表示が開始される直前に報知対象となっていた種類の前記態様情報から報知が実行されるように前記態様報知手段を制御する報知再開手段（第１３の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳ７４１９及びステップＳ７４２０の処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴〇５又は〇６に記載の遊技機。

【 3 1 2 7 】

特徴〇７によれば、態様報知手段では複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、遊技ホールの管理者は態様報知手段を確認することで複数の態様情報の内容を把握することが可能となる。この場合に、設定可能状況の終了後におけるチェック用表示が終了した場合には、当該チェック用表示が開始される直前に報知対象となっていた種類の態様情報から報知が実行される。これにより、チェック用表示の終了後には、当該チェック用表示の発生によって中断された種類の態様情報の内容から遊技ホールの管理者は確認することが可能となる。

【 3 1 2 8 】

特徴〇８．前記順次報知制御手段は、所定の報知継続期間（表示継続期間）が経過した

50

ことに基づいて報知対象となる前記態様情報の種類を変更するものであり、

前記報知再開手段は、前記設定可能状況の終了後における前記チェック用表示が終了した場合、当該チェック用表示が開始される直前に報知対象となっていた種類の前記態様情報から報知が実行されるようにするものであって、当該種類の前記態様情報に対応する報知が、前記チェック用表示が開始された場合における残りの前記所定の報知継続期間に関係なく前記所定の報知継続期間に亘って実行されるようにするものであることを特徴とする特徴〇 7 に記載の遊技機。

【 3 1 2 9 】

特徴〇 8 によれば、設定可能状況の終了後におけるチェック用表示が終了した場合には、当該チェック用表示が開始される直前に報知対象となっていた種類の態様情報から報知が実行されるとともに、当該種類の態様情報の報知はチェック用表示の終了後から所定の報知継続期間に亘って実行される。これにより、チェック用表示の終了後には、当該チェック用表示の発生によって中断された種類の態様情報の内容を遊技ホールの管理者が確認する機会を十分に担保することが可能となる。

10

【 3 1 3 0 】

なお、特徴〇 1 ~ 〇 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【 3 1 3 1 】

上記特徴〇 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 3 1 3 2 】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

30

【 3 1 3 3 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【 3 1 3 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

40

【 3 1 3 5 】

< 特徴 P 群 >

特徴 P 1 . 表示対象情報 (ベース値) を複数記憶する表示対象記憶手段 (第 1 3 の実施形態における演算結果記憶エリア 2 5 2) と、

当該表示対象記憶手段に記憶された複数の前記表示対象情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように所定表示手段 (第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4) を制御し、所定の表示継続期間 (表示継続期間) が経過したことに基づいて表示対象となる前記表示対象情報の種類を変更する所定表示制御手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 タイマ割込み処理及び表示用処理を実行する機能) と、
を備え、

50

前記所定表示制御手段は、前記表示対象情報に対応する表示が行われない所定状況が終了した場合、当該所定状況が開始される直前に表示対象となっていた種類の前記表示対象情報から表示が実行されるようにするものであって、当該種類の前記表示対象情報に対応する表示が、前記所定状況が開始された場合における残りの前記所定の表示継続期間に関係なく前記所定の表示継続期間に亘って実行されるようにする表示再開手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS7419及びステップS7420の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【3136】

特徴P1によれば、所定表示手段では複数の表示対象情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるとともに所定の表示継続期間が経過したことに基づいて表示対象となる表示対象情報の種類が変更されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで複数の表示対象情報の内容を把握することが可能となる。この場合に、所定状況が終了した場合には、当該所定状況が開始される直前に表示対象となっていた種類の表示対象情報から表示が実行されるとともに、当該種類の表示対象情報の表示は所定状況の終了後から所定の表示継続期間に亘って実行される。これにより、所定状況の終了後には、当該所定状況の発生によって中断された種類の表示対象情報の内容を遊技ホールの管理者が確認する機会を十分に担保することが可能となる。

10

【3137】

特徴P2．前記所定表示手段に前記表示対象情報に対応する表示とは異なる別表示を行わせる別表示制御手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS4926及びステップS7302の処理を実行する機能）を備え、

20

前記所定状況は前記別表示が行われている状況であり、

前記表示再開手段は、前記別表示が終了した場合、当該別表示が開始される直前に表示対象となっていた種類の前記表示対象情報から表示が実行されるようにするものであって、当該種類の前記表示対象情報に対応する表示が、前記別表示が開始された場合における残りの前記所定の表示継続期間に関係なく前記所定の表示継続期間に亘って実行されるようにすることを特徴とする特徴P1に記載の遊技機。

【3138】

特徴P2によれば、所定表示手段にて別表示が行われる状況となった場合には表示対象情報に対応する表示が行われなため、別表示を優先して行うことが可能となる。この場合に、別表示が終了した場合には、当該別表示が開始される直前に表示対象となっていた種類の表示対象情報から表示が実行されるとともに、当該種類の表示対象情報の表示は別表示の終了後から所定の表示継続期間に亘って実行される。これにより、別表示の終了後には、当該別表示の発生によって中断された種類の表示対象情報の内容を遊技ホールの管理者が確認する機会を十分に担保することが可能となる。

30

【3139】

特徴P3．前記別表示制御手段は、前記別表示として、前記所定表示手段に異常が発生しているか否かを確認可能とするチェック用表示を当該所定表示手段に行わせることを特徴とする特徴P2に記載の遊技機。

【3140】

40

特徴P3によれば、所定表示手段に異常が発生しているか否かを確認可能とするチェック用表示が行われるため、遊技ホールの管理者はチェック用表示を確認することで所定表示手段に異常が発生していないか否かを特定することが可能となる。この場合に、上記特徴P1の構成を備え、チェック用表示が終了した場合には、当該チェック用表示が開始される直前に表示対象となっていた種類の表示対象情報から表示が実行されるとともに、当該種類の表示対象情報の表示はチェック用表示の終了後から所定の表示継続期間に亘って実行される。これにより、チェック用表示の終了後には、当該チェック用表示の発生によって中断された種類の表示対象情報の内容を遊技ホールの管理者が確認する機会を十分に担保することが可能となる。

【3141】

50

特徴 P 4 . 前記所定表示制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第 1 状況（設定値更新処理が実行される状況）である場合、前記チェック用表示が開始される前に前記表示対象情報の表示を開始する手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 5 1 0 1 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合において第 2 状況（設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されない状況）である場合、前記チェック用表示が終了するまで前記表示対象情報の表示を開始させることなく前記チェック用表示が終了した後に前記表示対象情報の表示を開始させる手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 3 2 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 P 3 に記載の遊技機。

【 3 1 4 2 】

特徴 P 4 によれば、動作電力の供給が開始された場合における状況に応じて、チェック用表示が開始される前に表示対象情報の表示が開始される場合と、チェック用表示が終了するまで表示対象情報の表示が開始されることなくチェック用表示が終了した後に表示対象情報の表示が開始される場合とを生じさせることが可能となる。

【 3 1 4 3 】

特徴 P 5 . 遊技者の有利度に対応する設定値に対応する態様で利益付与用処理（主側 M P U 8 2 のステップ S 8 0 5 ）を実行する手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（リセットボタン 1 9 6 の押圧操作及び設定キー挿入部 1 9 5 の ON 操作の両方が行われていること、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていること）が発生していることに基づいて、前記チェック用表示が開始される前に、使用対象となる前記設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況（第 1 3 の実施形態における設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 0 8 又はステップ S 4 9 1 5 にて肯定判定をする機能）と、

を備え、

前記第 1 状況は、前記設定可能状況が発生する場合に発生し、

前記第 2 状況は、前記設定可能状況が発生しない場合に発生することを特徴とする特徴 P 4 に記載の遊技機。

【 3 1 4 4 】

特徴 P 5 によれば、使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に設定可能状況が発生する場合にはチェック用表示が開始される前に表示対象情報の表示が開始され、動作電力の供給が開始された場合に設定可能状況が発生しない場合にはチェック用表示が終了するまで表示対象情報の表示が開始されることなくチェック用表示が終了した後に表示対象情報の表示が開始される。これにより、設定可能状況となる場合には当該設定可能状況において表示対象情報の表示が実行され得るようにしながら、設定可能状況とならない場合にはチェック用表示が終了した後に表示対象情報の表示が開始されるようにすることが可能となる。

【 3 1 4 5 】

特徴 P 6 . 遊技が実行されることにより特定事象（アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球）が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 5 1）に記憶させる履歴記憶実行手段（第 1 3 及び第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の結果演算処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記表示対象情報は前記態様情報であることを特徴とする特徴 P 1 乃至 P 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 1 4 6 】

特徴 P 6 によれば、特定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が表示される。これにより、特定事象の発生回数又は発生頻度を遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。この場合に、上記特徴 P 1 に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【 3 1 4 7 】

なお、特徴 P 1 ~ P 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【 3 1 4 8 】

上記特徴 P 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 3 1 4 9 】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 3 1 5 0 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

30

【 3 1 5 1 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 1 5 2 】

< 特徴 Q 群 >

特徴 Q 1 . 第 1 処理群の処理 (特定制御の処理) を実行する第 1 処理群実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特定制御の処理を実行する機能) と、

40

第 2 処理群の処理 (非特定制御の処理) を実行する第 2 処理群実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の非特定制御の処理を実行する機能) と、

前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 1 処理対応記憶領域 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2) と、

前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 2 処理対応記憶領域 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態にお

50

ける非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4) と、を備え、

前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、所定事象 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 0 3 にて肯定判定する事象、ステップ S 6 0 0 9 にて肯定判定する事象、ステップ S 6 0 1 4 にて肯定判定する事象又はステップ S 6 5 0 5 にて肯定判定する事象) が発生している場合に前記第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報 (異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 t のいずれかに「 1 」をセットすること) を記憶させる発生情報記憶処理を実行する手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 0 4 、ステップ S 6 0 1 0 、ステップ S 6 0 1 5 又はステップ S 6 5 0 6 の処理を実行する機能) を備え、

10

前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記第 2 処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されている場合に特別処理を実行する特別処理実行手段 (第 1 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 6 6 0 2 、ステップ S 6 6 0 3 、ステップ S 6 6 0 5 、ステップ S 6 6 0 6 、ステップ S 6 6 0 8 、ステップ S 6 6 0 9 、ステップ S 6 6 1 1 、ステップ S 6 6 1 2 、ステップ S 6 6 1 4 、ステップ S 6 6 1 5 、ステップ S 6 6 1 7 、ステップ S 6 6 1 8 、ステップ S 6 6 2 0 、ステップ S 6 6 2 2 又はステップ S 6 6 2 4 の処理を実行する機能、第 1 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 8 0 0 6 の処理、ステップ S 8 0 1 3 の処理、ステップ S 8 1 0 2 にて肯定判定をする処理、ステップ S 8 1 0 5 にて肯定判定をする処理、ステップ S 8 1 0 8 にて肯定判定をする処理、ステップ S 8 1 1 1 にて肯定判定をする処理、ステップ S 8 1 1 5 にて肯定判定をする処理、ステップ S 8 1 1 8 にて肯定判定をする処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【 3 1 5 3 】

特徴 Q 1 によれば、第 1 処理群の処理が実行される場合には第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはなく、第 2 処理群の処理が実行される場合には第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはない。これにより、第 1 処理群の処理が実行される場合と第 2 処理群の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、第 1 処理群の処理が実行される場合であっても第 1 処理対応記憶領域からだけではなく第 2 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能であるとともに、第 2 処理群の処理が実行される場合であっても第 2 処理対応記憶領域からだけではなく第 1 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能である。これにより、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

30

【 3 1 5 4 】

この場合に、第 2 処理群の処理において所定事象が発生していることが特定されて第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には、第 1 処理群の処理においてそれに対応する特別処理が実行される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第 1 処理群の処理ではなく第 2 処理群の処理として実行することで第 1 処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせた構成であっても、所定事象が発生したことに対する特別処理を第 1 処理群の処理として実行することが可能となる。よって、制御手段における処理を好適に実行することが可能となる。

40

【 3 1 5 5 】

特徴 Q 2 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、特典の付与契機が発生しているか否かを特定する付与契機処理を実行する手段 (第 1 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 5 6 0 2 、ステップ S 5 6 0 5 、ステップ S 5 6 0 8 、ステップ S 5 6 1 1 、ステップ S 5 6 1 4 、ステップ S 5 6 1 7 、ステップ S 5 6 2 0 又はステップ S 5 6 2 2 の処理を実行する機能、第 1 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 7 8 0 3 、ステップ S 7 8 0 5 、ステップ S 7 8 0 7 、ステップ S 7 8 0 9 、ステップ

50

S 7 8 1 1、ステップ S 7 8 1 3、ステップ S 7 8 1 5 又はステップ S 7 8 1 7 の処理を実行する機能)を備え、

前記特別処理は、前記付与契機処理にて特定された前記特典の付与契機を無効化させる処理であることを特徴とする特徴 Q 1 に記載の遊技機。

【 3 1 5 6 】

特徴 Q 2 によれば、第 1 処理群の処理である付与契機処理にて特典の付与契機が発生しているか否かが特定され、第 2 処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されて第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第 1 処理群の処理である特別処理にて上記特典の付与契機が無効化される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第 1 処理群の処理ではなく第 2 処理群の処理として実行することで第 1 処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を第 1 処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

10

【 3 1 5 7 】

特徴 Q 3 . 前記第 1 処理群実行手段は、

前記第 1 処理群の処理として、前記特典の付与契機が発生していることが前記付与契機処理にて特定された場合、前記特典の付与を留保するための留保処理を実行する手段(第 1 4 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 8 0 1 7 ~ ステップ S 8 0 1 8 又はステップ S 8 0 2 1 ~ ステップ S 8 0 2 2 の処理を実行する機能)と、

前記第 1 処理群の処理として、前記留保処理が実行された後において前記特別処理が実行されなかった場合、前記留保処理において留保された前記特典を付与するための特典付与処理を実行する手段(第 1 4 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 8 0 0 4 又はステップ S 8 0 1 1 の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴 Q 2 に記載の遊技機。

20

【 3 1 5 8 】

特徴 Q 3 によれば、第 1 処理群の処理では特典の付与契機が発生していることが特定された場合には特典の付与が一旦留保され、その後に第 2 処理群の処理にて第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されることなく第 1 処理群の処理にて特典の付与契機を無効化させる処理が実行されなかった場合に、第 1 処理群の処理にて上記一旦留保された特典が付与される。これにより、第 1 処理群の処理における付与契機処理と特典付与処理との間で第 2 処理群の処理である発生情報記憶処理が実行されなかったとしても、所定事象が発生していない場合には特典の付与契機に対して特典が付与されるようにするとともに、所定事象が発生している場合には特典の付与契機を無効化して特典が付与されないようにすることが可能となる。

30

【 3 1 5 9 】

特徴 Q 4 . 前記留保処理は、抽選処理にて利用される数値情報を数値情報更新手段(当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3)から取得する処理であり、

前記特典付与処理は、前記数値情報を前記抽選処理にて利用可能となるように前記第 1 処理対応記憶領域に記憶させる処理であることを特徴とする特徴 Q 3 に記載の遊技機。

40

【 3 1 6 0 】

特徴 Q 4 によれば、特典の付与契機が発生した場合には、数値情報更新手段から数値情報が取得されてその取得された数値情報を利用して抽選処理が実行される構成において、特典の付与契機が発生した場合には数値情報更新手段から数値情報は取得されるもののそれが留保された状態となり、その後に所定事象が発生していないことが特定された場合にその留保された数値情報が抽選処理にて利用可能となるように第 1 処理対応記憶領域に記憶される。これにより、特典の付与契機が発生したタイミングにおける数値情報の取得を可能としながら、上記特徴 Q 3 にて説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 1 6 1 】

特徴 Q 5 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記留保処理に

50

において前記特典の付与が留保されている状況において前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されているか否かを特定する情報特定処理を実行する手段(第14の実施形態における主側MPU82のステップS8002又はステップS8009の処理を実行する機能)を備え、

前記特別処理実行手段は、前記情報特定処理にて前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に前記特別処理を実行するものであることを特徴とする特徴Q3又はQ4に記載の遊技機。

【3162】

特徴Q5によれば、留保処理にて特典の付与が留保されている状況において第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されているか否かを特定するための情報特定処理が実行され、当該所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に特別処理として特典の付与契機が無効化される構成である。これにより、特典の付与が留保されていない状況において情報特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【3163】

特徴Q6.処理実行契機が発生した場合に所定単位処理(第1タイマ割込み処理)を開始させる手段(第14の実施形態における主側MPU82の第1タイマ割込み処理を実行する機能)を備え、

前記所定単位処理に、前記発生情報記憶処理、前記特別処理、前記付与契機処理、前記留保処理及び前記特典付与処理が含まれており、

前記発生情報記憶処理が前記第1処理群の処理よりも後の処理順序となるように、1回の処理回における前記所定単位処理の処理順序が設定されていることを特徴とする特徴Q3乃至Q5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【3164】

特徴Q6によれば、第2処理群の処理である発生情報記憶処理が1回の処理回における所定単位処理において第1処理群の処理よりも後の処理順序となるようにしながら、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3165】

特徴Q7.前記所定単位処理には、前記発生情報記憶処理以外にも前記第2処理群の処理(第14の実施形態における情報クリア処理、試射試験処理、非特定制御のタイマ更新処理、情報異常監視処理及びチェック処理)が含まれており、

30

前記第2処理群の処理が前記第1処理群の処理よりも後の処理順序となるように、1回の処理回における前記所定単位処理の処理順序が設定されていることを特徴とする特徴Q6に記載の遊技機。

【3166】

特徴Q7によれば、1回の処理回における所定単位処理において第2処理群の処理が第1処理群の処理よりも後の処理順序として集約されることにより、1回の処理回における所定単位処理において第1処理群の処理と第2処理群の処理との間の移行を繰り返し行う必要がなくなる。また、当該構成であっても上記特徴Q3の構成を備え、第1処理群の処理では特典の付与契機が発生していることが特定された場合には特典の付与が一旦留保され、その後第2処理群の処理にて第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されることなく第1処理群の処理にて特典の付与契機を無効化させる処理が実行されなかった場合に、第1処理群の処理にて上記一旦留保された特典が付与される。これにより、第1処理群の処理における付与契機処理と特典付与処理との間で第2処理群の処理である発生情報記憶処理が実行されなかったとしても、所定事象が発生していない場合には特典の付与契機に対して特典が付与されるようにするとともに、所定事象が発生している場合には特典の付与契機を無効化して特典が付与されないようにすることが可能となる。

40

【3167】

特徴Q8.前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、特典の付与契機が発生していることを特定した場合に前記第1処理対応記憶領域に付与契機情報(確認フラグ群211dの各確認フラグに「1」をセットすること)を記憶させる付与契機処理を

50

実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS5603、ステップS5606、ステップS5609、ステップS5612、ステップS5615、ステップS5618、ステップS5621又はステップS5623の処理を実行する機能）を備え、

前記特別処理は、前記第1処理対応記憶領域に記憶された前記付与契機情報を消去させる処理であることを特徴とする特徴Q1乃至Q7のいずれか1に記載の遊技機。

【3168】

特徴Q8によれば、第1処理群の処理である付与契機処理において特典の付与契機が発生していることが特定された場合には第1処理対応記憶領域に付与契機情報が記憶され、その後第2処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されることで第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第1処理群の処理である特別処理にて第1処理対応記憶領域の上記付与契機情報が消去される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を、第1処理対応記憶領域を利用しながら第1処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

10

【3169】

特徴Q9．前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、前記第1処理対応記憶領域に前記付与契機情報が記憶されている場合に特典付与処理を実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS5518、ステップS5704又はステップS5709の処理を実行する機能）を備え、

20

前記発生情報記憶処理及び前記特別処理は、前記付与契機処理が実行された後であって前記特典付与処理が実行される前に実行されることを特徴とする特徴Q8に記載の遊技機。

【3170】

特徴Q9によれば、第2処理群の処理である発生情報記憶処理及び第1処理群の処理である特別処理は、第1処理群の処理である付与契機処理が実行された後であって第1処理群の処理である特典付与処理が実行される前に実行される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、所定事象が発生している場合には特典付与処理が実行される前に特典の付与契機を無効化させることが可能となる。

30

【3171】

特徴Q10．処理実行契機が発生した場合に所定単位処理（第1タイマ割込み処理）を開始させる手段（第13の実施形態における主側MPU82の第1タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されているか否かを特定する情報特定処理を実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS6601、ステップS6604、ステップS6607、ステップS6610、ステップS6613、ステップS6616、ステップS6619又はステップS6621の処理を実行する機能）を備え、

40

前記特別処理実行手段は、前記情報特定処理にて前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に前記特別処理を実行するものであり、

前記所定単位処理に、前記発生情報記憶処理、前記付与契機処理、前記特典付与処理及び前記情報特定処理が含まれており、

前記付与契機処理が実行された後に前記発生情報記憶処理が実行され、当該発生情報記憶処理が実行された後に前記情報特定処理が実行され、当該情報特定処理が実行された後に前記特典付与処理が実行されるように、1回の処理回における前記所定単位処理の処理順序が設定されていることを特徴とする特徴Q9に記載の遊技機。

50

【 3 1 7 2 】

特徴Q 1 0によれば、所定単位処理に発生情報記憶処理、付与契機処理、特典付与処理及び情報特定処理が含まれている構成において、付与契機処理が実行された後に発生情報記憶処理が実行され、当該発生情報記憶処理が実行された後に情報特定処理が実行され、当該情報特定処理が実行された後に特典付与処理が実行されるように当該所定単位処理における処理の実行順序を設定するだけで、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 1 7 3 】

特徴Q 1 1 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記第 2 処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されているか否かを特定する情報特定処理を実行する手段（第 1 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 6 6 0 1、ステップ S 6 6 0 4、ステップ S 6 6 0 7、ステップ S 6 6 1 0、ステップ S 6 6 1 3、ステップ S 6 6 1 6、ステップ S 6 6 1 9 又はステップ S 6 6 2 1 の処理を実行する機能、第 1 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 8 0 0 2、ステップ S 8 0 0 9、ステップ S 8 1 0 2、ステップ S 8 1 0 5、ステップ S 8 1 0 8、ステップ S 8 1 1 1、ステップ S 8 1 1 5、ステップ S 8 1 1 8 の処理を実行する機能）を備え、

10

前記特別処理実行手段は、前記情報特定処理にて前記第 2 処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に前記特別処理を実行するものであり、

前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、前記情報特定処理が実行された後に前記所定事象発生情報を消去させる発生情報消去処理を実行する手段（第 1 3、第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の情報クリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Q 1 乃至Q 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 1 7 4 】

特徴Q 1 1によれば、第 1 処理群の処理である情報特定処理において第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に、第 1 処理群の処理である特別処理が実行される構成において、上記情報特定処理が実行された後に、第 2 処理群の処理である発生情報消去処理にて所定事象発生情報が消去される。これにより、第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合にはそれに対して特別処理が実行されるようにしながら、当該所定事象発生情報を第 2 処理群の処理において消去することが可能となる。

30

【 3 1 7 5 】

特徴Q 1 2 . 前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、前記所定事象が発生しているか否かを特定する事象発生特定処理を実行する手段（第 1 3、第 1 4 の実施形態におけるステップ S 6 0 0 1 ~ ステップ S 6 0 0 3、ステップ S 6 0 0 7 ~ ステップ S 6 0 0 9 又はステップ S 6 0 1 3 ~ ステップ S 6 0 1 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象が発生していることが前記事象発生特定処理にて特定された場合に、前記発生情報記憶処理にて前記第 2 処理対応記憶領域への前記所定事象発生情報の記憶が行われる構成であり、

40

前記発生情報消去処理は、前記事象発生特定処理が実行される場合において当該事象発生特定処理が実行される前に実行されることを特徴とする特徴Q 1 1 に記載の遊技機。

【 3 1 7 6 】

特徴Q 1 2によれば、第 2 処理群の処理である事象発生特定処理において所定事象が発生していることが特定された場合に、第 2 処理群の処理である発生情報記憶処理にて第 2 処理対応記憶領域への所定事象発生情報の記憶が行われる構成において、事象発生特定処理が実行される場合において当該事象発生特定処理が実行される前に、所定事象発生情報を消去するための発生情報消去処理が実行される。つまり、所定事象発生情報が一旦消去された後に事象発生特定処理及び発生情報記憶処理が実行される。これにより、第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報を記憶させるための処理が第 2 処理群の処理にて実行さ

50

れるとともに第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されている場合における特別処理が第 1 処理群の処理にて実行される構成において、1 回の所定事象発生情報の記憶によって特別処理が複数回実行されてしまわないようにしながら、第 2 処理群の処理において適切なタイミングで所定事象発生情報を消去する発生情報消去処理を実行することが可能となる。

【 3 1 7 7 】

特徴 Q 1 3 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、所定の計測開始事象（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 1 0 4 又はステップ S 6 3 0 3 ）が発生したことに基づいて、前記第 1 処理対応記憶領域に設けられた所定の計測用記憶領域（特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c）を用いて所定監視期間の計測を開始する所定計測開始処理を実行する手段（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 1 0 6 又はステップ S 6 3 0 5 の処理を実行する機能）を備え、

10

前記発生情報記憶処理では、前記所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において当該所定対応事象が発生している場合に前記所定事象の発生として前記第 2 処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報を記憶させることを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 1 7 8 】

特徴 Q 1 3 によれば、所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において所定対応事象が発生している場合に所定事象の発生として第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されて特別処理が実行される構成において、所定の計測用記憶領域を用いた所定監視期間の計測を行うための処理を第 1 処理群の処理において行うことが可能となる。

20

【 3 1 7 9 】

特徴 Q 1 4 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記所定の計測開始事象が発生したか否かを特定するための処理を実行する手段（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 1 0 3 又はステップ S 6 3 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Q 1 3 に記載の遊技機。

【 3 1 8 0 】

特徴 Q 1 4 によれば、第 1 処理群の処理において所定の計測開始事象が発生したか否かを特定するための処理が実行される構成において、上記特徴 Q 1 3 の構成を備え、所定の計測用記憶領域を用いた所定監視期間の計測を行うための処理が第 1 処理群の処理において行われる。これにより、所定監視期間の計測を行うための処理を第 1 処理群の処理に集約させることが可能となる。

30

【 3 1 8 1 】

特徴 Q 1 5 . 前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、特定の計測開始事象（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 1 3 の肯定判定）が発生したことに基づいて、前記第 2 処理対応記憶領域に設けられた特定の計測用記憶領域（第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h）を用いて特定監視期間の計測を開始する特定計測開始処理を実行する手段（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Q 1 3 又は Q 1 4 に記載の遊技機。

40

【 3 1 8 2 】

特徴 Q 1 5 によれば、特定の計測開始事象が発生したことに基づいて特定監視期間の計測を行うための処理は第 2 処理群の処理に含まれている。これにより、各種期間を計測するための処理を、計測対象となる期間の種類単位で、第 1 処理群の処理と第 2 処理群の処理とに分散させることが可能となる。

【 3 1 8 3 】

特徴 Q 1 6 . 前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、前記特定監視期間との関係で特定対応事象が発生すべきではない状況において当該特定対応事象が発生

50

している場合に前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報を記憶させる処理を実行する手段(第13,第14の実施形態における主側MPU82のステップS6015の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴Q15に記載の遊技機。

【3184】

特徴Q16によれば、第1処理群の処理において計測される所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において所定対応事象が発生している場合に所定事象の発生として第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されて特別処理が実行されるとともに、第2処理群の処理において計測される特定監視期間との関係で特定対応事象が発生すべきではない状況において特定対応事象が発生している場合にも第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されて特別処理が実行される。これにより、第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報を記憶させる契機となる事象が発生しているか否かを特定するための各期間を計測する処理を、計測対象となる期間の種類単位で、第1処理群の処理と第2処理群の処理とに分散させることが可能となる。

10

【3185】

なお、特徴Q1~Q16の構成に対して、特徴A1~A8、特徴B1~B8、特徴C1~C8、特徴D1~D8、特徴E1~E9、特徴F1~F6、特徴G1~G11、特徴H1~H8、特徴I1~I5、特徴J1~J7、特徴K1~K7、特徴L1~L5、特徴M1~M4、特徴N1~N8、特徴O1~O8、特徴P1~P6、特徴Q1~Q16、特徴R1~R6、特徴S1~S7、特徴T1~T3、特徴U1~U5、特徴V1~V6、特徴W1~W11、特徴X1~X14、特徴Y1~Y10、特徴Z1~Z10、特徴a1~a20、特徴b1~b8、特徴c1~c6、特徴d1~d11、特徴e1~e15、特徴f1~f15、特徴g1~g12、特徴h1~h11、特徴i1~i8、特徴j1~j8、特徴k1~k10、特徴l1~l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【3186】

<特徴R群>

特徴R1.第1処理群の処理(特定制御の処理)を実行する第1処理群実行手段(第13,第14の実施形態における主側MPU82の特定制御の処理を実行する機能)と、

第2処理群の処理(非特定制御の処理)を実行する第2処理群実行手段(第13,第14の実施形態における主側MPU82の非特定制御の処理を実行する機能)と、

30

前記第1処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第2処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第1処理対応記憶領域(第13,第14の実施形態における特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212)と、

前記第2処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第1処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第2処理対応記憶領域(第13,第14の実施形態における非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214)と、を備え、

前記第2処理群実行手段は、

40

前記第2処理群の処理として、所定事象(第13,第14の実施形態における主側MPU82のステップS6003にて肯定判定する事象、ステップS6009にて肯定判定する事象、又はステップS6014にて肯定判定する事象)が発生しているか否かを特定する事象発生特定処理を実行する手段(第13,第14の実施形態におけるステップS6001~ステップS6003、ステップS6007~ステップS6009又はステップS6013~ステップS6014の処理を実行する機能)と、

前記第2処理群の処理として、前記所定事象が発生していることが前記事象発生特定処理にて特定された場合に、前記第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報(異常フラグ2131~213rのいずれかに「1」をセットすること)を記憶させる発生情報記憶処理を実行する手段(第13,第14の実施形態における主側MPU82のステップS600

50

4、ステップS 6 0 1 0又はステップS 6 0 1 5の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記第1処理群実行手段は、

前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されているか否かを特定する情報特定処理を実行する手段(第13の実施形態では主側MPU82のステップS 6 6 0 1、ステップS 6 6 0 4、ステップS 6 6 0 7、ステップS 6 6 1 0、ステップS 6 6 1 3、ステップS 6 6 1 6、ステップS 6 6 1 9又はステップS 6 6 2 1の処理を実行する機能、第14の実施形態では主側MPU82のステップS 8 0 0 2、ステップS 8 0 0 9、ステップS 8 1 0 2、ステップS 8 1 0 5、ステップS 8 1 0 8、ステップS 8 1 1 1、ステップS 8 1 1 5、ステップS 8 1 1 8の処理を実行する機能)と、

10

前記第1処理群の処理として、前記情報特定処理にて前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に特別処理を実行する特別処理実行手段(第13の実施形態では主側MPU82のステップS 6 6 0 2、ステップS 6 6 0 3、ステップS 6 6 0 5、ステップS 6 6 0 6、ステップS 6 6 0 8、ステップS 6 6 0 9、ステップS 6 6 1 1、ステップS 6 6 1 2、ステップS 6 6 1 4、ステップS 6 6 1 5、ステップS 6 6 1 7、ステップS 6 6 1 8、ステップS 6 6 2 0又はステップS 6 6 2 2の処理を実行する機能、第14の実施形態では主側MPU82のステップS 8 0 0 6の処理、ステップS 8 0 1 3の処理、ステップS 8 1 0 2にて肯定判定をする処理、ステップS 8 1 0 5にて肯定判定をする処理、ステップS 8 1 0 8にて肯定判定をする処理、ステップS 8 1 1 1にて肯定判定をする処理、ステップS 8 1 1 5にて肯定判定をする処理、ステップS 8 1 1 8にて肯定判定をする処理を実行する機能)と、
を備え、

20

前記第2処理群実行手段は、前記第2処理群の処理として、前記事象発生特定処理が実行される場合において当該事象発生特定処理が実行される前に前記所定事象発生情報を消去させる発生情報消去処理を実行する手段(第13,第14の実施形態における主側MPU82の情報クリア処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【3187】

特徴R1によれば、第1処理群の処理が実行される場合には第1処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第2処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはなく、第2処理群の処理が実行される場合には第2処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第1処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはない。これにより、第1処理群の処理が実行される場合と第2処理群の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、第1処理群の処理が実行される場合であっても第1処理対応記憶領域からだけではなく第2処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能であるとともに、第2処理群の処理が実行される場合であっても第2処理対応記憶領域からだけではなく第1処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能である。これにより、第1処理群の処理及び第2処理群の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

30

【3188】

この場合に、第2処理群の処理において所定事象が発生していることが特定されて第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には、第1処理群の処理においてそれに対応する特別処理が実行される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせた構成であっても、所定事象が発生したことに対する特別処理を第1処理群の処理として実行することが可能となる。よって、制御手段における処理を好適に実行することが可能となる。

40

【3189】

また、第2処理群の処理である事象発生特定処理において所定事象が発生していることが特定された場合に、第2処理群の処理である発生情報記憶処理にて第2処理対応記憶領

50

域への所定事象発生情報の記憶が行われる構成において、事象発生特定処理が実行される場合において当該事象発生特定処理が実行される前に、所定事象発生情報を消去するための発生情報消去処理が実行される。つまり、所定事象発生情報が一旦消去された後に事象発生特定処理及び発生情報記憶処理が実行される。これにより、第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報を記憶させるための処理が第2処理群の処理にて実行されるとともに第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されている場合における特別処理が第1処理群の処理にて実行される構成において、1回の所定事象発生情報の記憶によって特別処理が複数回実行されてしまわないようにしながら、第2処理群の処理において適切なタイミングで所定事象発生情報を消去する発生情報消去処理を実行することが可能となる。

【3190】

特徴R2．前記事象発生特定処理が実行された後であって次の前記事象発生特定処理の実行に対応する前記発生情報消去処理が実行される前に、前記情報特定処理が実行されることを特徴とする特徴R1に記載の遊技機。

【3191】

特徴R2によれば、第1処理群の処理である情報特定処理において第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に、第1処理群の処理である特別処理が実行される構成において、上記情報特定処理が実行された後に、第2処理群の処理である発生情報消去処理にて所定事象発生情報が消去される。これにより、第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合にはそれに対して特別処理が実行されるようにしながら、当該所定事象発生情報を第2処理群の処理において消去することが可能となる。

【3192】

特徴R3．前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、特典の付与契機が発生しているか否かを特定する付与契機処理を実行する手段（第13の実施形態では主側MPU82のステップS5602、ステップS5605、ステップS5608、ステップS5611、ステップS5614、ステップS5617、ステップS5620又はステップS5622の処理を実行する機能、第14の実施形態では主側MPU82のステップS7803、ステップS7805、ステップS7807、ステップS7809、ステップS7811、ステップS7813、ステップS7815又はステップS7817の処理を実行する機能）を備え、

前記特別処理は、前記付与契機処理にて特定された前記特典の付与契機を無効化させる処理であることを特徴とする特徴R1又はR2に記載の遊技機。

【3193】

特徴R3によれば、第1処理群の処理である付与契機処理にて特典の付与契機が発生しているか否かが特定され、第2処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されて第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第1処理群の処理である特別処理にて上記特典の付与契機が無効化される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を第1処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

【3194】

特徴R4．前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、特典の付与契機が発生していることを特定した場合に前記第1処理対応記憶領域に付与契機情報（確認フラグ群211dの各確認フラグに「1」をセットすること）を記憶させる付与契機処理を実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS5603、ステップS5606、ステップS5609、ステップS5612、ステップS5615、ステップS5618、ステップS5621又はステップS5623の処理を実行する機能）を備え、

前記特別処理は、前記第1処理対応記憶領域に記憶された前記付与契機情報を消去させ

10

20

30

40

50

る処理であることを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 1 9 5 】

特徴 R 4 によれば、第 1 処理群の処理である付与契機処理において特典の付与契機が発生していることが特定された場合には第 1 処理対応記憶領域に付与契機情報が記憶され、その後第 2 処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されることで第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第 1 処理群の処理である特別処理にて第 1 処理対応記憶領域の上記付与契機情報が消去される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第 1 処理群の処理ではなく第 2 処理群の処理として実行することで第 1 処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を、第 1 処理対応記憶領域を利用しながら第 1 処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

10

【 3 1 9 6 】

特徴 R 5 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記第 1 処理対応記憶領域に前記付与契機情報が記憶されている場合に特典付与処理を実行する手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 5 5 1 8、ステップ S 5 7 0 4 又はステップ S 5 7 0 9 の処理を実行する機能）を備え、

前記事象発生特定処理及び前記情報特定処理は、前記付与契機処理が実行された後であって前記特典付与処理が実行される前に実行されることを特徴とする特徴 R 4 に記載の遊技機。

20

【 3 1 9 7 】

特徴 R 5 によれば、第 2 処理群の処理である事象発生特定処理及び第 1 処理群の処理である情報特定処理は、第 1 処理群の処理である付与契機処理が実行された後であって第 1 処理群の処理である特典付与処理が実行される前に実行される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第 1 処理群の処理ではなく第 2 処理群の処理として実行することで第 1 処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、所定事象が発生している場合には特典付与処理が実行される前に特典の付与契機を無効化させることが可能となる。

【 3 1 9 8 】

特徴 R 6 . 処理実行契機が発生した場合に所定単位処理（第 1 タイマ割込み処理）を開始させる手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記所定単位処理に、前記事象発生特定処理、前記付与契機処理、前記特典付与処理及び前記情報特定処理が含まれており、

前記付与契機処理が実行された後に前記事象発生特定処理が実行され、当該事象発生特定処理が実行された後に前記情報特定処理が実行され、当該情報特定処理が実行された後に前記特典付与処理が実行されるように、1 回の処理回における前記所定単位処理の処理順序が設定されていることを特徴とする特徴 R 5 に記載の遊技機。

30

【 3 1 9 9 】

特徴 R 6 によれば、所定単位処理に事象発生特定処理、付与契機処理、特典付与処理及び情報特定処理が含まれている構成において、付与契機処理が実行された後に事象発生特定処理が実行され、当該事象発生特定処理が実行された後に情報特定処理が実行され、当該情報特定処理が実行された後に特典付与処理が実行されるように当該所定単位処理における処理の実行順序を設定するだけで、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

40

【 3 2 0 0 】

なお、特徴 R 1 ~ R 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R

50

1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 2 0 1 】

< 特徴 S 群 >

特徴 S 1 . 第 1 処理群の処理 (特定制御の処理) を実行する第 1 処理群実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特定制御の処理を実行する機能) と、

10

第 2 処理群の処理 (非特定制御の処理) を実行する第 2 処理群実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の非特定制御の処理を実行する機能) と、

前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 1 処理対応記憶領域 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2) と、

前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 2 処理対応記憶領域 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4) と、

20

を備え、
前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、所定の計測開始事象 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 1 0 4 又はステップ S 6 3 0 3) が発生したことに基づいて、前記第 1 処理対応記憶領域に設けられた所定の計測用記憶領域 (特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c) を用いて所定監視期間の計測を開始する所定計測開始処理を実行する手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 1 0 6 又はステップ S 6 3 0 5 の処理を実行する機能) を備え、

前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、前記所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において当該所定対応事象が発生している場合に所定対応処理を実行する所定対応実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 0 4、ステップ S 6 0 1 0 又はステップ S 6 0 1 5 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【 3 2 0 2 】

特徴 S 1 によれば、第 1 処理群の処理が実行される場合には第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはなく、第 2 処理群の処理が実行される場合には第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはない。これにより、第 1 処理群の処理が実行される場合と第 2 処理群の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、第 1 処理群の処理が実行される場合であっても第 1 処理対応記憶領域からだけでなく第 2 処理群の処理が実行される場合であっても第 2 処理対応記憶領域からだけでなく第 1 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能である。これにより、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

40

【 3 2 0 3 】

この場合に、所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において所定対応事象が発生している場合に第 2 処理群の処理において所定対応処理が実行される。これにより、所定対応事象が発生しているか否かを特定するための処理を第 1 処理群の

50

処理ではなく第 2 処理群の処理として実行することで第 1 処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせることが可能となる。よって、制御手段における処理を好適に実行することが可能となる。

【 3 2 0 4 】

また、所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において所定対応事象が発生している場合に第 2 処理群の処理にて所定対応処理が実行される構成において、所定の計測用記憶領域を用いた所定監視期間の計測を行うための処理を第 1 処理群の処理において行うことが可能となる。

【 3 2 0 5 】

特徴 S 2 . 前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記所定の計測開始事象が発生したか否かを特定するための処理を実行する手段（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 1 0 3 又はステップ S 6 3 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 S 1 に記載の遊技機。

10

【 3 2 0 6 】

特徴 S 2 によれば、第 1 処理群の処理において所定の計測開始事象が発生したか否かを特定するための処理が実行される構成において、上記特徴 S 1 の構成を備え、所定の計測用記憶領域を用いた所定監視期間の計測を行うための処理が第 1 処理群の処理において行われる。これにより、所定監視期間の計測を行うための処理を第 1 処理群の処理に集約させることが可能となる。

【 3 2 0 7 】

特徴 S 3 . 前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、特定の計測開始事象（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 1 3 の肯定判定）が発生したことに基づいて、前記第 2 処理対応記憶領域に設けられた特定の計測用記憶領域（第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h）を用いて特定監視期間の計測を開始する特定計測開始処理を実行する手段（第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 S 1 又は S 2 に記載の遊技機。

20

【 3 2 0 8 】

特徴 S 3 によれば、特定の計測開始事象が発生したことに基づいて特定監視期間の計測を行うための処理は第 2 処理群の処理に含まれている。これにより、各種期間を計測するための処理を、計測対象となる期間の種類単位で、第 1 処理群の処理と第 2 処理群の処理とに分散させることが可能となる。

30

【 3 2 0 9 】

特徴 S 4 . 前記所定対応実行手段は、前記特定監視期間との関係で特定対応事象が発生すべきではない状況において当該特定対応事象が発生している場合に前記所定対応処理を実行することを特徴とする特徴 S 3 に記載の遊技機。

【 3 2 1 0 】

特徴 S 4 によれば、第 1 処理群の処理において計測される所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において所定対応事象が発生している場合に所定対応処理が実行されるとともに、第 2 処理群の処理において計測される特定監視期間との関係で特定対応事象が発生すべきではない状況において特定対応事象が発生している場合にも所定対応処理が実行される。これにより、所定対応処理を実行する契機となる事象が発生しているか否かを特定するための各期間を計測する処理を、計測対象となる期間の種類単位で、第 1 処理群の処理と第 2 処理群の処理とに分散させることが可能となる。

40

【 3 2 1 1 】

特徴 S 5 . 前記所定対応処理は、前記所定監視期間との関係で前記所定対応事象が発生すべきではない状況において当該所定対応事象が発生している場合に前記第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報（異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 r のいずれかに「1」をセットすること）を記憶させる処理であり、

前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、前記第 2 処理対応記憶領域

50

に前記所定事象発生情報が記憶されている場合に特別処理を実行する特別処理実行手段（第13の実施形態では主側MPU82のステップS6602、ステップS6603、ステップS6605、ステップS6606、ステップS6608、ステップS6609、ステップS6611、ステップS6612、ステップS6614、ステップS6615、ステップS6617、ステップS6618、ステップS6620又はステップS6622の処理を実行する機能、第14の実施形態では主側MPU82のステップS8006の処理、ステップS8013の処理、ステップS8102にて肯定判定をする処理、ステップS8105にて肯定判定をする処理、ステップS8108にて肯定判定をする処理、ステップS8111にて肯定判定をする処理、ステップS8115にて肯定判定をする処理、ステップS8118にて肯定判定をする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴S1乃至S4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3212】

特徴S5によれば、所定監視期間との関係で所定対応事象が発生すべきではない状況において所定対応事象が発生している場合に第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶され、第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶されている場合に第1処理群の処理において特別処理が実行される。これにより、所定対応事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせた構成であっても、所定対応事象が発生したことに対する特別処理を第1処理群の処理として実行することが可能となる。

【3213】

特徴S6．前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、特典の付与契機が発生しているか否かを特定する付与契機処理を実行する手段（第13の実施形態では主側MPU82のステップS5602、ステップS5605、ステップS5608、ステップS5611、ステップS5614、ステップS5617、ステップS5620又はステップS5622の処理を実行する機能、第14の実施形態では主側MPU82のステップS7803、ステップS7805、ステップS7807、ステップS7809、ステップS7811、ステップS7813、ステップS7815又はステップS7817の処理を実行する機能）を備え、

前記特別処理は、前記付与契機処理にて特定された前記特典の付与契機を無効化させる処理であることを特徴とする特徴S5に記載の遊技機。

20

30

【3214】

特徴S6によれば、第1処理群の処理である付与契機処理にて特典の付与契機が発生しているか否かが特定され、第2処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されて第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第1処理群の処理である特別処理にて上記特典の付与契機が無効化される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を第1処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

【3215】

特徴S7．前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、特典の付与契機が発生していることを特定した場合に前記第1処理対応記憶領域に付与契機情報（確認フラグ群211dの各確認フラグに「1」をセットすること）を記憶させる付与契機処理を実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS5603、ステップS5606、ステップS5609、ステップS5612、ステップS5615、ステップS5618、ステップS5621又はステップS5623の処理を実行する機能）を備え、

前記特別処理は、前記第1処理対応記憶領域に記憶された前記付与契機情報を消去させる処理であることを特徴とする特徴S5に記載の遊技機。

40

【3216】

50

特徴 S 7 によれば、第 1 処理群の処理である付与契機処理において特典の付与契機が発生していることが特定された場合には第 1 処理対応記憶領域に付与契機情報が記憶され、その後第 2 処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されることで第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第 1 処理群の処理である特別処理にて第 1 処理対応記憶領域の上記付与契機情報が消去される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第 1 処理群の処理ではなく第 2 処理群の処理として実行することで第 1 処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を、第 1 処理対応記憶領域を利用しながら第 1 処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

10

【 3 2 1 7 】

なお、特徴 S 1 ~ S 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【 3 2 1 8 】

< 特徴 T 群 >

特徴 T 1 . 第 1 処理群の処理 (特定制御の処理) を実行する第 1 処理群実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特定制御の処理を実行する機能) と、
 第 2 処理群の処理 (非特定制御の処理) を実行する第 2 処理群実行手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 の非特定制御の処理を実行する機能) と、
 前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 1 処理対応記憶領域 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2) と、
 前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 2 処理対応記憶領域 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4) と、
 を備え、

30

前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、所定事象 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 0 3 にて肯定判定する事象、ステップ S 6 0 0 9 にて肯定判定する事象、又はステップ S 6 0 1 4 にて肯定判定する事象) が発生している場合に前記第 2 処理対応記憶領域に所定事象発生情報 (異常フラグ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 r のいずれかに「 1 」をセットすること) を記憶させる発生情報記憶処理を実行する手段 (第 1 3 , 第 1 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 0 0 4、ステップ S 6 0 1 0 又はステップ S 6 0 1 5 の処理を実行する機能) を備え、

40

前記第 1 処理群実行手段は、

前記第 1 処理群の処理として、特典の付与契機が発生していることを特定した場合に前記第 1 処理対応記憶領域に付与契機情報 (確認フラグ群 2 1 1 d の各確認フラグに「 1 」をセットすること) を記憶させる付与契機処理を実行する手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 5 6 0 3、ステップ S 5 6 0 6、ステップ S 5 6 0 9、ステップ S 5 6 1 2、ステップ S 5 6 1 5、ステップ S 5 6 1 8、ステップ S 5 6 2 1 又はステップ S 5 6 2 3 の処理を実行する機能) と、

50

前記第1処理群の処理として、前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されている場合に前記第1処理対応記憶領域に記憶された前記付与契機情報を消去させる特別処理を実行する特別処理実行手段（第13の実施形態では主側MPU82のステップS6602、ステップS6603、ステップS6605、ステップS6606、ステップS6608、ステップS6609、ステップS6611、ステップS6612、ステップS6614、ステップS6615、ステップS6617、ステップS6618、ステップS6620又はステップS6622の処理を実行する機能、第14の実施形態では主側MPU82のステップS8006の処理、ステップS8013の処理、ステップS8102にて肯定判定をする処理、ステップS8105にて肯定判定をする処理、ステップS8108にて肯定判定をする処理、ステップS8111にて肯定判定をする処理、ステップS8115にて肯定判定をする処理、ステップS8118にて肯定判定をする処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【3219】

特徴T1によれば、第1処理群の処理が実行される場合には第1処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第2処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはなく、第2処理群の処理が実行される場合には第2処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第1処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはない。これにより、第1処理群の処理が実行される場合と第2処理群の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、第1処理群の処理が実行される場合であっても第1処理対応記憶領域からだけではなく第2処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能であるとともに、第2処理群の処理が実行される場合であっても第2処理対応記憶領域からだけではなく第1処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能である。これにより、第1処理群の処理及び第2処理群の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

20

【3220】

この場合に、第1処理群の処理である付与契機処理において特典の付与契機が発生していることが特定された場合には第1処理対応記憶領域に付与契機情報が記憶され、その後第2処理群の処理である発生情報記憶処理にて所定事象が発生していることが特定されることで第2処理対応記憶領域に所定事象発生情報が記憶された場合には第1処理群の処理である特別処理にて第1処理対応記憶領域の上記付与契機情報が消去される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、特典の付与契機の発生を特定するための処理及び当該特典の付与契機を無効化させるための処理を、第1処理対応記憶領域を利用しながら第1処理群の処理において集約して行うことが可能となる。

30

【3221】

特徴T2．前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、前記第1処理対応記憶領域に前記付与契機情報が記憶されている場合に特典付与処理を実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS5518、ステップS5704又はステップS5709の処理を実行する機能）を備え、

40

前記発生情報記憶処理及び前記特別処理は、前記付与契機処理が実行された後であって前記特典付与処理が実行される前に実行されることを特徴とする特徴T1に記載の遊技機。

【3222】

特徴T2によれば、第2処理群の処理である発生情報記憶処理及び第1処理群の処理である特別処理は、第1処理群の処理である付与契機処理が実行された後であって第1処理群の処理である特典付与処理が実行される前に実行される。これにより、所定事象が発生しているか否かを特定するための処理を第1処理群の処理ではなく第2処理群の処理として実行することで第1処理群の処理として実行可能な処理に余裕を持たせながら、所定事

50

象が発生している場合には特典付与処理が実行される前に特典の付与契機を無効化させることが可能となる。

【3223】

特徴T3．処理実行契機が発生した場合に所定単位処理（第1タイマ割込み処理）を開始させる手段（第13の実施形態における主側MPU82の第1タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記第1処理群実行手段は、前記第1処理群の処理として、前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されているか否かを特定する情報特定処理を実行する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップS6601、ステップS6604、ステップS6607、ステップS6610、ステップS6613、ステップS6616、ステップS6619又はステップS6621の処理を実行する機能）を備え、

10

前記特別処理実行手段は、前記情報特定処理にて前記第2処理対応記憶領域に前記所定事象発生情報が記憶されていることが特定された場合に前記特別処理を実行するものであり、

前記所定単位処理に、前記発生情報記憶処理、前記付与契機処理、前記特典付与処理及び前記情報特定処理が含まれており、

前記付与契機処理が実行された後に前記発生情報記憶処理が実行され、当該発生情報記憶処理が実行された後に前記情報特定処理が実行され、当該情報特定処理が実行された後に前記特典付与処理が実行されるように、1回の処理回における前記所定単位処理の処理順序が設定されていることを特徴とする特徴T2に記載の遊技機。

20

【3224】

特徴T3によれば、所定単位処理に発生情報記憶処理、付与契機処理、特典付与処理及び情報特定処理が含まれている構成において、付与契機処理が実行された後に発生情報記憶処理が実行され、当該発生情報記憶処理が実行された後に情報特定処理が実行され、当該情報特定処理が実行された後に特典付与処理が実行されるように当該所定単位処理における処理の実行順序を設定するだけで、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3225】

なお、特徴T1～T3の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【3226】

<特徴U群>

40

特徴U1．各種処理を実行する制御手段（第13の実施形態における主側MPU82）を備えた遊技機において、

前記制御手段は、

前記各種処理のうち第1処理群の処理（特定制御の処理）を実行する第1処理群実行手段（第13の実施形態における主側MPU82の特定制御の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2処理群の処理（非特定制御の処理）を実行する第2処理群実行手段（第13の実施形態における主側MPU82の非特定制御の処理を実行する機能）と、を備え、

本遊技機は、

前記第1処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能

50

である一方、前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 1 処理対応記憶領域（第 1 3 の実施形態における特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 ）と、

前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 2 処理対応記憶領域（第 1 3 の実施形態における非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 ）と、
を備え、

前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、第 1 送信契機が発生した場合に送信情報記憶領域（コマンド送信バッファ 2 2 3 b ）に第 1 送信情報（通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認開始コマンド、確認時の復帰コマンド、更新開始コマンド、更新時の復帰コマンド、第 1 保留コマンド、第 2 保留コマンド）を記憶させる第 1 送信情報記憶処理を実行する手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 1 4、ステップ S 4 9 2 1、ステップ S 5 0 0 3、ステップ S 5 0 0 7、ステップ S 5 1 0 5、ステップ S 5 1 1 4、ステップ S 5 7 0 5 又はステップ S 5 7 1 0 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、第 2 送信契機が発生した場合に前記送信情報記憶領域に第 2 送信情報（断線発生コマンド、短絡発生コマンド、普電入賞異常コマンド、特電入賞異常コマンド又は磁気異常コマンド）を記憶させる第 2 送信情報記憶処理を実行する手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 5 4 0 4、ステップ S 5 4 0 8、ステップ S 6 0 0 5、ステップ S 6 0 1 1 又はステップ S 6 5 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

本遊技機は、前記送信情報記憶領域に前記第 1 送信情報が記憶されている場合には当該第 1 送信情報を送信対象（音光側 M P U 9 3 ）に送信し、前記送信情報記憶領域に前記第 2 送信情報が記憶されている場合には当該第 2 送信情報を送信対象（音光側 M P U 9 3 ）に送信する送信実行手段（コマンド送信回路 2 2 4 ）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 2 2 7 】

特徴 U 1 によれば、第 1 処理群の処理が実行される場合には第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはなく、第 2 処理群の処理が実行される場合には第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはない。これにより、第 1 処理群の処理が実行される場合と第 2 処理群の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、第 1 処理群の処理が実行される場合であっても第 1 処理対応記憶領域からだけではなく第 2 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能であるとともに、第 2 処理群の処理が実行される場合であっても第 2 処理対応記憶領域からだけではなく第 1 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能である。これにより、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

【 3 2 2 8 】

この場合に、第 1 送信契機が発生した場合には第 1 処理群の処理である第 1 送信情報記憶処理にて第 1 送信情報が送信情報記憶領域に記憶され、第 2 送信契機が発生した場合には第 2 処理群の処理である第 2 送信情報記憶処理にて第 2 送信情報が送信情報記憶領域に記憶される。そして、送信情報記憶領域に第 1 送信情報が記憶されている場合には当該第 1 送信情報が送信対象に送信され、送信情報記憶領域に第 2 送信情報が記憶されている場合には当該第 2 送信情報が送信対象に送信される。つまり、第 1 処理群の処理にて情報の書き込みが可能な記憶領域と第 2 処理群の処理にて情報の書き込みが可能な記憶領域とを第 1 処理対応記憶領域と第 2 処理対応記憶領域とで区別した構成において、送信対象に送信される送信情報については共通の送信情報記憶領域に書き込まれる。これにより、第 1

処理群の処理及び第 2 処理群の処理のそれぞれで送信情報が個別に送信される構成に比べて、送信情報を送信するための構成を集約することが可能となる。

【 3 2 2 9 】

特徴 U 2 . 前記制御手段は前記各種処理を実行する場合に当該制御手段に設けられた内部記憶手段 (レジスタエリア 2 2 3) に情報を書き込む構成であり、

前記送信情報記憶領域は、前記内部記憶手段に設けられていることを特徴とする特徴 U 1 に記載の遊技機。

【 3 2 3 0 】

特徴 U 2 によれば、第 1 処理群の処理にて第 1 送信情報が記憶されるとともに第 2 処理群の処理にて第 2 送信情報が記憶される送信情報記憶領域が制御手段の内部記憶手段に設けられている。これにより、第 1 処理群の処理にて情報の書き込みが可能な記憶領域と第 2 処理群の処理にて情報の書き込みが可能な記憶領域とを第 1 処理対応記憶領域と第 2 処理対応記憶領域とで明確に区別した構成において、これら第 1 処理対応記憶領域及び第 2 処理対応記憶領域を利用しないようにしながら、送信情報を書き込む記憶領域を第 1 処理群の処理と第 2 処理群の処理とで共通化させることが可能となる。

10

【 3 2 3 1 】

特徴 U 3 . 前記送信実行手段は、前記第 1 処理群実行手段及び前記第 2 処理群実行手段のいずれにも含まれないことを特徴とする特徴 U 1 又は U 2 に記載の遊技機。

【 3 2 3 2 】

特徴 U 3 によれば、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理とは独立して、送信情報記憶領域に記憶された送信情報を送信対象に送信することが可能となる。

20

【 3 2 3 3 】

特徴 U 4 . 前記第 1 処理群実行手段はプログラムを利用して前記第 1 処理群の処理を実行し、

前記第 2 処理群実行手段はプログラムを利用して前記第 2 処理群の処理を実行し、

前記送信実行手段はプログラムを利用することなく前記送信を行うことを特徴とする特徴 U 1 乃至 U 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 3 4 】

特徴 U 4 によれば、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理はプログラムを利用して実行されるのに対して、送信情報記憶領域に記憶された送信情報の送信対象への送信はプログラムを利用することなく行われる。これにより、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理とは独立して、送信情報記憶領域に記憶された送信情報を送信対象に送信することが可能となるとともに、必要なプログラム容量を増加させることなく送信情報を送信する制御を実行することが可能となる。

30

【 3 2 3 5 】

特徴 U 5 . 前記第 1 送信情報が前記制御手段にて前記第 1 処理群の処理が実行されている状況だけではなく前記第 2 処理群の処理が実行されている状況であっても送信され得る構成であって、前記第 2 送信情報が前記制御手段にて前記第 2 処理群の処理が実行されている状況だけではなく前記第 1 処理群の処理が実行されている状況であっても送信され得る構成であることを特徴とする特徴 U 1 乃至 U 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 3 2 3 6 】

特徴 U 5 によれば、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理の実行状況に関係なく、送信情報記憶領域に記憶された送信情報を送信対象に送信することが可能となる。

【 3 2 3 7 】

なお、特徴 U 1 ~ U 5 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2

50

0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 2 3 8 】

< 特徴 V 群 >

特徴 V 1 . 各種処理のうち第 1 処理群の処理 (特定制御の処理) を実行する第 1 処理群実行手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特定制御の処理を実行する機能) と、

前記各種処理のうち第 2 処理群の処理 (非特定制御の処理) を実行する第 2 処理群実行手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 の非特定制御の処理を実行する機能) と、

10

前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 1 処理対応記憶領域 (第 1 3 の実施形態における特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2) と、

前記第 2 処理群の処理が実行される場合には情報の書き込み及び情報の読み出しが可能である一方、前記第 1 処理群の処理が実行される場合には情報の読み出しは可能であるものの情報の書き込みが不可である第 2 処理対応記憶領域 (第 1 3 の実施形態における非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4) と、

20

を備え、
前記第 1 処理群実行手段は、前記第 1 処理群の処理として、第 1 更新契機が発生した場合に第 1 数値記憶領域 (第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a) の情報を更新する第 1 更新処理を実行する手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 4 9 1 7 又はステップ S 4 9 2 0 の処理を実行する機能) を備え、

前記第 2 処理群実行手段は、前記第 2 処理群の処理として、第 2 更新契機が発生した場合に第 2 数値記憶領域 (第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k) の情報を更新する第 2 更新処理を実行する手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 5 4 0 5、ステップ S 5 4 0 9、ステップ S 6 0 0 6、ステップ S 6 0 1 2 又はステップ S 6 5 0 8 の処理を実行する機能) を備え、

本遊技機は、前記第 1 数値記憶領域の情報と前記第 2 数値記憶領域の情報との両方に対応する特定対応処理を実行する手段 (第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のセキュリティ用処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【 3 2 3 9 】

特徴 V 1 によれば、第 1 処理群の処理が実行される場合には第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはなく、第 2 処理群の処理が実行される場合には第 2 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となるものの第 1 処理対応記憶領域が情報の書き込み対象となることはない。これにより、第 1 処理群の処理が実行される場合と第 2 処理群の処理が実行される場合とで情報の書き込み対象となる記憶領域の種類を明確に区別することが可能となる。その一方、第 1 処理群の処理が実行される場合であっても第 1 処理対応記憶領域からだけではなく第 2 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能であるとともに、第 2 処理群の処理が実行される場合であっても第 2 処理対応記憶領域からだけではなく第 1 処理対応記憶領域からも情報の読み出しが可能である。これにより、第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理のうち一方の処理における処理結果に対応する情報を他方の処理において参照することが可能となる。

40

【 3 2 4 0 】

この場合に、第 1 更新契機が発生した場合には第 1 処理群の処理である第 1 更新処理において第 1 数値記憶領域の情報が更新され、第 2 更新契機が発生した場合には第 2 処理群の処理である第 2 更新処理において第 2 数値記憶領域の情報が更新される。そして、第 1 数値記憶領域の情報と第 2 数値記憶領域の情報との両方に対応する特定対応処理が実行さ

50

れる。これにより、第 1 処理群の処理と第 2 処理群の処理とで明確に区別された構成において、これら第 1 処理群の処理及び第 2 処理群の処理のそれぞれにおいて特定された内容に対応する処理を実行することが可能となる。

【 3 2 4 1 】

特徴 V 2 . 前記第 1 数値記憶領域は前記第 1 処理対応記憶領域に設けられていることを特徴とする特徴 V 1 に記載の遊技機。

【 3 2 4 2 】

特徴 V 2 によれば、第 1 更新契機が発生したことに対応する情報を記憶するための記憶領域として第 1 処理対応記憶領域を利用することが可能となる。

【 3 2 4 3 】

特徴 V 3 . 前記第 2 数値記憶領域は前記第 2 処理対応記憶領域に設けられていることを特徴とする特徴 V 2 に記載の遊技機。

【 3 2 4 4 】

特徴 V 3 によれば、第 1 更新契機が発生したことに対応する情報を記憶するための記憶領域として第 1 処理対応記憶領域を利用することが可能となるとともに、第 2 更新契機が発生したことに対応する情報を記憶するための記憶領域として第 2 処理対応記憶領域を利用することが可能となる。

【 3 2 4 5 】

特徴 V 4 . 前記特定対応処理は、前記第 1 処理群の処理及び前記第 2 処理群の処理のうちいずれか一方に含まれていることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 4 6 】

特徴 V 4 によれば、第 1 更新処理が含まれる第 1 処理群の処理及び第 2 更新処理が含まれる第 2 処理群の処理のいずれかに特定対応処理を集約させることが可能となる。

【 3 2 4 7 】

特徴 V 5 . 前記特定対応処理は、前記第 1 処理群の処理に含まれており、前記第 1 処理対応記憶領域には、前記特定対応処理が実行された場合における前記第 2 数値記憶領域の情報を記憶する確認済み記憶領域（前回値記憶エリア 2 1 1 e）を備え、前記特定対応処理には、前記第 2 数値記憶領域の情報と前記確認済み記憶領域の情報との差分を特定する差分特定処理（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 7 0 1 ~ ステップ S 6 7 0 3 の処理）と、

当該差分特定処理により特定された差分の情報と前記第 1 数値記憶領域の情報との両方に対応する制御が実行されるようにする処理（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 6 7 0 6 ~ ステップ S 6 7 1 4 の処理）と、が含まれていることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 4 8 】

特徴 V 5 によれば、第 1 更新処理及び所定対応処理が第 1 処理群の処理に含まれ、第 2 更新処理が第 2 処理群の処理に含まれる構成において、第 2 数値記憶領域の情報の差分と第 1 数値記憶領域の情報との両方に対応する制御を特定対応処理にて実行することが可能となる。

【 3 2 4 9 】

特徴 V 6 . 前記第 1 数値記憶領域を利用して前記第 1 更新契機が発生した回数を計測することが可能であり、

前記第 2 数値記憶領域を利用して前記第 2 更新契機が発生した回数を計測することが可能であり、

前記特定対応処理では、前記第 1 数値記憶領域の情報と前記第 2 数値記憶領域の情報との合計に対応する処理を実行することを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 5 0 】

10

20

30

40

50

特徴V 6によれば、第1更新契機が発生した回数と第2更新契機が発生した回数との合計に対応する処理を実行する構成において既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【3251】

なお、特徴V 1～V 6の構成に対して、特徴A 1～A 8、特徴B 1～B 8、特徴C 1～C 8、特徴D 1～D 8、特徴E 1～E 9、特徴F 1～F 6、特徴G 1～G 11、特徴H 1～H 8、特徴I 1～I 5、特徴J 1～J 7、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 5、特徴M 1～M 4、特徴N 1～N 8、特徴O 1～O 8、特徴P 1～P 6、特徴Q 1～Q 16、特徴R 1～R 6、特徴S 1～S 7、特徴T 1～T 3、特徴U 1～U 5、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 14、特徴Y 1～Y 10、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 20、特徴b 1～b 8、特徴c 1～c 6、特徴d 1～d 11、特徴e 1～e 15、特徴f 1～f 15、特徴g 1～g 12、特徴h 1～h 11、特徴i 1～i 8、特徴j 1～j 8、特徴k 1～k 10、特徴l 1～l 8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【3252】

上記特徴Q群、上記特徴R群、上記特徴S群、上記特徴T群、上記特徴U群及び上記特徴V群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3253】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

20

【3254】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【3255】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段により処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【3256】

<特徴W群>

特徴W 1、第1所定契機（第15の実施形態では時短結果に対応する遊技回の実行、第21の実施形態では第1～第3時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、所定事象（第2作動口34が開放状態となっている頻度）の有利度が通常遊技状態とは異なる第1所定状態（第15の実施形態では第3時短状態ST 3、第21の実施形態では第3時短状態ST 3A～ST 3C）を実行可能とする第1所定状態情報（第15の実施形態では第3時短状態フラグ324の「1」の情報、第21の実施形態では事象対象カウンタ371の「3」の情報）を所定記憶手段（主側RAM 84）に設定する第1情報設定手段（第15の実施形態では主側MPU 82におけるステップS 8705の処理を実行する機能）と、

40

第2所定契機（第15、第21の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了又は天井回数の遊技回の消化）が発生したことに基づいて、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第2所定状態（第15、第21の実施形態における第1時短状態ST 1又は第2時短状態ST 2）を実行可能とする第2所定状態情報（第15の実施形態では第1時短状態フラグ322の「1」の情報又は第2時短状態フラグ323の「1」の情報、第21の実施形態では事象対象カウンタ371の「1」又は「2」の情報）を前記所定記憶手段に設定する第2情報設定手段（第15の実施形態では主側MPU 82におけるステップS 8406又はステップS 8605の処理を実行する機能、第21の実施形態では主側MPU 82におけるステップSC 207又はステップSC 305の

50

処理を実行する機能)と、
を備え、

前記所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は、前記第1所定状態情報よりも前記第2所定状態情報の方が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【3257】

特徴W1によれば、第1所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第1所定状態が実行可能となり、第2所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第2所定状態が実行可能となる。これにより、所定事象の有利度との関係で遊技状態を多様化させることが可能となる。この場合に、所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は、第1所定状態情報よりも第2所定状態情報の方が高く設定されている。これにより、第1所定状態よりも第2所定状態の方が優先して発生するようにすることが可能となり、第1所定契機及び第2所定契機のそれぞれが任意のタイミングで発生するとしても、優先して発生する所定状態の種類を遊技機の設計段階のものとするのが可能となる。よって、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

10

【3258】

特徴W2．前記第1情報設定手段は、前記第2所定状態において前記第1所定契機が発生した場合、前記所定記憶手段に前記第1所定状態情報を設定しないことを特徴とする特徴W1に記載の遊技機。

【3259】

特徴W2によれば、第2所定状態において第1所定契機が発生したとしても、所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は第1所定状態情報よりも第2所定状態情報の方が高く設定されているため、所定記憶手段に第1所定状態情報が設定されることはなく、所定記憶手段に第2所定状態情報が設定された状態が維持される。これにより、第2所定状態において第1所定契機が発生したとしても第2所定状態が維持されるようにすることが可能となる。

20

【3260】

特徴W3．前記第2所定状態において前記第1所定契機が発生した場合、前記所定記憶手段に前記第1所定状態情報が設定されることが待機された待機状態に設定する待機状態設定手段(第21の実施形態における主側MPU82のステップSC409の処理を実行する機能)を備え、

30

前記第1情報設定手段は、前記待機状態において前記第2所定状態が終了した場合、前記所定記憶手段に前記第1所定状態情報を設定することを特徴とする特徴W2に記載の遊技機。

【3261】

特徴W3によれば、第2所定状態において第1所定契機が発生した場合には第2所定状態が維持されるものの、所定記憶手段に第1所定状態情報が設定されることが待機された待機状態に設定される。そして、待機状態において第2所定状態が終了した場合には所定記憶手段に第1所定状態情報が設定される。これにより、第2所定状態において第1所定契機が発生した場合に当該第1所定契機がそのまま無効化されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【3262】

特徴W4．前記待機状態において終了契機が発生した場合、前記所定記憶手段に前記第1所定状態情報が設定されることがなく当該待機状態が解除されることを特徴とする特徴W3に記載の遊技機。

【3263】

特徴W4によれば、待機状態となったとしても所定記憶手段に第1所定状態情報が設定されない状況を生じさせることが可能となる。

【3264】

特徴W5．前記第2情報設定手段は、前記第1所定状態において前記第2所定契機が発

50

生した場合、前記所定記憶手段に前記第 2 所定状態情報を設定することを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 6 5 】

特徴 W 5 によれば、第 1 所定状態において第 2 所定契機が発生した場合、所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は第 1 所定状態情報よりも第 2 所定状態情報の方が高く設定されているため、所定記憶手段に第 2 所定状態情報が設定される。これにより、第 1 所定状態において第 2 所定契機が発生した場合には第 1 所定状態に代えて第 2 所定状態が開始されるようにすることが可能となる。

【 3 2 6 6 】

特徴 W 6 . 前記第 1 所定契機は、遊技回が実行される場合に実行された所定抽選処理（第 1 5 の実施形態ではステップ S 8 0 5 の当否判定処理、第 2 1 の実施形態ではステップ S 8 0 5 の当否判定処理及びステップ S 8 1 1 の時短用の振分判定処理）において所定契機結果（第 1 5 の実施形態では時短結果、第 2 1 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果）となったことに基づいて発生することを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 3 2 6 7 】

特徴 W 6 によれば、第 1 所定契機は遊技回が実行される場合に実行された所定抽選処理において所定契機結果となったことに基づいて発生するため、第 1 所定契機は不規則に発生することになる。この場合に、上記特徴 W 1 の構成を備え、所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は第 1 所定状態情報よりも第 2 所定状態情報の方が高く設定されているため、所定記憶手段に第 2 所定状態情報が設定されている状況において第 1 所定契機が不規則に発生したとしても、所定記憶手段に第 2 所定状態情報が設定されている状態を維持させることが可能となる。

20

【 3 2 6 8 】

特徴 W 7 . 前記第 2 所定契機は、遊技者に有利な所定の有利遊技状態（5 R 低確結果を契機とした開閉実行モード）が実行される場合に発生することを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 6 9 】

特徴 W 7 によれば、遊技者に有利な所定の有利遊技状態が実行されたことを契機として所定記憶手段に設定される第 2 所定状態情報の優先度が第 1 所定状態情報よりも高く設定されていることにより、有利遊技状態の実行に伴って実行される第 2 所定状態が維持され易くなるようにすることが可能となる。

30

【 3 2 7 0 】

特徴 W 8 . 遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における天井カウンタ 3 2 5 ）を備え、

前記第 2 所定契機は、前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（天井回数）となった場合に発生することを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 7 1 】

特徴 W 8 によれば、遊技回の実行回数が所定契機回数となったことを契機として所定記憶手段に設定される第 2 所定状態情報の優先度が第 1 所定状態情報よりも高く設定されていることにより、遊技回の実行回数が所定契機回数となったことに伴って実行される第 2 所定状態が維持され易くなるようにすることが可能となる。

40

【 3 2 7 2 】

特徴 W 9 . 第 3 所定契機（第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における 5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了）が発生したに基づいて、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第 3 所定状態（第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における第 1 時短状態 S T 1 ）を実行可能とする第 3 所定状態情報（第 1 5 の実施形態では第 1 時短状態フラグ 3 2 2 の「 1 」の情報、第 2 1 の実施形態では事象対象カウンタ 3 7 1 の「 1 」の情報）を前記所定記憶手段に設定する第 3 情報設定手段（第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 にお

50

けるステップ S 8 4 0 6 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 2 0 7 の処理を実行する機能)を備え、

前記所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は、前記第 1 所定状態情報よりも前記第 3 所定状態情報の方が高く設定されており、

前記第 2 所定状態において前記第 3 所定契機が発生することはなく、前記第 3 所定状態において前記第 2 所定契機が発生しないことを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 7 3 】

特徴 W 9 によれば、第 3 所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第 3 所定状態が実行可能となる。これにより、所定事象の有利度との関係で遊技状態を多様化させることが可能となる。この場合に、所定記憶手段に対する情報の設定の優先度は、第 1 所定状態情報よりも第 3 所定状態情報の方が高く設定されている。これにより、第 1 所定状態よりも第 3 所定状態の方が優先して発生するようにすることが可能となり、第 1 所定契機及び第 3 所定契機のそれぞれが任意のタイミングで発生するとしても、優先して発生する所定状態の種類を遊技機の設計段階のものとするのが可能となる。

10

【 3 2 7 4 】

この場合に、第 2 所定状態において第 3 所定契機が発生することはなく、第 3 所定状態において第 2 所定契機が発生しない。これにより、第 2 所定状態情報と第 3 所定状態情報との間の設定の優先度を設定する必要がないため、優先度に従った制御を実行するための処理構成を簡素化することが可能となる。

20

【 3 2 7 5 】

特徴 W 1 0 . 前記所定記憶手段に記憶されている情報に対応する遊技状態となることを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 7 6 】

特徴 W 1 0 によれば、所定記憶手段に記憶されている情報に対応する遊技状態となる構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 2 7 7 】

特徴 W 1 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段(第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における第 2 作動口 3 4)と、

30

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報(第 2 保留情報)を取得する取得手段(第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能)と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定(当否判定処理)を行う付与判定手段(第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能)と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果(大当たり結果)となったことに基づいて、遊技者に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段(第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能)と、

40

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段(第 1 5 , 第 2 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能)と、

を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴 W 1 乃至 W 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 7 8 】

特徴 W 1 1 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応して

50

いる場合に遊技者に特典が付与される構成において、第1所定状態又は第2所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【3279】

なお、特徴W1～W11の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3280】

<特徴X群>

特徴X1. 所定契機(第19, 第20の実施形態では5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は時短結果に対応する遊技回の実行、第21～第29の実施形態では5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は第1～第3時短結果に対応する遊技回の実行)が発生したことに基づいて、所定事象(第2作動口34が開放状態となっている頻度)の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態(第19, 第20の実施形態では第1時短状態ST1、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3、第21～第29の実施形態では第1時短状態ST1、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3A～ST3C)に設定する設定手段(第19の実施形態では主側MPU82におけるステップSA907、ステップSB105又はステップSB204の処理を実行する機能、第20の実施形態では主側MPU82におけるステップSB707、ステップSB806又はステップSB904の処理を実行する機能、第21の実施形態では主側MPU82におけるステップSC207、ステップSC305又はステップSC404の処理を実行する機能、第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSD704～ステップSD711の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82におけるステップSE304～ステップSE311の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE804～ステップSE811の処理を実行する機能)と、

遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において前記所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段(第19の実施形態では主側MPU82におけるステップSB203にて肯定判定をした後にステップSB206の処理を実行する機能、第20の実施形態では主側MPU82におけるステップSB811又はステップSB908の処理を実行する機能、第21の実施形態では主側MPU82におけるステップSC409の処理を実行する機能、第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSD712～ステップSD716の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82におけるステップSE312～ステップSE325の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE812～ステップSE820の処理を実行する機能)と、

前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段(第19の実施形態では主側MPU82におけるステップSB409又はステップSB417の処理を実行する機能、第20の実施形態では主側MPU82におけるステップSC109又はステップSC113の処理を実行する機能、第21の実施形態では主側MPU82におけるステップSC607～ステップSC609の処理を実行する機能、第26の実施形態では主側MP

10

20

30

40

50

U 8 2 におけるステップ S D 8 0 9 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 4 1 1 ~ ステップ S E 4 1 3 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 9 1 1 ~ ステップ S E 9 1 3 の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 2 8 1 】

特徴 X 1 によれば、所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態に設定される構成において、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後に実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

10

【 3 2 8 2 】

特徴 X 2 . 前記待機状態において終了契機が発生した場合、当該待機状態となっていた前記所定状態は遊技状態に設定されることなく終了することを特徴とする特徴 X 1 に記載の遊技機。

【 3 2 8 3 】

特徴 X 2 によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後に実行対象となる場合だけでなく、実行対象となることがなくそのまま終了する場合もある。これにより、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

20

【 3 2 8 4 】

特徴 X 3 . 更新事象 (遊技回の実行) が発生したことに基づいて、終了契機記憶領域 (第 1 9 の実施形態では第 3 時短状態カウンタ 3 7 4、第 2 0 の実施形態では第 2 時短待機カウンタ 3 8 2 又は第 3 時短待機カウンタ 3 8 3、第 2 1 の実施形態では第 3 時短待機カウンタ 3 8 7、第 2 6、第 2 8 の実施形態では第 3 A 時短待機カウンタ 4 0 1、第 3 B 時短待機カウンタ 4 0 2 又は第 3 C 時短待機カウンタ 4 0 3、第 2 9 の実施形態では第 1 待機カウンタ 4 0 6、第 2 待機カウンタ 4 0 7 又は第 3 待機カウンタ 4 0 8) に記憶されている終了契機情報を終了対象情報 (「 0 」の値) に近付ける側に更新する更新手段 (第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 0 5 の処理を実行する機能、第 2 0 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 1 0 4 又はステップ S C 1 0 5 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 6 0 4 の処理を実行する機能、第 2 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 8 0 4 ~ ステップ S D 8 0 6 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 4 0 4 ~ ステップ S E 4 0 6 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 9 0 4 ~ ステップ S E 9 0 6 の処理を実行する機能) を備え、

30

前記終了契機は、前記終了契機情報が前記終了対象情報となることであり、

前記更新手段は、前記待機状態において前記更新事象が発生した場合にも前記終了契機情報を前記終了対象情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴 X 2 に記載の遊技機。

40

【 3 2 8 5 】

特徴 X 3 によれば、更新事象が発生したことに基づいて更新された終了契機情報が終了契機情報となった場合に待機状態となっている所定状態が終了する構成において、待機状態において更新事象が発生した場合にも終了対象情報に近付ける側に終了契機情報が更新される。これにより、所定状態が待機状態となっている場合に更新事象が発生する度に当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となる。

【 3 2 8 6 】

特徴 X 4 . 前記待機後設定手段は、前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終

50

了した場合、前記終了契機記憶領域に記憶されている前記終了契機情報の状態に対応する前記所定状態を実行対象の遊技状態に設定することを特徴とする特徴 X 3 に記載の遊技機。

【 3 2 8 7 】

特徴 X 4 によれば、所定状態が待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合、その時点の終了契機情報の状態に対応する所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、待機状態となっていた所定状態を、当該所定状態が待機状態となってから実行対象となるまでに要した期間に応じた途中の状態から開始させることが可能となる。

【 3 2 8 8 】

特徴 X 5 . 前記待機状態において当該待機状態となっている前記所定状態に対応する前記所定契機が発生した場合、前記終了契機情報を前記終了対象情報から遠ざかる側に更新する手段（第 19 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SB 2 0 8 にて否定判定をした後にステップ SB 2 0 6 の処理を実行する機能、第 20 の実施形態では主側 MPU 8 2 における第 2 時短待機カウンタ 3 8 2 の値が 1 以上である状況でステップ SB 8 1 1 の処理を実行する機能又は第 3 時短待機カウンタ 3 8 3 の値が 1 以上である状況でステップ SB 9 0 8 の処理を実行する機能、第 22 の実施形態では主側 MPU 8 2 における第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 の値が 1 以上である状況でステップ SC 7 0 8 の処理を実行する機能、第 26 の実施形態では主側 MPU 8 2 における第 3 時短状態 ST 3 A ~ ST 3 C が潜伏している状況でステップ SD 7 1 2 ~ ステップ SD 7 1 6 の処理を実行する機能、第 28 の実施形態では主側 MPU 8 2 における第 3 時短状態 ST 3 A ~ ST 3 C が潜伏している状況でステップ SE 3 1 2 ~ ステップ SE 3 2 5 の処理を実行する機能、第 29 の実施形態では主側 MPU 8 2 における第 3 時短状態 ST 3 A ~ ST 3 C が潜伏している状況でステップ SE 8 1 2 ~ ステップ SE 8 2 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 X 3 又は X 4 に記載の遊技機。

【 3 2 8 9 】

特徴 X 5 によれば、所定状態が待機している状態において当該所定状態に対応する所定契機が発生した場合、終了契機情報が終了対象情報から遠ざかる側に更新される。これにより、所定状態が待機している状態において発生した所定契機が無駄なものとなってしまわないようにすることが可能となる。

【 3 2 9 0 】

特徴 X 6 . 前記待機状態において当該待機状態になっている前記所定状態に対応する前記所定契機が発生した場合、当該所定契機の発生に対して前記所定状態に関する設定が行われなことを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 2 9 1 】

特徴 X 6 によれば、所定状態が待機している状態において当該所定状態に対応する所定契機が発生したとしても、当該所定契機の発生に対して所定状態に関する設定が行われな。これにより、所定状態を待機させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 2 9 2 】

特徴 X 7 . 前記設定手段は、

前記所定契機として第 1 所定契機（第 19 , 第 20 の実施形態では時短結果に対応する遊技回の実行、第 21 ~ 第 29 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、前記所定状態として、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第 1 所定状態（第 19 , 第 20 の実施形態では第 3 時短状態 ST 3 , 第 21 ~ 第 29 の実施形態では第 3 時短状態 ST 3 A ~ ST 3 C ）に設定する第 1 設定手段（第 19 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SB 2 0 4 の処理を実行する機能、第 20 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SB 9 0 4 の処理を実行する機能、第 21 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SC 4 0 4 の処理を実行する機能、第 26 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SD 7 0 4 ~ ステップ SD 7 1 1 の処理を実行する機能、第 28 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SE 3 0 4 ~ ステップ SE 3 1 1 の処理を実行する機能、第 29 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SE 8 0 4 ~ ステップ SE 8 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記所定契機として第2所定契機(第19,第20,第21~第29の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了又は天井回数の遊技回の消化)が発生したことに基づいて、前記所定状態として、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第2所定状態(第19,第20,第21~第29の実施形態における第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2)に設定する第2設定手段(第19の実施形態では主側MPU82におけるステップSA907又はステップSB105の処理を実行する機能、第20の実施形態では主側MPU82におけるステップSB707又はステップSB806の処理を実行する機能、第21~第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSC207又はステップSC305の処理を実行する機能)と、
を備え、

10

前記待機状態として、遊技状態が前記第2所定状態である状況において前記第1所定状態の実行が待機された状態となり得る構成であり、

前記待機後設定手段は、前記第1所定状態が待機している前記待機状態において前記第2所定状態が終了した場合に当該待機状態となっていた前記第1所定状態を実行対象の遊技状態に設定することを特徴とする特徴X1乃至X6のいずれか1に記載の遊技機。

【3293】

特徴X7によれば、第1所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第1所定状態が実行可能となり、第2所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第2所定状態が実行可能となる。これにより、所定事象の有利度との関係で遊技状態を多様化させることが可能となる。この場合に、第2所定状態である状況において第1所定状態の実行が待機された状態となり得る構成であって、第1所定状態が待機している状態において第2所定状態が終了した場合にはその待機している第1所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、第1所定状態及び第2所定状態のそれぞれが実行対象となる頻度を高めることが可能となる。

20

【3294】

特徴X8.前記待機状態設定手段は、前記第2所定状態が実行対象の遊技状態である状況において前記第1所定契機が発生した場合に前記第1所定状態の実行を待機させる前記待機状態に設定することを特徴とする特徴X7に記載の遊技機。

【3295】

特徴X8によれば、第2所定状態である状況において第1所定契機が発生した場合には第1所定状態の実行が待機された状態となる。これにより、第2所定状態である状況において第1所定契機が発生した場合に当該第1所定契機が無駄なものとなってしまうようにすることが可能となる。

30

【3296】

特徴X9.前記第2設定手段は、前記第1所定状態が実行対象の遊技状態である状況において前記第2所定契機が発生した場合、前記第2所定状態を実行対象の遊技状態に設定することを特徴とする特徴X8に記載の遊技機。

【3297】

特徴X9によれば、第2所定状態である状況において第1所定契機が発生した場合には第1所定状態の実行が待機された状態となるだけでなく、第1所定状態である状況において第2所定契機が発生した場合には第2所定状態となる。これにより、第2所定状態を第1所定状態よりも優先させることが可能となる。

40

【3298】

特徴X10.前記待機状態設定手段は、前記第1所定状態である状況において前記第2所定契機が発生した場合、前記第2所定状態の実行を待機させる待機状態に設定することを特徴とする特徴X8に記載の遊技機。

【3299】

特徴X10によれば、第2所定状態である状況において第1所定契機が発生した場合には第1所定状態の実行が待機された状態となり、第1所定状態である状況において第2所定契機が発生した場合には第2所定状態の実行が待機された状態となる。これにより、発

50

生順序に従って所定状態が消化されるようにすることが可能となる。

【 3 3 0 0 】

特徴 X 1 1 . 前記待機状態設定手段は、前記第 1 所定状態及び前記第 2 所定状態の両方が待機している複数待機状態に設定し得ることを特徴とする特徴 X 7 乃至 X 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 0 1 】

特徴 X 1 1 によれば、第 1 所定状態及び第 2 所定状態の両方が待機している複数待機状態に設定され得るため、所定状態となっている頻度を高めることが可能となる。

【 3 3 0 2 】

特徴 X 1 2 . 前記待機後設定手段は、前記複数待機状態において実行対象となっている前記所定状態が終了した場合、待機している前記第 1 所定状態及び前記第 2 所定状態のうち予め定められた優先度が高い側を遊技状態の実行対象とすることを特徴とする特徴 X 1 1 に記載の遊技機。

10

【 3 3 0 3 】

特徴 X 1 2 によれば、複数待機状態において実行対象となっている所定状態が終了した場合には、待機している第 1 所定状態及び第 2 所定状態のうち優先度が高い側が遊技状態の実行対象となるため、優先度の高い所定状態が遊技状態の実行対象となり易くさせることが可能となる。

【 3 3 0 4 】

特徴 X 1 3 . 前記待機後設定手段は、前記複数待機状態において実行対象となっている前記所定状態が終了した場合、待機している前記第 1 所定状態及び前記第 2 所定状態のうち発生順序が先であった側を遊技状態の実行対象とすることを特徴とする特徴 X 1 1 に記載の遊技機。

20

【 3 3 0 5 】

特徴 X 1 3 によれば、複数待機状態において実行対象となっている所定状態が終了した場合には、待機している第 1 所定状態及び第 2 所定状態のうち発生順序が先であった側が遊技状態の実行対象となるため、発生順序に従って所定状態が遊技状態の実行対象となるようにすることが可能となる。

【 3 3 0 6 】

特徴 X 1 4 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4）と、

30

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

40

を備え、
前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 0 7 】

特徴 X 1 4 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入

50

球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【3308】

なお、特徴 X 1 ~ X 1 4 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3309】

<特徴 Y 群>

特徴 Y 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段 (第 2 作動口 3 4) と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報 (第 2 保留情報) を取得する取得手段 (主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能) と、

前記特別情報が有利移行情報に対応しているか否かの移行判定 (当否判定処理) を行う移行判定手段 (主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能) と、

前記移行判定の結果が、前記特別情報が前記有利移行情報に対応しているとする有利対応結果 (大当たり結果) となったことに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態 (開閉実行モード) に移行させる有利移行手段 (主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能) と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段 (主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能) と、

所定移行契機 (第 1 5 ~ 第 2 0 , 第 3 0 の実施形態では天井回数の遊技回の消化又は時短結果に対応する遊技回の実行、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では天井回数の遊技回の消化又は第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回の実行) が発生したことに基づいて、前記有利遊技状態に移行させることなく、前記通常遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定状態 (第 1 5 ~ 第 2 0 , 第 3 0 の実施形態では第 2 時短状態 S T 2、第 3 時短状態 S T 3 又は第 3 時短状態 S T 5、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では第 2 時短状態 S T 2、第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C 又は第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3) に移行させる所定移行手段 (第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 の天井カウンタ 3 2 5 の減算処理又は時短結果用の設定処理を実行する機能) と、

遊技状態の移行が行われたことを遊技機外部の管理装置 (ホールコンピュータ H C) において認識させるために用いられる認識用手段 (第 2 大当たり信号用の外部端子 3 3 3) と、

前記所定状態への移行に対応させて前記認識用手段を所定認識用状態 (第 2 大当たり信号の出力状態を H I レベルにする状態) に設定する認識用制御手段 (第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 0 1 4 の処理を実行する機能) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【3310】

特徴 Y 1 によれば、移行判定の結果が有利対応結果となったことに基づいて有利遊技状態に移行する構成において、所定移行契機が発生した場合には有利遊技状態に移行することなく、通常遊技状態よりも所定入球手段が開放状態となり易い所定状態に移行する。これにより、通常遊技状態よりも所定入球手段が開放状態となり易い状況が突然発生したという印象を遊技者に与えることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、所定状態への移行に対応させて認識用手段が所定認識用状態に設定される。これに

より、有利遊技状態への移行を伴うことなく所定状態に移行したとしても、当該移行が発生したことを遊技機外部の管理装置において把握することが可能となるため、所定状態のような状態を不正に発生させる行為が行われたとしても遊技ホールの管理者はそれを把握することが可能となる。よって、好適に遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 3 1 1 】

特徴 Y 2 . 前記所定移行契機は、前記移行判定の結果が、前記特別情報が所定移行情報に対応しているとする所定対応結果（第 1 5 ~ 第 2 0 , 第 3 0 の実施形態では時短結果、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果）となったことであることを特徴とする特徴 Y 1 に記載の遊技機。

【 3 3 1 2 】

特徴 Y 2 によれば、移行判定の結果が所定対応結果となったことに基づいて所定状態への移行が発生する構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 3 1 3 】

特徴 Y 3 . 前記移行判定が実行されたことに対応させて遊技回が開始される構成であり、前記遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する遊技回制御手段（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

前記遊技回の実行回数を計測する所定計測手段（天井カウンタ 3 2 5）と、
を備え、

前記所定移行契機は、前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が所定契機回数（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における天井回数）となることであることを特徴とする特徴 Y 1 に記載の遊技機。

【 3 3 1 4 】

特徴 Y 3 によれば、所定契機回数の遊技回が実行されたことに基づいて所定状態への移行が発生する構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 3 1 5 】

特徴 Y 4 . 前記所定移行手段は、

前記所定移行契機の発生として、前記移行判定の結果が、前記特別情報が所定移行情報に対応しているとする所定対応結果（第 1 5 ~ 第 2 0 , 第 3 0 の実施形態では時短結果、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果）となったことに基づいて、前記有利遊技状態に移行させることなく、前記通常遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定状態（第 1 5 ~ 第 2 0 , 第 3 0 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3 又は第 3 時短状態 S T 5、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C 又は第 3 時短状態 S T 4 1 ~ S T 4 3）に移行させる第 1 所定移行手段（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短結果用の設定処理を実行する機能）と、

前記所定移行契機の発生として、前記所定計測手段により計測されている前記遊技回の実行回数が前記所定契機回数となったことに基づいて、前記有利遊技状態に移行させることなく、前記通常遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い所定状態（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における第 2 時短状態 S T 2）に移行させる第 2 所定移行手段（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 の天井カウンタ 3 2 5 の減算処理を実行する機能）と、
を備え、

前記認識用制御手段は、前記第 1 所定移行手段による前記所定状態への移行に対応させて前記認識用手段を前記所定認識用状態に設定し、前記第 2 所定移行手段による前記所定状態への移行に対応させて前記認識用手段を前記所定認識用状態に設定することを特徴とする特徴 Y 3 に記載の遊技機。

【 3 3 1 6 】

特徴 Y 4 によれば、移行判定の結果が所定対応結果となったことに基づいて所定状態に移行する場合、及び所定契機回数の遊技回が実行されたことに基づいて所定状態に移行す

10

20

30

40

50

る場合のいずれであっても、認識用手段が所定認識用状態に設定されるため、いずれを契機として所定状態への移行が発生したとしても、遊技機外部の管理装置においてそれを把握することが可能となる。

【 3 3 1 7 】

特徴 Y 5 . 前記認識用制御手段は、前記所定状態の途中で、前記認識用手段を前記所定認識用状態から別状態（第 2 大当たり信号の出力状態を LOW レベルにする状態）に切り換える切換手段（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 0 2 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 1 8 】

特徴 Y 5 によれば、所定状態への移行に伴って認識用手段が所定認識用状態に設定された場合、当該所定状態の途中で認識用手段が所定認識用状態から別状態に切り換えられる。これにより、通常遊技状態を間に挟むことなく複数回の所定状態が連続する場合であってもそれら複数回の所定状態のそれぞれに対して認識用手段の所定認識用状態への切り換えを発生させることが可能となる。

【 3 3 1 9 】

特徴 Y 6 . 前記切換手段は、前記所定状態への移行に対応させて前記認識用手段が前記所定認識用状態に設定されてから所定継続期間（ON 継続期間）が経過したことに基づいて、前記認識用手段を前記所定認識用状態から前記別状態に切り換えることを特徴とする特徴 Y 5 に記載の遊技機。

【 3 3 2 0 】

特徴 Y 6 によれば、所定状態への移行に対応させて認識用手段が所定認識用状態に設定された場合、当該所定認識用状態に設定してから所定継続期間が経過したことに基づいて認識用手段が所定認識用状態から別状態に切り換えられる。これにより、認識用手段を所定状態の途中で所定認識用状態から別状態に切り換えるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 3 2 1 】

特徴 Y 7 . 前記有利遊技状態への移行に対応させて前記認識用手段を所定認識用状態に設定する別制御手段（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 0 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 2 2 】

特徴 Y 7 によれば、有利遊技状態への移行が発生した場合にも認識用手段が所定認識用状態に設定される。これにより、1 個の認識用手段を利用して、有利遊技状態に移行したことだけではなく、所定状態に移行したことを遊技機外部の管理装置に把握させることが可能となる。

【 3 3 2 3 】

特徴 Y 8 . 前記別制御手段は、前記有利遊技状態が継続している場合、前記認識用手段を前記所定認識用状態に維持させるものであり、

前記認識用制御手段は、前記所定状態の途中で、前記認識用手段を前記所定認識用状態から別状態（第 2 大当たり信号の出力状態を LOW レベルにする状態）に切り換える切換手段（第 1 5 ~ 第 3 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 0 2 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 7 に記載の遊技機。

【 3 3 2 4 】

特徴 Y 8 によれば、有利遊技状態への移行が発生した場合及び所定状態への移行が発生した場合のいずれであっても認識用手段が所定認識用状態に設定される構成において、有利遊技状態が継続している場合には認識用手段が所定認識用状態に維持されるのに対して、所定状態の場合にはその途中で認識用手段が所定認識用状態から別状態に切り換えられる。これにより、有利遊技状態への移行が発生した場合及び所定状態への移行が発生した場合のいずれであっても認識用手段が所定認識用状態に設定される構成において、遊技機

10

20

30

40

50

外部の管理装置では、認識用手段が所定認識用状態に維持される期間によって有利遊技状態及び所定状態のいずれに対応しているのかを特定することが可能となる。

【 3 3 2 5 】

特徴 Y 9 . 遊技状態の移行が行われたことを前記管理装置において認識させるために用いられる別認識用手段（第 1 大当たり信号用の外部端子 3 3 2）を備え、

前記別制御手段は、前記有利遊技状態への移行に対応させて、前記認識用手段を前記所定認識用状態に設定し、前記別認識用手段を所定認識用状態に設定するものであり、

前記認識用制御手段は、前記所定状態への移行に対応させて、前記認識用手段を前記所定認識用状態に設定する一方、前記別認識用手段を所定認識用状態に設定しないものであることを特徴とする特徴 Y 7 又は Y 8 に記載の遊技機。

10

【 3 3 2 6 】

特徴 Y 9 によれば、認識用手段とは別に、有利遊技状態に移行した場合に所定認識用状態に設定されるものの所定状態に移行した場合には所定認識用状態に設定されない別認識用手段が設けられている。これにより、遊技ホールにおいて管理したい事象に応じて、管理対象を認識用手段と別認識用手段との間で選択することが可能となる。

【 3 3 2 7 】

特徴 Y 1 0 . 前記認識用制御手段は、前記所定状態において当該所定状態に関する新たな設定が行われた場合に前記認識用手段を前記所定認識用状態に設定するものであることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 2 8 】

特徴 Y 1 0 によれば、所定状態において当該所定状態に関する新たな設定が行われた場合にも認識用手段が所定認識用状態に設定されるため、遊技機外部の管理装置は認識用手段を利用することによって所定状態に移行しただけでなく、所定状態において当該所定状態に関する新たな設定が行われたことを把握することが可能となる。

20

【 3 3 2 9 】

なお、特徴 Y 1 ~ Y 1 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【 3 3 3 0 】

< 特徴 Z 群 >

特徴 Z 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

40

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

第 1 所定移行契機（第 3 0 の実施形態における時短結果に対応する遊技回の実行）が発

50

生したことに基づいて、通常遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い第1所定状態（第30の実施形態における第3時短状態ST5）に移行させる第1所定移行手段（第30の実施形態における主側MPU82の時短結果用の設定処理を実行する機能）と、

第2所定移行契機（第30の実施形態における天井回数の遊技回の消化）が発生したことに基づいて、前記通常遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い第2所定状態（第30の実施形態における第2時短状態ST2）に移行させる第2所定移行手段（第30の実施形態における主側MPU82の天井カウンタ325の減算処理）と、

前記第1所定状態において実行された遊技回の回数が所定回数となることとは異なる第1終了契機（5回の小当たり結果の発生）が発生した場合に、当該第1所定状態を終了させる第1終了手段（第30の実施形態における主側MPU82の第3時短小当たり回数カウンタ411の値が「0」であることでステップSF718にて肯定判定をする機能）と、

前記第2所定状態において前記第1終了契機とは異なる第2終了契機（150回の遊技回の消化）が発生した場合に、当該第2所定状態を終了させる第2終了手段（第30の実施形態における主側MPU82のステップSF714にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【3331】

特徴Z1によれば、第1所定移行契機が発生したことに基づいて通常遊技状態よりも所定入球手段が開放状態となり易い第1所定状態となり、第2所定移行契機が発生したことに基づいて通常遊技状態よりも所定入球手段が開放状態となり易い第2所定状態となる。これにより、通常遊技状態よりも所定入球手段が開放状態となり易い遊技状態を多様化させることが可能となる。この場合に、第1所定状態において遊技回が所定回数となることとは異なる第1終了契機が発生した場合に当該第1所定状態が終了するため、第1所定状態においては遊技回の消化以外に対しても遊技者の注目を向けさせることが可能となる。また、第2所定状態においては第1終了契機とは異なる第2終了契機が発生した場合に当該第2所定状態が終了するため、所定状態の終了条件を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3332】

特徴Z2．前記第2終了契機は、遊技回の実行回数が前記第2所定状態に対応する終了対応回数（150回）となることであることを特徴とする特徴Z1に記載の遊技機。

【3333】

特徴Z2によれば、第2所定状態において遊技回の実行回数が当該第2所定状態に対応する終了対応回数となった場合に当該第2所定状態が終了するため、第2所定状態においては遊技回の消化に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【3334】

特徴Z3．前記第1所定状態において実行された遊技回の回数が前記第1所定状態に対応する終了対応回数（30回）となった場合に、当該第1所定状態を終了させる別終了手段（第30の実施形態における主側MPU82の第3時短遊技回数カウンタ412の値が「0」であることでステップSF718にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴Z1又はZ2に記載の遊技機。

【3335】

特徴Z3によれば、第1所定状態においては第1終了契機が発生した場合だけでなく、遊技回の実行回数が第1所定状態に対応する終了対応回数となった場合にも当該第1所定状態が終了するため、第1所定状態において多様な事象に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。また、上記特徴Z2の構成を備えた場合には、遊技回の実行回数に対応する終了対応回数となることという点で、第1所定状態と第2所定状態との終了契機を把握する上で遊技者が注目すべき対象が共通しているため、所定状態における遊技内容の理解の容易化を図ることが可能となる。

【3336】

特徴Z4．前記第1終了契機と前記第2終了契機とは発生のし易さが相違していること

を特徴とする特徴 Z 1 乃至 Z 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 3 7 】

特徴 Z 4 によれば、第 1 終了契機と第 2 終了契機とは発生のし易さが相違しているため、所定状態の終了のし易さという面から当該所定状態を多様化させることが可能となる。

【 3 3 3 8 】

特徴 Z 5 . 前記第 1 所定状態と前記第 2 所定状態とは、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間が相違していることを特徴とする特徴 Z 1 乃至 Z 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 3 9 】

特徴 Z 5 によれば、第 1 所定状態と第 2 所定状態とは所定入球手段への遊技球の入球の発生頻度が相違している。これにより、終了条件だけではなく所定入球手段への遊技球の入球の発生頻度についても所定状態を多様化させることが可能となる。

【 3 3 4 0 】

特徴 Z 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である可変入球手段（特電入賞装置 3 2）と、

当該可変入球手段を開放状態とした後に閉鎖状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主側 MPU 8 2 のステップ S 9 7 0 6 の処理、特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が所定対応情報に対応しているとする所定対応結果（小当たり結果）となったことに基づいて、前記可変入球制御が実行される可変制御状態が実行されるようにし、当該可変制御状態の前後において遊技状態が維持されるようにすることを可能とする手段（主側 MPU 8 2 の特電終了処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 1 終了契機は、前記所定対応結果となった回数が終了契機回数（5 回）となったことに基づいて発生することを特徴とする特徴 Z 1 乃至 Z 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 4 1 】

特徴 Z 6 によれば、所定対応結果となった回数が終了契機回数となったことに基づいて第 1 所定状態が終了するため、第 1 所定状態においては所定対応結果が発生するか否かに対して遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【 3 3 4 2 】

特徴 Z 7 . 遊技状態の実行対象が前記第 1 所定状態及び前記第 2 所定状態のうち一方の所定状態において前記第 1 所定状態及び前記第 2 所定状態のうち他方の所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段（第 3 0 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S F 5 0 5 にて肯定判定をしてステップ S F 5 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記待機状態において前記一方の所定状態が終了した場合に当該待機状態になっている前記他方の所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段（第 3 0 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S F 7 1 9 ~ ステップ S F 7 2 2 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 Z 1 乃至 Z 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 4 3 】

特徴 Z 7 によれば、第 1 所定状態及び第 2 所定状態のうち一方の所定状態である状況において他方の所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が実行対象となる。これにより、一方の所定状態が実行対象となっている状況においてその後に実行対象となり得る他方の所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【 3 3 4 4 】

特徴 Z 8 . 前記待機状態において前記第 1 終了契機及び前記第 2 終了契機のうち前記他

10

20

30

40

50

方の所定状態に対応する終了契機が発生した場合、当該待機状態となっている前記他方の所定状態は実行対象に設定されることなく終了することを特徴とする特徴 Z 7 に記載の遊技機。

【 3 3 4 5 】

特徴 Z 8 によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後実行対象となる場合だけでなく、実行対象となることなくそのまま終了する場合もある。これにより、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。また、上記特徴 Z 1 の構成を備え、第 1 所定状態の第 1 終了契機と第 2 所定状態の第 2 終了契機とは相違しているため、実行対象となっている所定状態の終了契機及び待機状態となっている所定状態の終了契機のそれぞれに遊技者の注目を向けさせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【 3 3 4 6 】

特徴 Z 9 . 前記第 1 終了契機及び前記第 2 終了契機のうち前記一方の所定状態に対応する終了契機の方が、前記第 1 終了契機及び前記第 2 終了契機のうち前記他方の所定状態に対応する終了契機よりも発生し易いことを特徴とする特徴 Z 8 に記載の遊技機。

【 3 3 4 7 】

特徴 Z 9 によれば、一方の所定状態が実行対象であって他方の所定状態が待機状態となっている状況において、一方の所定状態の終了契機の方が他方の所定状態の終了契機よりも早く発生し易くなる。これにより、他方の所定状態が待機状態のまま終了してしまう可能性を低くすることが可能となる。

20

【 3 3 4 8 】

特徴 Z 10 . 前記他方の所定状態の方が前記一方の所定状態よりも、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間あたりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間が長くなることを特徴とする特徴 Z 7 乃至 Z 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 4 9 】

特徴 Z 10 によれば、一方の所定状態が実行対象であって他方の所定状態が待機状態となっている状況において、他方の所定状態の方が一方の所定状態よりも所定入球手段への遊技球の入球の発生頻度が高いため、遊技者は他方の所定状態の終了契機が発生する前に一方の所定状態の終了契機が発生することを期待することとなる。

30

【 3 3 5 0 】

なお、特徴 Z 1 ~ Z 10 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【 3 3 5 1 】

< 特徴 a 群 >

特徴 a 1 . 遊技回において遊技回用演出が実行されるように遊技回演出手段（図柄表示装置 4 1）を制御する遊技回演出制御手段（第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 の変動パターンの決定処理を実行する機能）と、

前記遊技回用演出の所定の実行内容（遊技回の変動表示期間）を決定する決定手段（第 1 5 , 第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

通常遊技状態よりも遊技者に有利な所定状態（第 1 5 , 第 1 9 の実施形態における第 1

50

時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 及び第 3 時短状態 S T 3) に遊技状態を移行させる所定移行手段 (第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 8 4 0 6 の処理、ステップ S 8 6 0 5 及びステップ S 8 7 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 9 0 7 の処理、ステップ S B 1 0 5 及びステップ S B 2 0 4 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記決定手段は、前記所定状態の進行状況に応じて前記所定の実行内容の決定態様を変化させる態様変化手段 (第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 1 0 2 ~ ステップ S 9 1 1 6 の処理及びステップ S 9 2 0 1 ~ ステップ S 9 2 0 8 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 5 0 4 ~ ステップ S B 5 1 1 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【 3 3 5 2 】

特徴 a 1 によれば、所定状態の進行状況に応じて遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が変化する。これにより、所定状態における遊技回用演出の所定の実行内容を所定状態の進行状況に合わせてながら多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【 3 3 5 3 】

特徴 a 2 . 前記所定の実行内容は、前記遊技回用演出の実行期間に対応する内容であることを特徴とする特徴 a 1 に記載の遊技機。

【 3 3 5 4 】

特徴 a 2 によれば、所定状態の進行状況に応じて遊技回用演出の実行期間の決定態様に変化する。これにより、所定状態における遊技回用演出の実行期間を所定状態の進行状況に合わせてながら多様化させることが可能となる。

20

【 3 3 5 5 】

特徴 a 3 . 前記所定状態において更新事象 (遊技回の消化) が発生したことに基づいて、契機記憶領域 (第 1 5 の実施形態では状態継続カウンタ 3 2 7、第 1 9 の実施形態では時短継続カウンタ 3 7 5) に記憶されている情報を更新する更新手段 (第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 1 0 1 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 5 0 3 の処理を実行する機能) を備え、

前記態様変化手段は、前記契機記憶領域の情報に応じて前記所定の実行内容の決定態様を変化させることを特徴とする特徴 a 1 又は a 2 に記載の遊技機。

30

【 3 3 5 6 】

特徴 a 3 によれば、所定状態において発生した更新事象の回数に応じて遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様に変化する。これにより、所定状態における遊技回用演出の所定の実行内容を所定状態において発生した更新事象の回数に合わせてながら多様化させることが可能となる。

【 3 3 5 7 】

特徴 a 4 . 前記態様変化手段は、前記所定状態の最後の前記遊技回における前記所定の実行内容の決定態様を、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記所定の実行内容の決定態様と異ならせる最後用設定手段 (第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 における第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を参照してステップ S 9 2 0 9 及びステップ S 9 2 1 0 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 5 0 5 の処理を実行した後にステップ S B 5 1 2 及びステップ S B 5 1 3 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 a 1 乃至 a 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 3 3 5 8 】

特徴 a 4 によれば、所定状態の最後の遊技回における遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様と異なるものとなる。これにより、所定状態の最後の遊技回に適した形で遊技回用演出を実行することが可能となる。

50

【 3 3 5 9 】

特徴 a 5 . 前記最後用設定手段は、前記所定状態における最後の前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くすることを特徴とする特徴 a 4 に記載の遊技機。

【 3 3 6 0 】

特徴 a 5 によれば、所定状態における最後の遊技回における遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易いことにより、所定状態の最後の遊技回であることに対応する演出を時間的な余裕を持って提供することが可能となる。

10

【 3 3 6 1 】

特徴 a 6 . 前記態様変化手段は、

前記所定状態が開始されてから所定基準契機（20回の遊技回の消化）が発生するまで、前記所定の実行内容の決定態様が第1決定態様（第1段階時短用の遊技回期間テーブル313を参照して遊技回の変動表示期間が決定される態様）となるようにする第1態様設定手段（第15の実施形態における主側MPU82の第1段階時短用の遊技回期間テーブル313を参照してステップS9209及びステップS9210の処理を実行する機能）と、

前記所定状態において前記所定基準契機が発生した以降、前記所定の実行内容の決定態様が第2決定態様（第2段階時短用の遊技回期間テーブル314を参照して遊技回の変動表示期間が決定される態様）となるようにする第2態様設定手段（第15の実施形態における主側MPU82の第2段階時短用の遊技回期間テーブル314を参照してステップS9209及びステップS9210の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 a 1 乃至 a 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 3 6 2 】

特徴 a 6 によれば、所定状態が開始されてから所定基準契機が発生するまでは遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第1決定態様となり、所定状態において所定基準契機が発生した以降は遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第2決定態様となる。これにより、所定状態における遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様を遊技回毎に変化させる構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【 3 3 6 3 】

特徴 a 7 . 前記態様変化手段は、前記所定状態において終了条件が成立した後に、当該所定状態に続けて前記所定状態が実行される場合、続けて実行される前記所定状態の最初の遊技回における前記所定の実行内容の決定態様は前記第1態様設定手段による前記第1決定態様となるようにする（第19の実施形態における主側MPU82のステップSB413又はステップSB421の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 a 6 に記載の遊技機。

【 3 3 6 4 】

特徴 a 7 によれば、所定状態において終了条件が成立した後に当該所定状態に続けて所定状態が実行される場合には、続けて実行される所定状態の最初の遊技回における遊技回用演出の所定の演出内容の決定態様が再度、第1決定態様となる。これにより、2回の所定状態が続けて実行される場合であっても後側の所定状態が開始された場合にはその開始に対応する決定態様で遊技回用演出の所定の実行内容が決定されるようにすることが可能となる。

40

【 3 3 6 5 】

特徴 a 8 . 前記所定状態が開始される場合に状態対応記憶領域（第15の実施形態における状態判定用カウンタ326）の情報が第1情報（「1」）であるようにする第1情報設定手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップS8408、ステップS8607及びステップS8707の処理を実行する機能）と、

前記所定状態において前記所定基準契機が発生した場合に前記状態対応記憶領域の情報

50

が第 2 情報（「2」）であるようにする第 2 情報設定手段（第 15 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 9 1 0 4 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 態様設定手段は、前記状態対応記憶領域の情報が前記第 1 情報である場合、前記所定の実行内容の決定態様が前記第 1 決定態様となるようにし、

前記第 2 態様設定手段は、前記状態対応記憶領域の情報が前記第 2 情報である場合、前記所定の実行内容の決定態様が前記第 2 決定態様となるようにすることを特徴とする特徴 a 6 又は a 7 に記載の遊技機。

【3366】

特徴 a 8 によれば、所定状態が開始された場合には状態対応記憶領域の情報が第 1 情報となり、当該状態対応記憶領域の情報が第 1 情報である場合には遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第 1 決定態様となる。また、所定状態において所定基準契機が発生した場合には状態対応記憶領域の情報が第 2 情報となり、当該状態対応記憶領域の情報が第 2 情報である場合には遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第 2 決定態様となる。これにより、状態対応記憶領域の情報を参照することで遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様を特定することができるため、当該所定の実行内容の決定態様を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【3367】

特徴 a 9 . 前記所定状態において特定基準契機が発生した場合に前記状態対応記憶領域の情報が第 3 情報（「0」又は「3」）であるようにする第 3 情報設定手段（第 15 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 9 1 1 1 又はステップ S 9 1 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記態様変化手段は、前記状態対応記憶領域の情報が前記第 3 情報である場合、前記所定の実行内容の決定態様が第 3 決定態様（第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を参照して遊技回の変動表示期間が決定される態様）となるようにする第 3 態様設定手段（第 15 の実施形態における主側 MPU 82 の第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 5 を参照してステップ S 9 2 0 9 及びステップ S 9 2 1 0 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 情報、前記第 2 情報及び前記第 3 情報は所定の順序で連番となる数値情報であることを特徴とする特徴 a 8 に記載の遊技機。

【3368】

特徴 a 9 によれば、状態対応記憶領域の情報を参照することによって遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様を第 1 決定態様、第 2 決定態様及び第 3 決定態様のいずれにするのかを特定することが可能となる。また、状態対応記憶領域において第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報は所定の順序で連番となる数値情報として設定されているため、第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報のそれぞれに対して個別にフラグ領域を設定しなくても上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3369】

特徴 a 10 . 前記第 1 決定態様に対応する第 1 決定態様情報群（第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 ）と、前記第 2 決定態様に対応する第 2 決定態様情報群（第 2 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 4 ）と、前記第 1 決定態様情報群及び前記第 2 決定態様情報群のそれぞれを読み出すための読み出し用情報（開始アドレス）が設定された読み出し用情報群（遊技回期間用アドレステーブル 3 1 1 ）と、を予め記憶した特定記憶手段（主側 ROM 83 ）を備え、

前記読み出し用情報群は、第 1 アドレス（「00A1H」）に対応する記憶領域に前記第 1 決定態様情報群の前記読み出し用情報が設定されており、第 2 アドレス（「00A2H」）に対応する記憶領域に前記第 2 決定態様情報群の前記読み出し用情報が設定されており、

前記第 1 態様設定手段は、前記第 1 情報を利用して前記第 1 アドレスを導出し、その導出した第 1 アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第 1 決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第 1 決定態様情報群を読み出して当該第

10

20

30

40

50

1 決定態様情報群が前記決定手段において利用されるようにし、

前記第2態様設定手段は、前記第2情報を利用して前記第2アドレスを導出し、その導出した第2アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第2決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第2決定態様情報群を読み出して当該第2決定態様情報群が前記決定手段において利用されるようにすることを特徴とする特徴a8又はa9に記載の遊技機。

【3370】

特徴a10によれば、第1決定態様情報群を参照することにより遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第1決定態様となり、第2決定態様情報群を参照することにより遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第2決定態様となる。また、第1決定態様情報群及び第2決定態様情報群のそれぞれを読み出すための読み出し用情報が設定された読み出し用情報群が特定記憶手段に予め記憶されているため、第1決定態様情報群及び第2決定態様情報群を読み出すための処理構成を簡素化することが可能となる。

10

【3371】

この場合に、状態対応記憶領域に第1情報が記憶されている状況においては当該第1情報を利用して読み出し用情報群の第1アドレスが導出され、その導出した第1アドレスに基づいて読み出し用情報群から読み出した第1決定態様情報群の読み出し用情報を利用して第1決定態様情報群が読み出される。また、状態対応記憶領域に第2情報が記憶されている状況においては当該第2情報を利用して読み出し用情報群の第2アドレスが導出され、その導出した第2アドレスに基づいて読み出し用情報群から読み出した第2決定態様情報群の読み出し用情報を利用して第2決定態様情報群が読み出される。つまり、読み出し用情報群から対応する読み出し用情報を読み出すために、所定状態における各状況を特定するための状態対応記憶領域の情報が兼用されることとなる。よって、必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

20

【3372】

特徴a11．前記第1態様設定手段は、前記第1情報を利用してアドレス導出処理（第15の実施形態における主側MPU82のステップS9204～ステップS9206の処理）を実行することにより前記第1アドレスを導出し、その導出した第1アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第1決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第1決定態様情報群を読み出すものであり、

30

前記第2態様設定手段は、前記第2情報を利用して前記アドレス導出処理を実行することにより前記第2アドレスを導出し、その導出した第2アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第2決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第2決定態様情報群を読み出すことを特徴とする特徴a10に記載の遊技機。

【3373】

特徴a11によれば、状態対応記憶領域の情報を利用してアドレスを導出する場合、所定状態におけるいずれの状況であっても共通のアドレス導出処理が実行される。これにより、処理構成を簡素化することが可能となる。

【3374】

特徴a12．前記第2アドレスと前記第1アドレスとの間の差分は、前記第2情報と前記第1情報との間の差分に対応していることを特徴とする特徴a11に記載の遊技機。

40

【3375】

特徴a12によれば、第2アドレスと第1アドレスとの間の差分が、第2情報と第1情報との間の差分に対応しているため、状態対応記憶領域の情報を利用してアドレスを導出するためのアドレス導出処理の処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【3376】

特徴a13．前記アドレス導出処理は、前記読み出し用情報群に設定された開始アドレスに前記状態対応記憶領域の情報に対応する情報を加算することにより前記読み出し用情報群において参照すべきアドレスを導出する処理であることを特徴とする特徴a11又は

50

a 1 2 に記載の遊技機。

【 3 3 7 7 】

特徴 a 1 3 によれば、読み出し用情報群に設定された開始アドレスに状態対応記憶領域の情報に対応する情報を加算することによって読み出し用情報群において参照すべきアドレスが導出されるため、状態対応記憶領域の情報を利用してアドレスを導出するためのアドレス導出処理の処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 3 7 8 】

特徴 a 1 4 . 前記所定状態において更新事象（遊技回の消化）が発生したことに基づいて、契機記憶領域（第 1 5 の実施形態では状態継続カウンタ 3 2 7）に記憶されている情報を終了対象情報（「 0 」の値）に近付ける側に更新する更新手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記所定状態が開始される場合に前記契機記憶領域に第 1 開始対象情報（「 2 0 」）を設定する手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 4 0 7、ステップ S 8 6 0 6 及びステップ S 8 7 0 6 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定基準契機は、前記所定状態が開始される場合に前記第 1 開始対象情報が設定された前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となることであり、

本遊技機は、

前記所定基準契機が発生した場合に前記契機記憶領域に第 2 開始対象情報（「 7 9 」、
「 1 2 9 」又は「 2 9 」）を設定する手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 の
ステップ S 9 1 0 5 ~ ステップ S 9 1 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記所定基準契機が発生した場合に前記第 2 開始対象情報が設定された前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となることで、前記第 2 態様設定手段により前記所定の実行内容の決定態様が前記第 2 決定態様となるようにされる状態を終了させる手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 1 0 ~ ステップ S 9 1 1 2 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a 6 乃至 a 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 3 7 9 】

特徴 a 1 4 によれば、所定状態が開始された場合に契機記憶領域に設定された第 1 開始対象情報が更新事象の発生に基づき情報の更新が行われることにより終了対象情報となることで遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第 1 決定態様から第 2 決定態様に変更され、この場合に契機記憶領域に設定された第 2 開始対象情報が更新事象の発生に基づき情報の更新が行われることにより終了対象情報となることで遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第 2 決定態様である状況が終了する。これにより、所定状態における各状況の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 3 8 0 】

特徴 a 1 5 . 前記決定手段を有する制御手段は、前記契機記憶領域の情報を含む所定送信情報（時短中コマンド）を前記遊技回演出制御手段に送信する手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 1 3 ~ ステップ S 9 1 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a 1 4 に記載の遊技機。

【 3 3 8 1 】

特徴 a 1 5 によれば、契機記憶領域の情報を含む所定送信情報が遊技回演出制御手段に送信されるため、遊技回演出制御手段において所定状態における各状況の進行状況を特定することが可能となる。

【 3 3 8 2 】

特徴 a 1 6 . 前記所定状態が開始される場合に状態対応記憶領域（第 1 5 の実施形態における状態判定用カウンタ 3 2 6）の情報が第 1 情報（「 1 」）であるようにする第 1 情報設定手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 4 0 8、ステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 7 0 7 の処理を実行する機能）と、

前記所定状態において前記所定基準契機が発生した場合に前記状態対応記憶領域の情報

10

20

30

40

50

が第 2 情報（「2」）であるようにする第 2 情報設定手段（第 15 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 9 1 0 4 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 態様設定手段は、前記状態対応記憶領域の情報が前記第 1 情報である場合、前記所定の実行内容の決定態様が前記第 1 決定態様となるようにし、

前記第 2 態様設定手段は、前記状態対応記憶領域の情報が前記第 2 情報である場合、前記所定の実行内容の決定態様が前記第 2 決定態様となるようにし、

前記所定送信情報には、前記状態対応記憶領域の情報も含まれていることを特徴とする特徴 a 15 に記載の遊技機。

【 3 3 8 3 】

特徴 a 16 によれば、所定状態が開始された場合には状態対応記憶領域の情報が第 1 情報となり、当該状態対応記憶領域の情報が第 1 情報である場合には遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第 1 決定態様となる。また、所定状態において所定基準契機が発生した場合には状態対応記憶領域の情報が第 2 情報となり、当該状態対応記憶領域の情報が第 2 情報である場合には遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様が第 2 決定態様となる。これにより、状態対応記憶領域の情報を参照することで遊技回用演出の所定の実行内容の決定態様を特定することができるため、当該所定の実行内容の決定態様を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 3 3 8 4 】

また、所定送信情報には契機記憶領域の情報だけではなく状態対応記憶領域の情報も含まれているため、遊技回演出制御手段は所定送信情報に基づいて所定状態のいずれの状況であるのかを特定することができるとともにその特定した状況の進行状況を特定することができる。

【 3 3 8 5 】

特徴 a 17 . 前記遊技回演出制御手段は、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報に基づいて、前記遊技回演出手段における演出内容を決定する演出内容決定手段（第 15 の実施形態における音光側 MPU 93 の時短中演出制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a 15 又は a 16 に記載の遊技機。

【 3 3 8 6 】

特徴 a 17 によれば、遊技回演出制御手段において遊技回演出手段における演出内容を決定する場合に、所定送信情報に設定されている情報に基づいて当該決定を行うだけで、遊技回演出制御手段において所定状態における各状況の進行状況に応じた演出が実行されるようにすることが可能となる。

【 3 3 8 7 】

特徴 a 18 . 前記演出内容決定手段は、前記所定の実行内容の決定態様が前記第 1 決定態様である場合及び前記所定の実行内容の決定態様が前記第 2 決定態様である場合のいずれであっても、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報が規制対象情報である場合、規制対象演出が実行されないようにする規制手段（第 15 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S 9 4 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a 17 に記載の遊技機。

【 3 3 8 8 】

特徴 a 18 によれば、所定送信情報に設定されている契機記憶領域の情報が規制対象情報である場合には規制対象演出が実行されないため、各状況における進行状況が規制対象状況となっている場合には規制対象演出が実行されないようにすることが可能となる。また、このような規制対象演出の実行規制を行うべきか否かを所定送信情報から特定することが可能となる。

【 3 3 8 9 】

特徴 a 19 . 取得条件が成立したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 MPU 82 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

当該取得手段によって取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段（第 2 特図

10

20

30

40

50

保留エリア 1 1 2) と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定(当否判定処理)を行う付与判定手段(主側MPU82の当否判定処理を実行する機能)と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果(大当たり結果)となったことに基づいて、遊技者に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段(主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能)と、

を備え、

前記付与判定の実行に対応させて前記遊技回が実行される構成であり、

10

本遊技機は、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段(第15の実施形態における主側MPU82の先読み用処理を実行する機能)を備え、

前記演出内容決定手段は、前記先特定手段により特定された情報に対応した所定の特別演出(特別保留表示)が、前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて実行されるようにする手段(第15の実施形態における音光側MPU93におけるステップS9410の処理を実行する機能)を備え、

前記規制手段は、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報が、前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となるまでに必要な前記更新事象の発生回数が所定対象回数の範囲内であることを示す情報である前記規制対象情報である場合、前記規制対象演出として前記所定の特別演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴a18に記載の遊技機。

20

【3390】

特徴a19によれば、所定送信情報に設定されている契機記憶領域の情報が、契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となるまでに必要な前記更新事象の発生回数が所定対象回数の範囲内であることを示す情報である場合には、先特定の結果に対応する特別演出の実行が規制されるため、所定状態における各状況の終了が近づいている状況においては上記特別演出が実行されないようにすることが可能となる。また、このような規制対象演出の実行規制を行うべきか否かを所定送信情報から特定することが可能となる。

30

【3391】

特徴a20.遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段(第2作動口34)と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報(第2保留情報)を取得する取得手段(主側MPU82のステップS709の処理を実行する機能)と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定(当否判定処理)を行う付与判定手段(主側MPU82の当否判定処理を実行する機能)と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果(大当たり結果)となったことに基づいて、遊技者に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段(主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能)と、

40

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段(主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能)と、

を備え、

前記所定状態は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間が前記通常遊技状態よりも長くなる遊技状態であることを特徴とする特徴a1乃至a19のいずれか1に記載の遊技機。

【3392】

特徴a20によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技

50

球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【 3 3 9 3 】

なお、特徴 a 1 ~ a 2 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【 3 3 9 4 】

上記特徴 W 群、上記特徴 X 群、上記特徴 Y 群、上記特徴 Z 群及び上記特徴 a 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 3 3 9 5 】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

20

【 3 3 9 6 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【 3 3 9 7 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては好適に遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【 3 3 9 8 】

< 特徴 b 群 >

特徴 b 1 . 第 1 制御手段 (第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2) と、
当該第 1 制御手段から送信される送信情報に基づいて、演出実行手段 (図柄表示装置 4 1) における演出の実行制御を行う第 2 制御手段 (音光側 M P U 9 3 及び表示側 M P U 1 0 3) と、
を備えた遊技機において、

所定遊技状況 (第 1 5 の実施形態における時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 1 段階) において更新事象 (遊技回の消化) が発生したことに基づいて、契機記憶領域 (第 1 5 の実施形態では状態継続カウンタ 3 2 7) に記憶されている情報を終了対象情報 (「 0 」 の値) に近付ける側に更新する更新手段 (第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 0 1 の処理を実行する機能) と、

40

前記所定遊技状況において前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となった場合に、当該所定遊技状況とは異なる特定遊技状況 (第 1 5 の実施形態における時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 2 段階) に設定する状況設定手段 (第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 0 4 ~ ステップ S 9 1 0 9 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記第 1 制御手段は、前記契機記憶領域の情報を含む所定送信情報 (時短中コマンド)

50

を前記第 2 制御手段に送信する所定送信手段（第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 1 3 ~ ステップ S 9 1 1 5 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 制御手段は、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報に基づいて、前記演出実行手段における演出内容を決定する演出内容決定手段（第 15 の実施形態における音光側 M P U 9 3 の時短中演出制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 3 9 9 】

特徴 b 1 によれば、所定遊技状況において契機記憶領域の情報が更新事象の発生に基づき更新されることにより終了対象情報となることで所定遊技状況が終了して特定遊技状況となる。これにより、所定遊技状況の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。この場合に、契機記憶領域の情報を含む所定送信情報が第 1 制御手段から第 2 制御手段に送信され、第 2 制御手段は演出実行手段における演出内容を決定する場合に、所定送信情報に設定されている情報に基づいて当該決定を行うだけで所定遊技状況の進行状況に応じた演出が実行されるようにすることが可能となる。よって、演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

10

【 3 4 0 0 】

特徴 b 2 . 前記所定遊技状況が開始される場合に前記契機記憶領域に第 1 開始対象情報（「 2 0 」）を設定する第 1 設定手段（第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 4 0 7、ステップ S 8 6 0 6 及びステップ S 8 7 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

20

前記状況設定手段は、前記所定遊技状況が開始される場合に前記第 1 開始対象情報が設定された前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となった場合に、前記特定遊技状況に設定することを特徴とする特徴 b 1 に記載の遊技機。

【 3 4 0 1 】

特徴 b 2 によれば、所定遊技状況が開始される場合に第 1 開始対象情報が設定された契機記憶領域の情報が終了対象情報となった場合に所定遊技状況が終了して特定遊技状況となる構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 4 0 2 】

特徴 b 3 . 前記特定遊技状況が開始される場合に前記契機記憶領域に第 2 開始対象情報（「 7 9 」、「 1 2 9 」又は「 2 9 」）を設定する第 2 設定手段（第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 1 0 5 ~ ステップ S 9 1 0 9 の処理を実行する機能）を備え、

30

前記状況設定手段は、前記特定遊技状況が開始される場合に前記第 2 開始対象情報が設定された前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となった場合に、前記特定遊技状況とは異なる遊技状況に設定し、

前記演出内容決定手段は、前記所定遊技状況及び前記特定遊技状況のいずれであっても、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報に基づいて、前記演出実行手段における演出内容を決定することを特徴とする特徴 b 2 に記載の遊技機。

【 3 4 0 3 】

特徴 b 3 によれば、契機記憶領域の情報を参照することによって所定遊技状況及び特定遊技状況のそれぞれの終了契機が特定される構成において、第 2 制御手段は所定遊技状況及び特定遊技状況のいずれであっても第 1 制御手段から送信された所定送信情報に設定されている契機記憶領域の情報に基づいて演出実行手段における演出内容を決定する。これにより、処理構成の共通化を図りながら、所定遊技状況及び特定遊技状況のそれぞれにおける演出内容を各状況の進行内容に応じたものとするのが可能となる。

40

【 3 4 0 4 】

特徴 b 4 . 前記所定遊技状況である場合に状態対応記憶領域（第 15 の実施形態における状態判定用カウンタ 3 2 6 ）の情報が第 1 情報（「 1 」）であるようにする第 1 情報設定手段（第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 4 0 8、ステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 7 0 7 の処理を実行する機能）と、

50

前記特定遊技状況である場合に前記状態対応記憶領域の情報が第2情報(「2」)であるようにする第2情報設定手段(第15の実施形態における主側MPU82のステップS9104の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記所定送信情報には、前記状態対応記憶領域の情報も含まれていることを特徴とする特徴b3に記載の遊技機。

【3405】

特徴b4によれば、所定遊技状況である場合には状態対応記憶領域の情報が第1情報となり、特定遊技状況である場合には状態対応記憶領域の情報が第2情報となることで、状態対応記憶領域の情報を確認することで所定遊技状況及び特定遊技状況のいずれであるのかを特定することが可能となる。この場合に、所定送信情報には契機記憶領域の情報だけではなく状態対応記憶領域の情報も含まれているため、第2制御手段は所定送信情報に基づいて所定遊技状況及び特定遊技状況のいずれであるのかを特定することができるとともにその特定した状況の進行状況を特定することができる。

10

【3406】

特徴b5・前記演出内容決定手段は、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報が規制対象情報である場合、規制対象演出が実行されないようにする規制手段(第15の実施形態における音光側MPU93のステップS9409の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴b1乃至b4のいずれか1に記載の遊技機。

【3407】

特徴b5によれば、所定送信情報に設定されている契機記憶領域の情報が規制対象情報である場合には規制対象演出が実行されないため、所定遊技状況における進行状況が規制対象状況となっている場合には規制対象演出が実行されないようにすることが可能となる。また、このような規制対象演出の実行規制を行うべきか否かを所定送信情報から特定することが可能となる。

20

【3408】

特徴b6・前記所定遊技状況が開始される場合に前記契機記憶領域に第1開始対象情報(「20」)を設定する第1設定手段(第15の実施形態における主側MPU82のステップS8407、ステップS8606及びステップS8706の処理を実行する機能)と、

前記特定遊技状況が開始される場合に前記契機記憶領域に第2開始対象情報(「79」、「129」又は「29」)を設定する第2設定手段(第15の実施形態における主側MPU82のステップS9105～ステップS9109の処理を実行する機能)と、
を備え、

30

前記状況設定手段は、前記所定遊技状況が開始される場合に前記第1開始対象情報が設定された前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となった場合に、前記特定遊技状況に設定し、前記特定遊技状況が開始される場合に前記第2開始対象情報が設定された前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となった場合に、前記特定遊技状況とは異なる遊技状況に設定し、

前記規制手段は、前記所定遊技状況及び前記特定遊技状況のいずれであっても、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報が規制対象情報である場合、規制対象演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴b5に記載の遊技機。

40

【3409】

特徴b6によれば、所定送信情報に設定されている契機記憶領域の情報が規制対象情報である場合には規制対象演出が実行されないため、所定遊技状況及び特定遊技状況のそれぞれにおける進行状況が規制対象状況となっている場合には規制対象演出が実行されないようにすることが可能となる。また、このような規制対象演出の実行規制を行うべきか否かを所定送信情報から特定することが可能となる。

【3410】

特徴b7・取得条件が成立したことに基づいて特別情報(第2保留情報)を取得する取得手段(主側MPU82のステップS709の処理を実行する機能)と、

50

当該取得手段によって取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段（第2特図保留エリア112）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、
を備え、

本遊技機は、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（第15の実施形態における主側MPU82の先読み用処理を実行する機能）を備え、

前記演出内容決定手段は、前記先特定手段により特定された情報に対応した所定の特別演出（特別保留表示）が、前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて実行されるようにする手段（第15の実施形態における音光側MPU93におけるステップS9410の処理を実行する機能）を備え、

前記規制手段は、前記所定送信情報に設定されている前記契機記憶領域の情報が、前記契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となるまでに必要な前記更新事象の発生回数が所定対象回数の範囲内であることを示す情報である前記規制対象情報である場合、前記規制対象演出として前記所定の特別演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴b5又はb6に記載の遊技機。

【3411】

特徴b7によれば、所定送信情報に設定されている契機記憶領域の情報が、契機記憶領域の情報が前記終了対象情報となるまでに必要な前記更新事象の発生回数が所定対象回数の範囲内であることを示す情報である場合には、先特定の結果に対応する所定の特別演出の実行が規制されるため、所定遊技状況の終了が近づいている状況においては上記所定の特別演出が実行されないようにすることが可能となる。また、このような規制対象演出の実行規制を行うべきか否かを所定送信情報から特定することが可能となる。

【3412】

特徴b8．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第2作動口34）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（主側MPU82のステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、

同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間が通常遊技状態よりも長くなる所定状態（時短状態ST1～ST3）に設定する手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップS8406、ステップS8605又はステップS8705の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定遊技状況及び前記特定遊技状況は、1回の前記所定状態に含まれる状況である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 1 3 】

特徴 b 8 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。1 回の所定状態に所定遊技状況及び特定遊技状況が含まれる構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 3 4 1 4 】

なお、特徴 b 1 ~ b 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 4 1 5 】

< 特徴 c 群 >

特徴 c 1 . 特定演出 (遊技回用演出) を実行することが可能な演出実行手段 (図柄表示装置 4 1) と、

前記特定演出が実行されるように前記演出実行手段を制御する演出制御手段 (音光側 M P U 9 3 及び表示側 M P U 1 0 3) と、

前記特定演出の所定の実行内容 (遊技回の変動表示期間) を決定する決定手段 (第 1 5 , 第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 の変動表示期間の特定処理を実行する機能) と、

を備えた遊技機において、

前記決定手段は、

所定遊技状況 (第 1 5 の実施形態における時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 1 段階) である場合、前記所定の実行内容の決定態様が第 1 決定態様 (第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 を参照して遊技回の変動表示期間が決定される態様) となるようにする第 1 態様設定手段 (第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 3 を参照してステップ S 9 2 0 9 及びステップ S 9 2 1 0 の処理を実行する機能) と、

特定遊技状況 (第 1 5 の実施形態における時短状態 S T 1 ~ S T 3 の第 2 段階) である場合、前記所定の実行内容の決定態様が第 2 決定態様 (第 2 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 4 を参照して遊技回の変動表示期間が決定される態様) となるようにする第 2 態様設定手段 (第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 段階時短用の遊技回期間テーブル 3 1 4 を参照してステップ S 9 2 0 9 及びステップ S 9 2 1 0 の処理を実行する機能) と、

を備え、

本遊技機は、

前記所定遊技状況である場合に状態対応記憶領域 (第 1 5 の実施形態における状態判定用カウンタ 3 2 6) の情報が第 1 情報 (「 1 」) であるようにする第 1 情報設定手段 (第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 4 0 8、ステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 7 0 7 の処理を実行する機能) と、

前記特定遊技状況である場合に前記状態対応記憶領域の情報が第 2 情報 (「 2 」) であ

10

20

30

40

50

るようにする第2情報設定手段(第15の実施形態における主側MPU82のステップS9104の処理を実行する機能)と、

前記第1決定態様に対応する第1決定態様情報群(第1段階時短用の遊技回期間テーブル313)、前記第2決定態様に対応する第2決定態様情報群(第2段階時短用の遊技回期間テーブル314)、並びに前記第1決定態様情報群及び前記第2決定態様情報群のそれぞれを読み出すための読み出し用情報(開始アドレス)が設定された読み出し用情報群(遊技回期間用アドレステーブル311)を予め記憶した特定記憶手段(主側ROM83)と、
を備え、

前記読み出し用情報群は、第1アドレス(「00A1H」)に対応する記憶領域に前記第1決定態様情報群の前記読み出し用情報が設定されており、第2アドレス(「00A2H」)に対応する記憶領域に前記第2決定態様情報群の前記読み出し用情報が設定されており、

前記第1態様設定手段は、前記第1情報を利用して前記第1アドレスを導出し、その導出した第1アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第1決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第1決定態様情報群を読み出して当該第1決定態様情報群が前記決定手段において利用されるようにし、

前記第2態様設定手段は、前記第2情報を利用して前記第2アドレスを導出し、その導出した第2アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第2決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第2決定態様情報群を読み出して当該第2決定態様情報群が前記決定手段において利用されるようにすることを特徴とする遊技機。
【3416】

特徴c1によれば、所定遊技状況においては特定演出の所定の実行内容の決定態様が第1決定態様となり、特定遊技状況においては特定演出の所定の実行内容の決定態様が第2決定態様となるため、特定演出の所定の実行内容の決定態様を各遊技状況に応じて異ならせることが可能となる。また、第1決定態様情報群を参照することにより特定演出の所定の実行内容の決定態様が第1決定態様となり、第2決定態様情報群を参照することにより特定演出の所定の実行内容の決定態様が第2決定態様となる。また、第1決定態様情報群及び第2決定態様情報群のそれぞれを読み出すための読み出し用情報が設定された読み出し用情報群が特定記憶手段に予め記憶されているため、第1決定態様情報群及び第2決定態様情報群を読み出すための処理構成を簡素化することが可能となる。

【3417】

この場合に、状態対応記憶領域に第1情報が記憶されている状況においては当該第1情報を利用して読み出し用情報群の第1アドレスが導出され、その導出した第1アドレスに基づいて読み出し用情報群から読み出した第1決定態様情報群の読み出し用情報を利用して第1決定態様情報群が読み出される。また、状態対応記憶領域に第2情報が記憶されている状況においては当該第2情報を利用して読み出し用情報群の第2アドレスが導出され、その導出した第2アドレスに基づいて読み出し用情報群から読み出した第2決定態様情報群の読み出し用情報を利用して第2決定態様情報群が読み出される。つまり、読み出し用情報群から対応する読み出し用情報を読み出すために、各遊技状況を特定するための状態対応記憶領域の情報が兼用されることとなる。よって、演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【3418】

特徴c2.前記所定の実行内容は、前記特定演出の実行期間に対応する内容であることを特徴とする特徴c1に記載の遊技機。

【3419】

特徴c2によれば、遊技状況に応じて特定演出の実行期間の決定態様が変化するため、特定演出の実行期間を遊技状況に合わせながら多様化させることが可能となる。この場合に、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3420】

10

20

30

40

50

特徴 c 3 . 前記第 1 態様設定手段は、前記第 1 情報を利用してアドレス導出処理（第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 9 2 0 4 ~ ステップ S 9 2 0 6 の処理）を実行することにより前記第 1 アドレスを導出し、その導出した第 1 アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第 1 決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第 1 決定態様情報群を読み出すものであり、

前記第 2 態様設定手段は、前記第 2 情報を利用して前記アドレス導出処理を実行することにより前記第 2 アドレスを導出し、その導出した第 2 アドレスに基づいて前記読み出し用情報群から読み出した前記第 2 決定態様情報群の前記読み出し用情報を利用して前記第 2 決定態様情報群を読み出すことを特徴とする特徴 c 1 又は c 2 に記載の遊技機。

【 3 4 2 1 】

特徴 c 3 によれば、状態対応記憶領域の情報を利用してアドレスを導出する場合、いずれの状況であっても共通のアドレス導出処理が実行される。これにより、処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 4 2 2 】

特徴 c 4 . 前記第 2 アドレスと前記第 1 アドレスとの間の差分は、前記第 2 情報と前記第 1 情報との間の差分に対応していることを特徴とする特徴 c 3 に記載の遊技機。

【 3 4 2 3 】

特徴 c 4 によれば、第 2 アドレスと第 1 アドレスとの間の差分が、第 2 情報と第 1 情報との間の差分に対応しているため、状態対応記憶領域の情報を利用してアドレスを導出するためのアドレス導出処理の処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【 3 4 2 4 】

特徴 c 5 . 前記アドレス導出処理は、前記読み出し用情報群に設定された開始アドレスに前記状態対応記憶領域の情報に対応する情報を加算することにより前記読み出し用情報群において参照すべきアドレスを導出する処理であることを特徴とする特徴 c 3 又は c 4 に記載の遊技機。

【 3 4 2 5 】

特徴 c 5 によれば、読み出し用情報群に設定された開始アドレスに状態対応記憶領域の情報に対応する情報を加算することによって読み出し用情報群において参照すべきアドレスが導出されるため、状態対応記憶領域の情報を利用してアドレスを導出するためのアドレス導出処理の処理構成を簡素化することが可能となる。

【 3 4 2 6 】

特徴 c 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4 ）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間あたりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間が通常遊技状態よりも長くなる所定状態（時短状態 S T 1 ~ S T 3 ）に設定する手段（第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 4 0 6 、ステップ S 8 6 0 5 又はステップ S 8 7 0 5 の処理を実行する機能）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記所定遊技状況及び前記特定遊技状況は、1回の前記所定状態に含まれる状況であることを特徴とする特徴c 1乃至c 5のいずれか1に記載の遊技機。

【3427】

特徴c 6によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。1回の所定状態に所定遊技状況及び特定遊技状況が含まれる構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【3428】

なお、特徴c 1～c 6の構成に対して、特徴A 1～A 8、特徴B 1～B 8、特徴C 1～C 8、特徴D 1～D 8、特徴E 1～E 9、特徴F 1～F 6、特徴G 1～G 11、特徴H 1～H 8、特徴I 1～I 5、特徴J 1～J 7、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 5、特徴M 1～M 4、特徴N 1～N 8、特徴O 1～O 8、特徴P 1～P 6、特徴Q 1～Q 16、特徴R 1～R 6、特徴S 1～S 7、特徴T 1～T 3、特徴U 1～U 5、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 14、特徴Y 1～Y 10、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 20、特徴b 1～b 8、特徴c 1～c 6、特徴d 1～d 11、特徴e 1～e 15、特徴f 1～f 15、特徴g 1～g 12、特徴h 1～h 11、特徴i 1～i 8、特徴j 1～j 8、特徴k 1～k 10、特徴l 1～l 8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【3429】

上記特徴b群及び上記特徴c群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3430】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3431】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

30

【3432】

ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3433】

<特徴d群>

特徴d 1. 所定契機(第15～第17の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は時短結果に対応する遊技回の実行)が発生したことに基づいて、所定事象(第2作動口34が開放状態となっている頻度)の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態(第15～第17の実施形態における第1時短状態ST 1、第2時短状態ST 2又は第3時短状態ST 3)を遊技状態の実行対象に設定する設定手段(第15における主側MPU 82のステップS 8406又はステップS 8605の処理を実行する機能、第16の実施形態における主側MPU 82のステップS 9506の処理を実行する機能、第17の実施形態におけるステップS 9906の処理を実行する機能)と、

40

前記所定状態である状況であって第1対応状況(第16の実施形態であればステップS 9505にて肯定判定をする状況、第17の実施形態であればステップS 9905にて肯

50

定判定をする状況、又はステップSA105にて肯定判定をするとともにステップSA106にて肯定判定をする状況)である場合に前記所定契機が発生した場合、当該所定契機に対応する前記所定状態を新たに開始させることなく、現状の実行対象に設定されている前記所定状態を継続させる継続手段(第16の実施形態であれば主側MPU82のステップS9505にて肯定判定をする機能、第17の実施形態であれば主側MPU82のステップS9905にて肯定判定をする機能、又は主側MPU82のステップSA105にて肯定判定をするとともにステップSA106にて肯定判定をする機能)と、

前記所定状態である状況であって第2対応状況(第16の実施形態であればステップS9505にて否定判定をする状況、第17の実施形態であればステップS9905にて否定判定をする状況、又はステップSA105若しくはステップSA106にて否定判定をする状況)である場合に前記所定契機が発生した場合、当該所定契機に対応する前記所定状態を新たに開始させる開始手段(第16の実施形態であれば主側MPU82のステップS9505にて否定判定をする機能、第17の実施形態であれば主側MPU82のステップS9905にて否定判定をする機能、又は主側MPU82のステップSA105若しくはステップSA106にて否定判定をする機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【3434】

特徴d1によれば、所定状態である状況であって第1対応状況である場合に所定契機が発生した場合には現状の実行対象となっている所定状態が継続され、所定状態である状況であって第2対応状況である場合に所定契機が発生した場合には当該所定契機に対応する所定状態が新たに開始される。これにより、所定状態において所定契機が発生した場合における当該所定契機の発生の扱いを所定状態における遊技状況に応じて異ならせることが可能となり、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3435】

特徴d2.前記設定手段は、

前記所定契機として第1所定契機(第15~第17の実施形態における時短結果に対応する遊技回の実行)が発生したことに基づいて、前記所定状態として、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第1所定状態(第15~第17の実施形態における第3時短状態ST3)に設定する第1設定手段(第16の実施形態における主側MPU82のステップS9506の処理を実行する機能、第17の実施形態におけるステップS9906の処理を実行する機能)と、

前記所定契機として第2所定契機(第15~第17の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了又は天井回数の遊技回の消化)が発生したことに基づいて、前記所定状態として、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第2所定状態(第15~第17の実施形態における第1時短状態ST1又は第2時短状態ST2)に設定する第2設定手段(第15における主側MPU82のステップS8406又はステップS8605の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記継続手段は、前記第2所定状態である状況であって前記第1対応状況である場合に前記第1所定契機が発生した場合、前記第1所定状態を新たに開始させることなく、現状の実行対象となっている前記第2所定状態を継続させ、

前記開始手段は、前記第2所定状態である状況であって前記第2対応状況である場合に前記第1所定契機が発生した場合、前記第1所定状態を新たに開始させることを特徴とする特徴d1に記載の遊技機。

【3436】

特徴d2によれば、第1所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第1所定状態が実行可能となり、第2所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第2所定状態が実行可能となる。これにより、所定事象の有利度との関係で遊技状態を多様化させることが可能となる。この場合に、第2所定状態である状況であって第1対応状況である場合に第1所定契機が発生した場

合には現状の実行対象となっている第2所定状態が継続され、第2所定状態である状況であって第2対応状況である場合に第1所定契機が発生した場合には第1所定状態が新たに開始される。これにより、第2所定状態において第1所定契機が発生した場合における第1所定状態の開始の有無を第2所定状態における遊技状況に応じて異ならせることが可能となり、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3437】

特徴d3．前記所定事象の有利度が前記第1所定状態と前記第2所定状態とで相違していることを特徴とする特徴d2に記載の遊技機。

【3438】

特徴d3によれば、所定事象の有利度が第1所定状態と第2所定状態とで相違している構成において、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【3439】

特徴d4．前記第2所定状態の方が前記第1所定状態よりも前記所定事象の有利度が高いことを特徴とする特徴d2又はd3に記載の遊技機。

【3440】

特徴d4によれば、第2所定状態の方が第1所定状態よりも所定事象の有利度が高いため、当該有利度との関係で第1所定契機が発生した場合に第2所定状態が継続される第1遊技状況と第1所定状態が新たに開始される第2遊技状況とのそれぞれに遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【3441】

20

特徴d5．更新事象（第16の実施形態では遊技回、第17の実施形態では遊技回又は小当たり結果）が発生したことに基づいて、終了契機記憶領域（第16の実施形態では状態判定用カウンタ326及び状態継続カウンタ327、第17の実施形態では時短遊技回数カウンタ365及び時短小当たり回数カウンタ366）に記憶されている終了契機情報を終了対象情報（「0」の値）に近付ける側に更新する更新手段（第16の実施形態では主側MPU82におけるステップS9101～ステップS9112及びステップS9116の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側MPU82におけるステップS9803～ステップS9805の処理を実行する機能）と、

前記所定状態において前記終了契機情報が前記終了対象情報となった場合、当該所定状態を終了させる手段（第16の実施形態では主側MPU82におけるステップS8905の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側MPU82におけるステップS9807の処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記第1対応状況は前記終了契機情報が第1情報範囲（第16の実施形態では残り回数が50回以上、第17の実施形態では残り小当たり回数が5回以上、第17の実施形態の別形態では残り小当たり回数が5回以上であって残り回数が30回以上）である状況であり、

前記第2対応状況は前記終了契機情報が第2情報範囲（第16の実施形態では残り回数が50回未満、第17の実施形態では残り小当たり回数が5回未満、第17の実施形態の別形態では残り小当たり回数が5回未満又は残り回数が30回未満）である状況であることを特徴とする特徴d1乃至d4のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3442】

特徴d5によれば、実行対象となっている所定状態が終了するまでに要する更新事象の発生回数との関係で、所定状態において所定契機が発生した場合に当該所定状態が継続される場合と当該所定契機に対応する所定状態が新たに開始される場合とのいずれかが生じる。これにより、所定状態が終了するまでに要する更新事象の発生回数との関係での所定契機の発生タイミングに遊技者の注目を向けさせることが可能となり、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3443】

特徴d6．前記第1情報範囲には、前記終了契機情報が所定基準情報（第16の実施形

50

態では残り回が50回、第17の実施形態では残り小当たり回数が5回、第17の実施形態の別形態では残り小当たり回数が5回であって残り回数が30回)よりも前記終了対象情報から遠い情報の範囲が含まれ、

前記第2情報範囲には、前記終了契機情報が前記所定基準情報よりも前記終了対象情報に近い情報の範囲が含まれることを特徴とする特徴d5に記載の遊技機。

【3444】

特徴d6によれば、実行対象となっている所定状態の終了が近くない状況において所定契機が発生した場合には当該所定状態が継続され、実行対象となっている所定状態の終了が近い状況において所定契機が発生した場合には当該所定契機に対応する所定状態が新たに開始される。これにより、現状の所定状態が継続されることを優先しながら、現状の所定状態の終了が近い状況においては所定状態を新たに開始することで所定状態となっている期間が長くなるようにすることが可能となる。

10

【3445】

特徴d7.前記所定基準情報は、前記所定状態である状況において発生した前記所定契機に対応する前記所定状態が開始される場合に前記終了契機記憶領域に設定される情報であることを特徴とする特徴d6に記載の遊技機。

【3446】

特徴d7によれば、実行対象となっている所定状態が終了するまでに要する更新事象の発生回数が所定契機に対応する所定状態における初期の更新事象の発生可能回数よりも多い場合には実行対象となっている所定状態が継続され、実行対象となっている所定状態が終了するまでに要する更新事象の発生回数が所定契機に対応する所定状態における初期の更新事象の発生可能回数よりも少ない場合には当該所定契機に対応する所定状態が新たに開始される。これにより、実行対象となっている所定状態が所定契機の発生により途中で終了されて当該所定契機に対応する所定状態が新たに開始されたとしても、遊技者に不利益感を与えないようにすることが可能となる。

20

【3447】

特徴d8.第1更新事象(小当たり結果)が発生したことに基づいて、第1終了契機記憶領域(第17の実施形態における時短小当たり回数カウンタ366)に記憶されている第1終了契機情報を終了対象情報に近付ける側に更新する第1更新手段(第17の実施形態では主側MPU82におけるステップS9805の処理を実行する機能)と、

30

第2更新事象(遊技回)が発生したことに基づいて、第2終了契機記憶領域(第17の実施形態における時短遊技回数カウンタ365)に記憶されている第2終了契機情報を終了対象情報に近付ける側に更新する第2更新手段(第17の実施形態では主側MPU82におけるステップS9803の処理を実行する機能)と、

前記所定状態において前記第1終了契機情報が終了対象情報となった場合に当該所定状態を終了させ、前記所定状態において前記第2終了契機情報が終了対象情報となった場合に当該所定状態を終了させる手段(第17の実施形態では主側MPU82におけるステップS9807の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴d1乃至d4のいずれか1に記載の遊技機。

【3448】

40

特徴d8によれば、所定状態は第1更新事象の発生回数が所定の回数となった場合に終了するとともに第2更新事象の発生回数が所定の回数となった場合にも終了する。これにより、所定状態において遊技者が注目する事象が多様化され、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3449】

特徴d9.前記第1対応状況は前記第1終了契機情報及び前記第2終了契機情報のうち予め定められた側である参照対象情報が第1情報範囲である状況であり、

前記第2対応状況は前記参照対象情報が第2情報範囲である状況であることを特徴とする特徴d8に記載の遊技機。

【3450】

50

特徴 d 9 によれば、第 1 終了契機情報及び第 2 終了契機情報のうち一方の終了契機情報に基づいて、所定状態において所定契機が発生した場合に実行対象の所定状態を継続させるか又は所定契機に対応する所定状態を新たに開始させるかが決定される。これにより、いずれの状況になるのかが遊技者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

【 3 4 5 1 】

特徴 d 1 0 . 前記第 1 対応状況は前記第 1 終了契機情報が所定情報範囲であって前記第 2 終了契機情報が特定情報範囲である状況であり、

前記第 2 対応状況は前記第 1 終了契機情報が前記所定情報範囲ではない又は前記第 2 終了契機情報が前記特定情報範囲ではない状況であることを特徴とする特徴 d 8 に記載の遊技機。

【 3 4 5 2 】

特徴 d 1 0 によれば、第 1 終了契機情報が所定情報範囲であって第 2 終了契機情報が特定情報範囲である場合に実行対象の所定状態が継続され、第 1 終了契機情報が所定情報範囲ではない場合又は第 2 終了契機情報が特定情報範囲ではない場合に所定契機に対応する所定状態が新たに開始される。これにより、実行対象の所定状態が継続される条件をシビアに設定することが可能となる。

【 3 4 5 3 】

特徴 d 1 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴 d 1 乃至 d 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 5 4 】

特徴 d 1 1 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【 3 4 5 5 】

なお、特徴 d 1 ~ d 1 1 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。

10

20

30

40

50

これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 4 5 6 】

< 特徴 e 群 >

特徴 e 1 . 所定契機 (第 1 9 の実施形態では 5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は時短結果に対応する遊技回の実行、第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態では 5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回の実行) が発生したことに基づいて、所定事象 (第 2 作動口 3 4 が開放状態となっている頻度) の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態 (第 1 9 の実施形態では第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 又は第 3 時短状態 S T 3、第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態では第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 又は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C) に設定する設定手段 (第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 9 0 7、ステップ S B 1 0 5 又はステップ S B 2 0 4 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 2 0 7、ステップ S C 3 0 5 又はステップ S C 4 0 4 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 7 0 4 ~ ステップ S C 7 0 6 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 9 0 4 ~ ステップ S C 9 0 6 の処理を実行する機能) と、

10

遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において、新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に待機情報を待機記憶領域 (第 1 9 の実施形態では第 3 時短状態カウンタ 3 7 4、第 2 1、第 2 2 の実施形態では第 3 時短待機カウンタ 3 8 7、第 2 3 の実施形態では第 3 時短待機カウンタ 3 8 7 及び待機対象カウンタ 3 9 5) に設定する待機情報設定手段 (第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 2 0 3 にて肯定判定をした後にステップ S B 2 0 6 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 4 0 9 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 7 0 8 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 1 0 1 ~ ステップ S D 1 1 0 の処理を実行する機能) と、

20

前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段 (第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 0 9 の処理を実行する機能、第 2 1、第 2 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 6 0 7 ~ ステップ S C 6 0 9 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 3 0 9 ~ ステップ S D 3 1 1 の処理を実行する機能) と、を備え、

30

前記待機情報設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に、前記待機記憶領域に複数の前記待機情報が記憶された状態とならないようにすることを特徴とする遊技機。

【 3 4 5 7 】

特徴 e 1 によれば、所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態に設定される構成において、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において新たな所定状態の実行が待機されることがあり、その待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合に待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

40

【 3 4 5 8 】

また、待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に、待機記憶領域に複数の待機情報が記憶された状態とはならない。これにより、複数の所定状態が同時に待機している状況とな

50

らないようにすることが可能となり、待機している所定状態の内容が遊技者にとって分かり易いものとなる。よって、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【 3 4 5 9 】

特徴 e 2 . 前記待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態の終了契機が発生した場合、当該所定状態は遊技状態に設定されることなく終了することを特徴とする特徴 e 1 に記載の遊技機。

【 3 4 6 0 】

特徴 e 2 によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後実行対象となる場合だけでなく、実行対象となることなくそのまま終了する場合もある。これにより、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

10

【 3 4 6 1 】

特徴 e 3 . 更新事象（遊技回の実行）が発生したことに基づいて、前記待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態の残りの前記更新事象の発生回数が少なくなるように更新処理を実行する更新手段（第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 0 5 の処理を実行する機能、第 2 1 , 第 2 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 6 0 4 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 3 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記終了契機は、残りの前記更新事象の発生回数が 0 回となることであることを特徴とする特徴 e 2 に記載の遊技機。

【 3 4 6 2 】

特徴 e 3 によれば、所定状態の実行が待機されている状態において更新事象が発生した場合にはその待機している所定状態の残りの更新事象の発生回数が減少するため、所定状態の実行が待機されている状態において更新事象が発生した場合には当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づくことが可能となる。

20

【 3 4 6 3 】

特徴 e 4 . 前記待機後設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合、当該待機情報に対応する前記所定状態がそれまで実行対象であった前記所定状態が終了するまでに前記更新手段により更新された後の残りの前記更新事象の発生回数が消化されるまで継続し得る前記所定状態に設定することを特徴とする特徴 e 3 に記載の遊技機。

30

【 3 4 6 4 】

特徴 e 4 によれば、所定状態が待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合、その時点の残りの更新事象の発生回数が消化されるまで継続し得る所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、待機している所定状態を、当該所定状態が待機している状態となってから実行対象となるまでに要した期間に応じた途中の状態から開始させることが可能となる。

【 3 4 6 5 】

特徴 e 5 . 前記所定状態として、第 1 状態（第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態における第 3 A 時短状態 S T 3 A ）と第 2 状態（第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態における第 3 B 時短状態 S T 3 B ）とが少なくとも存在しており、

40

前記待機情報設定手段は、遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において新たな前記第 1 状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に前記待機情報として第 1 待機情報（「 5 0 」）を前記待機記憶領域に設定し、遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において新たな前記第 2 状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に前記待機情報として第 2 待機情報（「 1 0 0 」）を前記待機記憶領域に設定することを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 6 6 】

特徴 e 5 によれば、第 1 状態が待機している状態においては待機記憶領域に第 1 待機情報が設定されており、第 2 状態が待機している状態においては待機記憶領域に第 2 待機情報が設定される。これにより、待機の契機となった所定状態の種類に応じた待機状態とす

50

ることが可能となる。

【 3 4 6 7 】

特徴 e 6 . 前記待機情報設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、その新たな前記所定状態に対応する前記待機情報を前記待機記憶領域に上書きすることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 6 8 】

特徴 e 6 によれば、待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合には、その新たな所定状態に対応する待機情報が待機記憶領域に上書きされるため、実行対象となっている所定状態が終了した場合には最最後側の待機の契機に対応する所定状態が実行されるようにすることが可能となる。

10

【 3 4 6 9 】

特徴 e 7 . 更新事象（遊技回の実行）が発生したことに基づいて、前記待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態の残りの前記更新事象の発生回数が少なくなるように更新処理を実行する更新手段（第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 0 5 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 6 0 4 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 3 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記待機記憶領域に前記待機情報が上書きされた場合、当該待機情報に対応する前記所定状態の残りの前記更新事象の発生回数が当該所定状態に対応する初期回数となることを特徴とする特徴 e 6 に記載の遊技機。

20

【 3 4 7 0 】

特徴 e 7 によれば、所定状態の実行が待機されている状態において更新事象が発生した場合にはその待機している所定状態の残りの更新事象の発生回数が減少するため、所定状態の実行が待機されている状態において更新事象が発生した場合には当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となる。この場合に、待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生したことで待機記憶領域に待機情報が上書きされた場合には、当該待機情報に対応する所定状態の残りの更新事象の発生回数が当該所定状態に対応する初期回数となるため、実行対象となっている所定状態が終了して待機情報に対応する所定状態が開始された場合に当該所定状態の残りの更新事象の発生回数がそれなりに多い回数となっているようにすることが可能となる。

30

【 3 4 7 1 】

特徴 e 8 . 前記待機情報設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、当該契機の発生に対して前記待機記憶領域の情報の設定を行わないことを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 7 2 】

特徴 e 8 によれば、待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、当該契機の発生に対して待機記憶領域の情報の設定は行われなため、処理構成を簡素化することができるとともに待機している所定状態の内容が遊技者にとって分かり易いものとなる。

40

【 3 4 7 3 】

特徴 e 9 . 前記待機情報設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、当該所定状態の方が前記待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態よりも優先度（第 2 3 の実施形態における第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C の優先度）が高い場合にその新たな前記所定状態に対応する前記待機情報を前記待機記憶領域に上書きすることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

【 3 4 7 4 】

特徴 e 9 によれば、待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、当該所定状態の方が待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態よりも優先度が高い場合にその新たな所定状態に対応する待機情報が待機記憶領域に上書きされる。これにより、優先度が高い所定状態が待機している状態となるようにすることが可能となる。

【 3 4 7 5 】

特徴 e 10 . 前記設定手段は、

前記所定契機として第 1 所定契機（第 19 の実施形態では時短結果に対応する遊技回の実行、第 21 ~ 第 23 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、前記所定状態として、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第 1 所定状態（第 19 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3、第 21 ~ 第 23 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C）に設定する第 1 設定手段（第 19 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 2 0 4 の処理を実行する機能、第 21 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 4 0 4 の処理を実行する機能、第 22 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 7 0 4 の処理を実行する機能、第 23 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 9 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記所定契機として第 2 所定契機（第 19、第 21 ~ 第 23 の実施形態における 5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了又は天井回数 of 遊技回 of 消化）が発生したことに基づいて、前記所定状態として、前記所定事象の有利度が前記通常遊技状態とは異なる第 2 所定状態（第 19、第 21 ~ 第 23 の実施形態における第 1 時短状態 S T 1 又は第 2 時短状態 S T 2）に設定する第 2 設定手段（第 19 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 9 0 7 又はステップ S B 1 0 5 の処理を実行する機能、第 21 ~ 第 23 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 2 0 7 又はステップ S C 3 0 5 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記待機情報設定手段は、遊技状態の実行対象が前記第 2 所定状態である状況において前記第 1 所定契機が発生したことに基づいて、前記待機記憶領域に前記待機情報を設定し、

前記待機後設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記第 2 所定状態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記第 1 所定状態を遊技状態の実行対象に設定することを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 4 7 6 】

特徴 e 10 によれば、第 1 所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第 1 所定状態が実行可能となり、第 2 所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる第 2 所定状態が実行可能となる。これにより、所定事象の有利度との関係で遊技状態を多様化させることが可能となる。この場合に、第 2 所定状態である状況において第 1 所定状態の実行が待機された状態となり得る構成であって、第 1 所定状態が待機している状態において第 2 所定状態が終了した場合にはその待機している第 1 所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、第 1 所定状態及び第 2 所定状態のそれぞれが実行対象となる頻度を高めることが可能となる。

【 3 4 7 7 】

特徴 e 11 . 前記待機情報設定手段は、遊技状態の実行対象が前記第 1 所定状態である状況において前記第 2 所定契機が発生した場合、前記待機記憶領域に前記待機情報を設定しないことを特徴とする特徴 e 10 に記載の遊技機。

【 3 4 7 8 】

特徴 e 11 によれば、遊技状態の実行対象が第 1 所定状態である状況において第 2 所定状態が発生した場合には待機記憶領域に待機情報が設定されない。これにより、待機情報の設定の契機となる所定状態の種類を制限することが可能となる。

【 3 4 7 9 】

10

20

30

40

50

特徴 e 1 2 . 前記第 2 設定手段は、遊技状態の実行対象が前記第 1 所定状態である状況において前記第 2 所定契機が発生した場合、遊技状態の実行対象を前記第 2 所定状態に設定することを特徴とする特徴 e 1 0 又は e 1 1 に記載の遊技機。

【 3 4 8 0 】

特徴 e 1 2 によれば、遊技状態の実行対象が第 1 所定状態である状況において第 2 所定契機が発生した場合、遊技状態の実行対象が第 2 所定状態となるため、第 2 所定状態の実行を優先させることが可能となる。

【 3 4 8 1 】

特徴 e 1 3 . 遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において所定の遊技回（第 1 9 の実施形態では時短結果に対応する遊技回、第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回）が実行された場合に、新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生する構成であり、

10

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたことにより前記待機記憶領域に前記待機情報が設定される場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を待機演出態様とする手段（第 1 9 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S B 3 1 1 及びステップ S B 3 1 2 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S C 5 1 3 及びステップ S C 5 1 4 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S C 8 1 2 及びステップ S C 8 1 3 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S D 2 1 4 及びステップ S D 2 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 4 8 2 】

特徴 e 1 3 によれば、所定の遊技回が実行されたことにより待機記憶領域に待機情報が設定される場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様が待機演出態様となるため、所定状態である状況において新たな所定状態の実行が待機された状態となったことを、遊技回用演出を利用して遊技者に認識させることが可能となる。

【 3 4 8 3 】

特徴 e 1 4 . 遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において所定の遊技回（第 1 9 の実施形態では時短結果に対応する遊技回、第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回）が実行された場合に、新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生する構成であり、

30

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたものの前記待機記憶領域に前記待機情報が設定されない場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を前記所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様とする手段（第 1 9 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S B 3 0 6 及びステップ S B 3 0 7 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S C 5 0 6 及びステップ S C 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S C 8 0 6 及びステップ S C 8 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S D 2 0 6 及びステップ S D 2 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 3 4 8 4 】

特徴 e 1 4 によれば、実行対象の遊技状態が所定状態である状況において所定の遊技回が実行されたものの待機記憶領域に待機情報が設定されない場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様は当該所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様となるため、所定の遊技回が発生したことを遊技者に認識させないようにすることが可能となる。

【 3 4 8 5 】

特徴 e 1 5 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4 ）と、

50

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（主側MPU82のステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、

10

を備え、
前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴e1乃至e14のいずれか1に記載の遊技機。

【3486】

特徴e15によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

20

【3487】

なお、特徴e1～e15の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【3488】

<特徴f群>

特徴f1. 所定契機（第26～第29の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は第1～第3時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、所定事象（第2作動口34が開放状態となっている頻度）の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態（第26～第29の実施形態における第1時短状態ST1、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3A～ST3C）に設定する設定手段（第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSC207、ステップSC305又はステップSD704～ステップSD711の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側MPU82におけるステップSE104～ステップSE113の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82におけるステップSE304～ステップSE311、ステップSE504～ステップSE511、ステップSE604～ステップSE611又はステップSE704～ステップSE713の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE804～ステップSE811、ステップSF104～ステップSF111、ステップSF204～ステップSF211又はステップSF404～ステップSF413の処理を実行する機能）と、

40

遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において、新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に待機情報を待機記憶領域（第26の実

50

施形態では第3A時短待機カウンタ401、第3B時短待機カウンタ402及び第3C時短待機カウンタ403、第28の実施形態では第3A時短待機カウンタ401、第3B時短待機カウンタ402、第3C時短待機カウンタ403及び発生順記憶エリア405、第29の実施形態では第1待機カウンタ406、第2待機カウンタ407及び第3待機カウンタ408)に設定する待機情報設定手段(第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSC207、ステップSC305又はステップSD704~ステップSD711の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側MPU82におけるステップSE104~ステップSE113の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82におけるステップSE304~ステップSE311、ステップSE504~ステップSE511、ステップSE604~ステップSE611又はステップSE704~ステップSE713の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE804~ステップSE811、ステップSF104~ステップSF111、ステップSF204~ステップSF211又はステップSF404~ステップSF413の処理を実行する機能)と、

10

前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機情報に対応する前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段(第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSD901~ステップSD909の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側MPU82におけるステップSE201~ステップSE209の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82におけるステップSE411~ステップSE413の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE911~ステップSE913又はステップSF311~ステップSF314の処理を実行する機能)と、
を備え、

20

前記待機記憶領域は、

前記待機情報を記憶可能である第1待機記憶領域(第26の実施形態では第3C時短待機カウンタ403、第28の実施形態では第3C時短待機カウンタ403、第29の実施形態では第1待機カウンタ406)と、

前記待機情報を記憶可能である第2待機記憶領域(第26の実施形態では第3B時短待機カウンタ402、第28の実施形態では第3B時短待機カウンタ402、第29の実施形態では第2待機カウンタ407)と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3489】

特徴f1によれば、所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態に設定される構成において、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において新たな所定状態の実行が待機されることがあり、その待機している状況において実行対象の所定状態が終了した場合に待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【3490】

40

また、待機記憶領域には待機情報をそれぞれ記憶可能である第1待機記憶領域と第2待機記憶領域とが設けられている。これにより、複数の所定状態を同時に待機状態とすることが可能となり、待機状態が実行されている期間を長く確保することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3491】

特徴f2.前記待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態の終了契機が発生した場合、当該所定状態は遊技状態に設定されることなく終了することを特徴とする特徴f1に記載の遊技機。

【3492】

特徴f2によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後実行対象

50

となる場合だけではなく、実行対象となることなくそのまま終了する場合もある。これにより、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【3493】

特徴 f 3 . 更新事象（遊技回の実行）が発生したことに基づいて、前記待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態の残りの前記更新事象の発生回数が少なくなるように更新処理を実行する更新手段（第 26 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SD 8 0 4 ~ ステップ SD 8 0 6 の処理を実行する機能、第 28 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SE 4 0 4 ~ ステップ SE 4 0 6 の処理を実行する機能、第 29 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SE 9 0 4 ~ ステップ SE 9 0 6 又はステップ SF 3 0 4 ~ ステップ SF 3 0 6 の処理を実行する機能）を備え、
前記終了契機は、残りの前記更新事象の発生回数が 0 回となることであることを特徴とする特徴 f 2 に記載の遊技機。

10

【3494】

特徴 f 3 によれば、所定状態の実行が待機されている状態において更新事象が発生した場合にはその待機している所定状態の残りの更新事象の発生回数が減少するため、所定状態の実行が待機されている状態において更新事象が発生した場合には当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となる。

【3495】

特徴 f 4 . 前記待機後設定手段は、前記待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合、当該待機情報に対応する前記所定状態がそれまで実行対象であった前記所定状態が終了するまでに前記更新手段により更新された後の残りの前記更新事象の発生回数が消化されるまで継続し得る前記所定状態に設定することを特徴とする特徴 f 3 に記載の遊技機。

20

【3496】

特徴 f 4 によれば、所定状態が待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合、その時点の残りの更新事象の発生回数が消化されるまで継続し得る所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、待機している所定状態を、当該所定状態が待機している状態となってから実行対象となるまでに要した期間に応じた途中の状態から開始させることが可能となる。

【3497】

特徴 f 5 . 前記所定状態として、第 1 状態（第 26 ~ 第 29 の実施形態における第 3 C 時短状態 ST 3 C）と第 2 状態（第 26 ~ 第 29 の実施形態における第 3 B 時短状態 ST 3 B）とが少なくともも存在しており、

30

前記待機情報設定手段は、遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において新たな前記第 1 状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に前記待機情報として第 1 待機情報（「130」）を前記第 1 待機記憶領域に設定し、遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において新たな前記第 2 状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合に前記待機情報として第 2 待機情報（「100」）を前記第 2 待機記憶領域に設定することを特徴とする特徴 f 1 乃至 f 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3498】

特徴 f 5 によれば、第 1 状態が待機している状態においては第 1 待機記憶領域に第 1 待機情報が設定されており、第 2 状態が待機している状態においては第 2 待機記憶領域に第 2 待機情報が設定される。これにより、待機の契機となった所定状態の種類に応じた待機状態とすることが可能となる。

40

【3499】

特徴 f 6 . 前記待機後設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合、それら待機情報のうち優先度が高い側の待機情報に対応する前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する（第 26 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ SD 9 0 1 ~ ステップ SD 9 0 9 の処理を実行する機能、第 2

50

7の実施形態では主側MPU82におけるステップSE201～ステップSE209の処理を実行する機能)ことを特徴とする特徴f1乃至f5のいずれか1に記載の遊技機。

【3500】

特徴f6によれば、複数の所定状態が待機している状況において実行対象の所定状態が終了した場合には優先度が高い側の待機情報に対応する所定状態が実行対象となる。これにより、優先度が高い側の所定状態が実行対象となる機会を多く付与することが可能となる。

【3501】

特徴f7.前記待機後設定手段は、前記第1待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第2待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合、前記第1待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する(第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSD901～ステップSD909の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側MPU82におけるステップSE201～ステップSE209の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE911～ステップSE913の処理を実行する機能)ことを特徴とする特徴f1乃至f6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3502】

特徴f7によれば、第1待機記憶領域及び第2待機記憶領域の両方に待機情報が記憶されている状況において実行対象の所定状態が終了した場合には第1待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態を遊技状態の実行対象に設定すればよいため、待機情報に対応する所定状態を遊技状態の実行対象とするための処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【3503】

特徴f8.前記待機後設定手段は、前記第1待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第2待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合、それら前記待機情報に対応する待機記憶領域に設定された順序に関係なく、前記第1待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する(第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSD901～ステップSD909の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側MPU82におけるステップSE201～ステップSE209の処理を実行する機能)ことを特徴とする特徴f7に記載の遊技機。

30

【3504】

特徴f8によれば、第1待機記憶領域及び第2待機記憶領域の両方に待機情報が記憶されている状況において実行対象の所定状態が終了した場合には、それら待機情報に対応する待機記憶領域に設定された順序に関係なく第1待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、第1待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態の実行を優先させることが可能となる。

【3505】

特徴f9.前記待機情報設定手段は、前記第1待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、その新たな前記所定状態に対応する前記待機情報を前記第1待機記憶領域に上書きすることを特徴とする特徴f6又はf8に記載の遊技機。

40

【3506】

特徴f9によれば、第1待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合には、その新たな所定状態に対応する待機情報が第1待機記憶領域に上書きされるため、実行対象となっている所定状態が終了した場合には最も後側の待機の契機に対応する所定状態が実行されるようにすることが可能となる。

【3507】

50

特徴 f 1 0 . 前記待機情報設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されていない状況において新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、その新たな前記所定状態に対応する前記待機情報を前記第 2 待機記憶領域に設定し、

本遊技機は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了したことで前記第 1 待機記憶領域に記憶されている前記待機情報に対応する前記所定状態が遊技状態の実行対象に設定された場合、前記第 2 待機記憶領域に記憶されている前記待機情報を前記第 1 待機記憶領域に設定する手段（第 2 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S E 9 1 3 又はステップ S F 3 1 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f 7 に記載の遊技機。

10

【 3 5 0 8 】

特徴 f 1 0 によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が複数回発生した場合、第 1 待機記憶領域から先に待機情報が設定され、その後第 2 待機記憶領域に待機情報が設定される。また、実行対象となっている所定状態が終了した場合には第 1 待機記憶領域に記憶されている待機情報に対応する所定状態が実行対象とされるとともに第 2 待機記憶領域に記憶されている待機情報が第 1 待機記憶領域にシフトされる。これにより、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が複数回発生した場合、先に発生した契機に対応する所定状態から順に実行対象となるようにすることが可能となる。

20

【 3 5 0 9 】

特徴 f 1 1 . 前記待機後設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況であって前記第 2 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において実行対象の前記所定状態が終了した場合、それら待機情報のうち対応する待機記憶領域に記憶された順序が先側の待機情報に対応する前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する（第 2 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S E 4 1 1 ~ ステップ S E 4 1 3 の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 f 1 乃至 f 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 5 1 0 】

特徴 f 1 1 によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が複数回発生した場合、先に発生した契機に対応する所定状態から順に実行対象となるようにすることが可能となる。

30

【 3 5 1 1 】

特徴 f 1 2 . 前記待機情報設定手段は、前記第 1 待機記憶領域に前記待機情報が記憶されている状況において当該第 1 待機記憶領域への前記待機情報の設定に対応する新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、当該契機の発生に対して前記第 1 待機記憶領域の情報の設定を行わないことを特徴とする特徴 f 1 0 又は f 1 1 に記載の遊技機。

【 3 5 1 2 】

特徴 f 1 2 によれば、第 1 待機記憶領域に待機情報が記憶されている状況において当該第 1 待機記憶領域への待機情報の設定に対応する新たな所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生した場合、当該契機の発生に対して第 1 待機記憶領域の情報の設定は行われなため、先に発生した契機に対応する所定状態から順に実行対象となるようにするための処理構成を簡素化することが可能となる。

40

【 3 5 1 3 】

特徴 f 1 3 . 遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において所定の遊技回（第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回）が実行された場合に、新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生する構成であり、

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回

50

が実行されたことにより前記待機記憶領域に前記待機情報が設定される場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を待機演出態様とする手段（第26、第29の実施形態では音光側MPU93におけるステップSD214及びステップSD215の処理を実行する機能、第28の実施形態では音光側MPU93におけるステップSC513及びステップSC514の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴f1乃至f12のいずれか1に記載の遊技機。

【3514】

特徴f13によれば、所定の遊技回が実行されたことにより待機記憶領域に待機情報が設定される場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様が待機演出態様となるため、所定状態である状況において新たな所定状態の実行が待機された状態となったことを、遊技回用演出を利用して遊技者に認識させることが可能となる。

10

【3515】

特徴f14、遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において所定の遊技回（第1～第3時短結果に対応する遊技回）が実行された場合に、新たな前記所定状態の実行を待機させることを可能とする契機が発生する構成であり、

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたものの前記待機記憶領域に前記待機情報が設定されない場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を前記所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様とする手段（第26、第29の実施形態では音光側MPU93におけるステップSD206及びステップSD207の処理を実行する機能、第28の実施形態では音光側MPU93におけるステップSC506及びステップSC507の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴f1乃至f13のいずれか1に記載の遊技機。

20

【3516】

特徴f14によれば、実行対象の遊技状態が所定状態である状況において所定の遊技回が実行されたものの待機記憶領域に待機情報が設定されない場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様は当該所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様となるため、所定の遊技回が発生したことを遊技者に認識させないようにすることが可能となる。

【3517】

特徴f15、遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第2作動口34）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（主側MPU82のステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

30

40

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴f1乃至f14のいずれか1に記載の遊技機。

【3518】

特徴f15によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で

50

遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【3519】

なお、特徴 f 1 ~ f 1 5 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3520】

<特徴 g 群>

特徴 g 1 . 所定契機 (第 1 5 ~ 第 2 0 の実施形態では時短結果に対応する遊技回の実行、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回の実行) が発生したことに基づいて、所定事象 (第 2 作動口 3 4 が開放状態となっている頻度) の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態 (第 1 5 ~ 第 2 0 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3、第 2 1 ~ 第 2 9 の実施形態では第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C) に設定する設定手段 (第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 8 7 0 5 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 5 0 6 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 9 0 6 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 5 0 3 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 2 0 4 の処理を実行する機能、第 2 0 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 9 0 4 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 4 0 4 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 7 0 4 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 9 0 4 の処理を実行する機能、第 2 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 5 0 4 ~ ステップ S D 5 1 3 の処理を実行する機能、第 2 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 7 0 4 ~ ステップ S D 7 1 1 の処理を実行する機能、第 2 7 の実施形態では主側 M P U 7 2 におけるステップ S E 1 0 5 ~ ステップ S E 1 1 3 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 3 0 4 ~ ステップ S E 3 1 1 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 8 0 4 ~ ステップ S E 8 1 1 の処理を実行する機能) を備え、

前記所定契機が発生した後であって当該所定契機に対応する前記所定状態が終了前の状況であっても前記所定契機が発生し得ることを特徴とする遊技機。

【3521】

特徴 g 1 によれば、所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態に設定されるため、遊技者は所定契機が発生するか否かに注目することとなる。この場合に、所定契機が発生した後であって当該所定契機に対応する所定状態が終了前の状況であっても所定契機が発生し得る。これにより、所定契機が発生する状況を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3522】

特徴 g 2 . 前記所定状態において更新事象 (遊技回の実行) が発生したことに基づいて、当該所定状態の残りの前記更新事象の発生回数が少なくなるように更新処理を実行する手段 (第 1 5 , 第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 1 0 1 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 8 0 3 ~ ス

ステップ S 9 8 0 5 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 7 0 1 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 0 5 の処理を実行する機能)と、

前記所定状態において残りの前記更新事象の発生回数が 0 回となったことに基づいて当該所定状態を終了させる手段(第 1 5 , 第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 8 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 6 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 2 3 の処理を実行する機能)と、

前記所定状態において前記所定契機が発生した場合、当該所定状態の残りの前記更新事象の発生回数を当該所定状態に対応する初期回数に設定する手段(第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 8 7 0 6 及びステップ S 8 7 0 7 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 5 0 7 及びステップ S 9 5 0 8 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 9 9 0 7 及びステップ S 9 9 0 8 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 5 0 3 及びステップ S A 5 0 4 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 2 0 6 の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴 g 1 に記載の遊技機。

【 3 5 2 3 】

特徴 g 2 によれば、所定状態において所定契機が発生した場合には当該所定状態の残りの更新事象の発生回数が当該所定状態に対応する初期回数に設定されるため、所定状態が長く継続することを期待する遊技者は所定状態において所定契機が発生することを期待することとなる。

【 3 5 2 4 】

特徴 g 3 . 前記所定状態において前記所定契機が発生した場合に当該所定契機に対応する前記所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段(第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 2 0 3 にて肯定判定をした後にステップ S B 2 0 6 の処理を実行する機能、第 2 0 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 8 1 1 又はステップ S B 9 0 8 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 4 0 9 の処理を実行する機能、第 2 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 7 1 2 ~ ステップ S D 7 1 6 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 3 1 2 ~ ステップ S E 3 2 5 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 8 1 2 ~ ステップ S E 8 2 0 の処理を実行する機能)と、

前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段(第 1 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S B 4 0 9 又はステップ S B 4 1 7 の処理を実行する機能、第 2 0 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 1 0 9 又はステップ S C 1 1 3 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 6 0 7 ~ ステップ S C 6 0 9 の処理を実行する機能、第 2 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S D 8 0 9 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 4 1 1 ~ ステップ S E 4 1 3 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S E 9 1 1 ~ ステップ S E 9 1 3 の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴 g 1 又は g 2 に記載の遊技機。

【 3 5 2 5 】

特徴 g 3 によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において所定契機が発生した場合には所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況にお

10

20

30

40

50

いてその後実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【3526】

特徴g4．前記待機状態において終了契機が発生した場合、当該待機状態となっていた前記所定状態は遊技状態に設定されることなく終了することを特徴とする特徴g3に記載の遊技機。

【3527】

特徴g4によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後実行対象となる場合だけでなく、実行対象となることなくそのまま終了する場合もある。これにより、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

10

【3528】

特徴g5．更新事象（遊技回の実行）が発生したことに基づいて、終了契機記憶領域（第19の実施形態では第3時短状態カウンタ374、第20の実施形態では第2時短待機カウンタ382又は第3時短待機カウンタ383、第21の実施形態では第3時短待機カウンタ387、第26、第28の実施形態では第3A時短待機カウンタ401、第3B時短待機カウンタ402又は第3C時短待機カウンタ403、第29の実施形態では第1待機カウンタ406、第2待機カウンタ407又は第3待機カウンタ408）に記憶されている終了契機情報を終了対象情報（「0」の値）に近付ける側に更新する更新手段（第19の実施形態では主側MPU82におけるステップSB405の処理を実行する機能、第20の実施形態では主側MPU82におけるステップSC104又はステップSC105の処理を実行する機能、第21の実施形態では主側MPU82におけるステップSC604の処理を実行する機能、第26の実施形態では主側MPU82におけるステップSD804～ステップSD806の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82におけるステップSE404～ステップSE406の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82におけるステップSE904～ステップSE906の処理を実行する機能）を備え、

20

前記終了契機は、前記終了契機情報が前記終了対象情報となることであり、

前記更新手段は、前記待機状態において前記更新事象が発生した場合にも前記終了契機情報を前記終了対象情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴g4に記載の遊技機。

30

【3529】

特徴g5によれば、更新事象が発生したことに基づいて更新された終了契機情報が終了契機情報となった場合に待機状態となっている所定状態が終了する構成において、待機状態において更新事象が発生した場合にも終了対象情報に近付ける側に終了契機情報が更新される。これにより、所定状態が待機状態となっている場合に更新事象が発生する度に当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となる。

【3530】

特徴g6．前記待機後設定手段は、前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合、前記終了契機記憶領域に記憶されている前記終了契機情報の状態に対応する前記所定状態を実行対象の遊技状態に設定することを特徴とする特徴g5に記載の遊技機。

40

【3531】

特徴g6によれば、所定状態が待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合、その時点の終了契機情報の状態に対応する所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、待機状態となっていた所定状態を、当該所定状態が待機状態となってから実行対象となるまでに要した期間に応じた途中の状態から開始させることが可能となる。

【3532】

特徴g7．前記待機状態において当該待機状態となっている前記所定状態に対応する前記所定契機が発生した場合、前記終了契機情報を前記終了対象情報から遠ざかる側に更新する情報設定手段（第19の実施形態では主側MPU82におけるステップSB208にて否定判定をした後にステップSB206の処理を実行する機能、第20の実施形態では

50

主側MPU82における第2時短待機カウンタ382の値が1以上である状況でステップSB811の処理を実行する機能又は第3時短待機カウンタ383の値が1以上である状況でステップSB908の処理を実行する機能、第22の実施形態では主側MPU82における第3時短待機カウンタ387の値が1以上である状況でステップSC708の処理を実行する機能、第26の実施形態では主側MPU82における第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況でステップSD712～ステップSD716の処理を実行する機能、第28の実施形態では主側MPU82における第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況でステップSE312～ステップSE325の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側MPU82における第3時短状態ST3A～ST3Cが潜伏している状況でステップSE812～ステップSE820の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴g5又はg6に記載の遊技機。

10

【3533】

特徴g7によれば、所定状態が待機している状態において当該所定状態に対応する所定契機が発生した場合、終了契機情報が終了対象情報から遠ざかる側に更新される。これにより、所定状態が待機している状態において発生した所定契機が無駄なものとなってしまうようにすることが可能となる。

【3534】

特徴g8．前記情報設定手段は、前記待機状態において当該待機状態となっている前記所定状態に対応する前記所定契機が発生した場合、前記終了契機記憶領域の前記終了契機情報として当該所定状態に対応する初期回数の情報を設定することを特徴とする特徴g7に記載の遊技機。

20

【3535】

特徴g8によれば、待機状態において当該待機状態となっている所定状態に対応する所定契機が発生した場合には、待機状態となっている所定状態の残りの更新事象の発生回数が当該所定状態に対応する初期回数となるため、実行対象となっている所定状態が終了して待機状態に対応する所定状態が開始された場合に当該所定状態の残りの更新事象の発生回数がそれなりに多い回数となっているようにすることが可能となる。

【3536】

特徴g9．前記待機状態において当該待機状態になっている前記所定状態に対応する前記所定契機が発生した場合、当該所定契機の発生に対して前記所定状態に関する設定が行われなことを特徴とする特徴g5又はg6に記載の遊技機。

30

【3537】

特徴g9によれば、所定状態が待機している状態において当該所定状態に対応する所定契機が発生したとしても、当該所定契機の発生に対して所定状態に関する設定が行われな。これにより、所定状態を待機させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【3538】

特徴g10．前記所定契機は、所定の遊技回(第19の実施形態では時短結果に対応する遊技回、第21～第23の実施形態では第1～第3時短結果に対応する遊技回)が実行されることであり、

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたことにより前記待機状態に設定される場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を待機演出態様とする手段(第19の実施形態では音光側MPU93におけるステップSB311及びステップSB312の処理を実行する機能、第21の実施形態では音光側MPU93におけるステップSC513及びステップSC514の処理を実行する機能、第22の実施形態では音光側MPU93におけるステップSC812及びステップSC813の処理を実行する機能、第23の実施形態では音光側MPU93におけるステップSD214及びステップSD215の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴g3乃至g9のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3539】

特徴g10によれば、所定の遊技回が実行されたことにより待機状態に設定される場合

50

、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様が待機演出態様となるため、所定状態である状況において新たな所定状態の実行が待機された状態となったことを、遊技回用演出を利用して遊技者に認識させることが可能となる。

【 3 5 4 0 】

特徴 g 1 1 . 前記所定契機は、所定の遊技回（第 1 9 の実施形態では時短結果に対応する遊技回、第 2 1 ~ 第 2 3 の実施形態では第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回）が実行されることであり、

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたものの前記待機状態に関する設定が行われない場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を前記所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様とする手段（第 1 9 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S B 3 0 6 及びステップ S B 3 0 7 の処理を実行する機能、第 2 1 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S C 5 0 6 及びステップ S C 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S C 8 0 6 及びステップ S C 8 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では音光側 M P U 9 3 におけるステップ S D 2 0 6 及びステップ S D 2 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 g 3 乃至 g 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 3 5 4 1 】

特徴 g 1 1 によれば、実行対象の遊技状態が所定状態である状況において所定の遊技回が実行されたものの待機状態に関する設定が行われない場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様は当該所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様となるため、所定の遊技回が発生したことを遊技者に認識させないようにすることが可能となる。

20

【 3 5 4 2 】

特徴 g 1 2 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4 ）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側 M P U 8 2 の当否判定処理を実行する機能）と、

30

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 M P U 8 2 の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴 g 1 乃至 g 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 3 5 4 3 】

特徴 g 1 2 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【 3 5 4 4 】

なお、特徴 g 1 ~ g 1 2 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H

50

1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 5 4 5 】

< 特徴 h 群 >

特徴 h 1 . 遊技回において遊技回用演出が実行されるように遊技回演出手段 (図柄表示装置 4 1) を制御する遊技回演出制御手段 (第 1 9 の実施形態における音光側 M P U 9 3 の変動パターン決定処理を実行する機能) と、

所定契機 (第 1 9 の実施形態における 5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は時短結果に対応する遊技回の実行) が発生したことに基いて、所定事象 (第 2 作動口 3 4 が開放状態となっている頻度) の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態 (第 1 9 の実施形態では第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 又は第 3 時短状態 S T 3) に設定する設定手段 (第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 9 0 7、ステップ S B 1 0 5 又はステップ S B 2 0 4 の処理を実行する機能) と、

遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において前記所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段 (第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 2 0 3 にて肯定判定をした後にステップ S B 2 0 6 の処理を実行する機能) と、

前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段 (第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 4 0 9 又はステップ S B 4 1 7 の処理を実行する機能) と、

を備え、

前記遊技回演出制御手段は、前記待機状態である場合における前記所定状態の特定の遊技回にて実行される前記遊技回用演出の演出態様を特定演出態様とする特定演出設定手段 (第 1 9 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 6 0 9 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 6 】

特徴 h 1 によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【 3 5 4 7 】

また、待機状態である場合における所定状態の特定の遊技回にて実行される遊技回用演出の演出態様は特定演出態様となる。これにより、遊技者は所定状態において待機状態であることを遊技回用演出から把握することが可能となり、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【 3 5 4 8 】

特徴 h 2 . 前記特定の遊技回は、前記待機状態である場合における前記所定状態の最後の遊技回であることを特徴とする特徴 h 1 に記載の遊技機。

【 3 5 4 9 】

特徴 h 2 によれば、待機状態である場合における所定状態の最後の遊技回にて実行される遊技回用演出の演出態様が特定演出態様となるため、遊技者は現状の所定状態が終了し

10

20

30

40

50

た後に新たに所定状態が実行されることを遊技回用演出から把握することが可能となる。

【3550】

特徴h3．少なくとも前記待機状態である場合における前記所定状態の最後の遊技回において実行される前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くする期間設定手段（第19の実施形態における主側MPU82のステップSB505の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴h2に記載の遊技機。

【3551】

特徴h3によれば、待機状態である場合における所定状態の最後の遊技回にて実行される遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易くなることにより、当該遊技回用演出の演出態様を特定演出態様とする上で十分な期間を確保することが可能となる。

10

【3552】

特徴h4．前記期間設定手段は、前記待機状態であるか否かに関係なく、前記所定状態の最後の遊技回において実行される前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くすることを特徴とする特徴h3に記載の遊技機。

【3553】

特徴h4によれば、待機状態であるか否かに関係なく所定状態の最後の遊技回において実行される遊技回用演出の実行期間が当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易くなることにより、所定状態の最後の遊技回において遊技回用演出の実行期間を決定する場合に待機状態であるか否かを特定する必要が生じない。よって、処理負荷の軽減を図りながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

20

【3554】

特徴h5．前記特定演出設定手段は、前記待機状態である場合における前記所定状態の前記特定の遊技回が所定特典の付与に対応している場合、前記遊技回用演出の演出態様を前記特定演出態様としない（第19の実施形態における音光側MPU93のステップSB606にて肯定判定をしてステップSB608の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴h1乃至h4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【3555】

特徴h5によれば、待機状態である場合における所定状態の特定の遊技回であったとしても当該特定の遊技回が所定特典の付与に対応している場合には、遊技回用演出の演出態様が特定演出態様とならないため、所定特典の付与に対応する遊技回の遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【3556】

特徴h6．前記待機状態において終了契機が発生した場合、当該待機状態となっていた前記所定状態は遊技状態に設定されることなく終了することを特徴とする特徴h1乃至h5のいずれか1に記載の遊技機。

【3557】

特徴h6によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後に実行対象となる場合だけでなく、実行対象となることなくそのまま終了する場合もある。これにより、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

40

【3558】

特徴h7．更新事象（遊技回の実行）が発生したことに基づいて、終了契機記憶領域（第19の実施形態における第3時短状態カウンタ374）に記憶されている終了契機情報を終了対象情報（「0」の値）に近付ける側に更新する更新手段（第19の実施形態における主側MPU82のステップSB405の処理を実行する機能）を備え、

前記終了契機は、前記終了契機情報が前記終了対象情報となることであり、

前記更新手段は、前記待機状態において前記更新事象が発生した場合にも前記終了契機

50

情報を前記終了対象情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴 h 6 に記載の遊技機。

【 3 5 5 9 】

特徴 h 7 によれば、更新事象が発生したことに基づいて更新された終了契機情報が終了契機情報となった場合に待機状態となっている所定状態が終了する構成において、待機状態において更新事象が発生した場合にも終了対象情報に近付ける側に終了契機情報が更新される。これにより、所定状態が待機状態となっている場合に更新事象が発生する度に当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となる。

【 3 5 6 0 】

特徴 h 8 . 前記待機後設定手段は、前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合、前記終了契機記憶領域に記憶されている前記終了契機情報の状態に対応する前記所定状態を実行対象の遊技状態に設定することを特徴とする特徴 h 7 に記載の遊技機。

10

【 3 5 6 1 】

特徴 h 8 によれば、所定状態が待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合、その時点の終了契機情報の状態に対応する所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、待機状態となっていた所定状態を、当該所定状態が待機状態となってから実行対象となるまでに要した期間に応じた途中の状態から開始させることが可能となる。

【 3 5 6 2 】

特徴 h 9 . 前記所定契機は、所定の遊技回（第 1 9 の実施形態における時短結果に対応する遊技回）が実行されることであり、

20

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたことにより前記待機状態に設定される場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を待機演出態様とする手段（第 1 9 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 3 1 1 及びステップ S B 3 1 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h 1 乃至 h 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 5 6 3 】

特徴 h 9 によれば、所定の遊技回が実行されたことにより待機状態に設定される場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様が待機演出態様となるため、所定状態である状況において新たな所定状態の実行が待機された状態となったことを、遊技回用演出を利用して遊技者に認識させることが可能となる。

30

【 3 5 6 4 】

特徴 h 1 0 . 前記所定契機は、所定の遊技回（第 1 9 の実施形態における時短結果に対応する遊技回）が実行されることであり、

本遊技機は、実行対象の遊技状態が前記所定状態である状況において前記所定の遊技回が実行されたものの前記待機状態に関する設定が行われない場合、当該所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様を前記所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様とする手段（第 1 9 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 3 0 6 及びステップ S B 3 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h 1 乃至 h 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 5 6 5 】

40

特徴 h 1 0 によれば、実行対象の遊技状態が所定状態である状況において所定の遊技回が実行されたものの待機状態に関する設定が行われない場合、所定の遊技回における遊技回用演出の演出態様は当該所定の遊技回とは異なる遊技回においても発生し得る非待機演出態様となるため、所定の遊技回が発生したことを遊技者に認識させないようにすることが可能となる。

【 3 5 6 6 】

特徴 h 1 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第 2 作動口 3 4 ）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

50

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴h1乃至h10のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3567】

特徴h11によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【3568】

なお、特徴h1～h11の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【3569】

上記特徴d群、上記特徴e群、上記特徴f群、上記特徴g群及び上記特徴h群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3570】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3571】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

40

【3572】

ここで、上記例示等のような遊技機においては好適に遊技の興趣向上を図る必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【3573】

<特徴i群>

特徴i1. 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82にお

50

ける特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

所定の遊技状況(通常遊技状態又は第1時短状態ST1)において前記遊技回の実行に対して回数記憶手段(第36の実施形態における天井カウンタ325)の情報を更新する第1情報更新手段(第36の実施形態における主側MPU82のステップSG903の処理を実行する機能)と、

前記所定の遊技状況において前記回数記憶手段の情報が前記所定の遊技状況において実行された前記遊技回の実行回数が移行対象回数(第2時短状態ST2の発生基準値)となったことに対応する情報となったことに基づいて、特定の遊技状況(第2時短状態ST2)を発生させる状況発生手段(第36の実施形態における主側MPU82のステップSG905の処理を実行する機能)と、

前記特定の遊技状況において所定事象が発生した場合に前記回数記憶手段の情報を更新する第2情報更新手段(第36の実施形態における主側MPU82のステップSH103の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3574】

特徴i1によれば、所定の遊技状況において実行された遊技回の回数が回数記憶手段を利用して計測され、当該回数記憶手段を利用して計測されている遊技回の実行回数が移行対象回数となったことに基づいて特定の遊技状況となる。この場合に、特定の遊技状況において発生した所定事象の回数も回数記憶手段を利用して計測される。これにより、所定の遊技状況において遊技回の実行回数を計測するために利用される回数記憶手段を、特定の遊技状況において所定事象の発生回数を計測する場合に兼用することが可能となり、それぞれの状況に対して異なる回数記憶手段を設ける構成に比べて、遊技の実行制御を行うために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【3575】

特徴i2.前記所定事象は、前記遊技回の実行であることを特徴とする特徴i1に記載の遊技機。

【3576】

特徴i2によれば、特定の遊技状況において実行された遊技回の回数も回数記憶手段を利用して計測される。これにより、所定の遊技状況において遊技回の実行回数を計測するために利用される回数記憶手段を、特定の遊技状況において遊技回の実行回数を計測する場合に兼用することが可能となり、それぞれの状況に対して異なる回数記憶手段を設ける構成に比べて、遊技の実行制御を行うために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【3577】

特徴i3.前記第1情報更新手段は、前記所定の遊技状況において前記遊技回の実行に対して前記回数記憶手段の情報に対して所定数を加算するものであり、

前記第2情報更新手段は、前記特定の遊技状況において前記回数記憶手段の情報が前記移行対象回数未満となる情報とならないように当該回数記憶手段の情報の更新を行うことを特徴とする特徴i1又はi2に記載の遊技機。

【3578】

特徴i3によれば、回数記憶手段において所定の遊技状況における遊技回の実行回数が加算式で計測される構成において、特定の遊技状況において回数記憶手段の情報が移行対象回数未満となる情報とならないように当該回数記憶手段を利用した所定事象の発生回数の計測が行われる。これにより、特定の遊技状況であっても回数記憶手段を利用して所定事象の発生回数が計測される構成において、回数記憶手段の情報が移行対象回数以上となった状態を維持させることが可能となる。よって、特定の遊技状況が終了して所定の遊技状況に復帰したとしても回数記憶手段の情報の消去契機が発生するまでは回数記憶手段の情報が移行対象回数以上となった状態を維持させることが可能となり、回数記憶手段の情報の消去契機が発生していない状況において特定の遊技状況が再度発生してしまわないようにすることが可能となる。

【3579】

10

20

30

40

50

特徴 i 4 . 前記回数記憶手段は、前記所定の遊技状況から前記特定の遊技状況となった場合に情報が消去されない構成であり、

前記第 2 情報更新手段は、前記特定の遊技状況において前記所定事象の発生に対して前記回数記憶手段の情報に対して所定数を加算するものであることを特徴とする特徴 i 3 に記載の遊技機。

【 3 5 8 0 】

特徴 i 4 によれば、所定の遊技状況から特定の遊技状況となった場合に回数記憶手段の情報が消去されることはなく、さらに回数記憶手段において特定の遊技状況における所定事象の発生回数が加算式で計測される。これにより、特定の遊技状況であっても回数記憶手段を利用して所定事象の発生回数が計測される構成において、回数記憶手段の情報が移行対象回数以上となった状態を維持させることが可能となる。よって、特定の遊技状況が終了して所定の遊技状況に復帰したとしても回数記憶手段の情報の消去契機が発生するまでは回数記憶手段の情報が移行対象回数以上となった状態を維持させることが可能となり、回数記憶手段の情報の消去契機が発生していない状況において特定の遊技状況が再度発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【 3 5 8 1 】

特徴 i 5 . 前記所定事象は、前記遊技回の実行であり、

前記特定の遊技状況において前記回数記憶手段の情報が前記特定の遊技状況にて実行された前記遊技回の実行回数が終了対象回数（終了基準値）となったことに対応する情報となったことに基づいて、前記特定の遊技状況を終了させる手段（第 3 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S H 1 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 3 5 8 2 】

特徴 i 5 によれば、所定の遊技状況においては回数記憶手段の情報が所定の遊技状況にて実行された遊技回の実行回数が移行対象回数となったことに対応する情報となったことに基づいて特定の遊技状況が発生し、特定の遊技状況においては回数記憶手段の情報が特定の遊技状況にて実行された遊技回の実行回数が終了対象回数となったことに対応する情報となったことに基づいて特定の遊技状況が終了する。これにより、特定の遊技状況への移行契機及び特定の遊技状況の終了契機の両方を、回数記憶手段を利用して特定することが可能となる。

30

【 3 5 8 3 】

特徴 i 6 . 前記特定の遊技状況において前記回数記憶手段の情報に応じて演出の実行態様を変更させる手段（第 3 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S H 2 0 8 ~ ステップ S H 2 1 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 5 8 4 】

特徴 i 6 によれば、所定の遊技状況においては回数記憶手段の情報が所定の遊技状況にて実行された遊技回の実行回数が移行対象回数となったことに対応する情報となったことに基づいて特定の遊技状況が発生し、特定の遊技状況においては回数記憶手段の情報に応じて演出の実行態様に変更される。これにより、特定の遊技状況への移行契機及び特定の遊技状況における演出の実行態様の変更契機の両方を、回数記憶手段を利用して特定することが可能となる。

40

【 3 5 8 5 】

特徴 i 7 . 遊技者に特典（開閉実行モード）が付与されたことに基づいて、前記回数記憶手段の情報を消去する手段（第 3 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S G 8 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 5 8 6 】

特徴 i 7 によれば、遊技者に特典が付与された後における所定の遊技状況において実行された遊技回の回数が移行対象回数となった場合に特定の遊技状況が発生する構成におい

50

て、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【3587】

特徴 i 8 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第2作動口34）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（主側MPU82におけるステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82における普図普電制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにするものであり、

前記特定の遊技状況は、当該特定の遊技状況に移行する前における前記所定の遊技状況（通常遊技状態）よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 7 のいずれか1に記載の遊技機。

【3588】

特徴 i 8 によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、特定の遊技状況である場合、特定の遊技状況に移行する前における所定の遊技状況である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、遊技者は特定の遊技状況となることを期待することとなる。この場合に、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3589】

なお、特徴 i 1 ~ i 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3590】

上記特徴 i 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3591】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3592】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始

10

20

30

40

50

され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【3593】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の実行制御を行うために必要な記憶容量を抑える必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3594】

<特徴j群>

特徴j1．所定契機（第32の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は第1～第3時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、所定事象（第2作動口34が開放状態となっている頻度）の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態（第32の実施形態における第1時短状態ST1、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3A～ST3C）に設定する設定手段（主側MPU82におけるステップSC207～ステップSC208、ステップSC305～ステップSC306又はステップSC404～ステップSC406の処理を実行する機能）と、

10

遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において前記所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段（主側MPU82におけるステップSC409の処理を実行する機能）と、

前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段（主側MPU82におけるステップSC607～ステップSC609の処理を実行する機能）と、

20

前記待機状態となった場合に前記所定状態における演出の実行制御の態様を変更させる態様変更手段（第32の実施形態における音光側MPU93のステップSG207の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3595】

特徴j1によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

30

【3596】

この場合に、待機状態となった場合に所定状態における演出の実行制御の態様を変更される。これにより、所定状態において待機状態となった場合には当該所定状態における演出の実行内容を待機状態となったことに対応する内容とすることが可能となる。よって、遊技者は待機状態となったことを演出の実行内容から把握することが可能となるとともに、待機状態となったことに合わせた内容で演出が実行されるようにすることが可能となる。以上より、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3597】

特徴j2．前記待機状態において終了契機が発生した場合、当該待機状態となっていた前記所定状態は遊技状態に設定されることなく終了する構成であり、

40

前記態様変更手段は、前記待機状態となったとしても当該待機状態の対象となっている前記所定状態が現状の実行対象の前記所定状態が終了した後に遊技状態の実行対象とならない場合には、前記所定状態における演出の実行制御の態様を変更させない（第32の実施形態における音光側MPU93のステップSG206にて肯定判定をする機能）ことを特徴とする特徴j1に記載の遊技機。

【3598】

特徴j2によれば、所定状態において新たな所定状態が待機状態となったとしてもその待機状態の対象となっている所定状態がその後遊技状態の実行対象とならない場合には、待機状態となったとしても演出の実行制御の態様は変更されない。これにより、待機状

50

態となったとしてもその後の遊技状態の実行内容に影響を与えない場合には、所定状態における演出の実行制御の態様についても影響を与えないようにすることが可能となる。

【3599】

特徴 j 3 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b）を制御する遊技回制御手段（主側 MPU 82 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

前記所定状態において当該所定状態の残りの前記遊技回の継続回数が 0 回となった場合に当該所定状態を終了させる手段（主側 MPU 82 におけるステップ SC 610 の処理を実行する機能）と、

前記待機状態において前記遊技回が実行された場合に、当該待機状態の対象となっている前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数を減算させる手段（主側 MPU 82 におけるステップ SC 604 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記態様変更手段は、前記待機状態となったとしても当該待機状態の対象となっている前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数が現状の実行対象の前記所定状態のその時点における残りの前記遊技回の継続回数よりも少ない場合には、前記所定状態における演出の実行制御の態様を変更させない（第 32 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ SG 206 にて肯定判定をする機能）ことを特徴とする特徴 j 1 又は j 2 に記載の遊技機。

【3600】

特徴 j 3 によれば、所定状態において新たな所定状態が待機状態となったとしてもその待機状態の対象となっている所定状態の残りの遊技回の継続回数が、実行対象の所定状態のその時点における残りの遊技回の継続回数よりも少ない場合には、当該待機状態の対象となった所定状態はその後遊技状態の実行対象とならない。そして、このように待機状態の対象となった所定状態がその後遊技状態の実行対象とならない場合には、待機状態となったとしても演出の実行制御の態様は変更されない。これにより、待機状態となったとしてもその後の遊技状態の実行内容に影響を与えない場合には、所定状態における演出の実行制御の態様についても影響を与えないようにすることが可能となる。

【3601】

特徴 j 4 . 前記待機状態設定手段は、既に前記待機状態である状況において新たな待機契機が発生した場合、既に前記待機状態の対象となっている前記所定状態を前記待機状態の対象に維持しながら、当該新たな待機契機に対応する前記所定状態を前記待機状態の対象とするものであり、

前記態様変更手段は、既に前記待機状態である状況において前記新たな待機契機が発生した場合、既に前記待機状態の対象となっている前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数よりも当該新たな待機契機の発生に対応する前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数が少ない場合には、前記所定状態における演出の実行制御の態様を変更させない（第 34 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ SG 507 にて肯定判定をする機能）ことを特徴とする特徴 j 3 に記載の遊技機。

【3602】

特徴 j 4 によれば、複数の所定状態が重複して待機状態の対象となり得るため、所定状態が待機状態となる態様を多様化させることが可能となる。この場合に、既に待機状態の対象となっている所定状態の残りの遊技回の継続回数よりも新たな待機契機の発生に対応する所定状態の残りの遊技回の継続回数が少ない場合には、所定状態における演出の実行制御の態様は変更されない。これにより、待機状態となったとしてもその後の遊技状態の実行内容に影響を与えない場合には、所定状態における演出の実行制御の態様についても影響を与えないようにすることが可能となる。

【3603】

特徴 j 5 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b）を制御する遊技回制御手段（主側 MPU 82 にお

10

20

30

40

50

ける特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

前記所定状態において実行された遊技回の回数に応じて当該所定状態における演出の実行態様を変更させる内容変更手段(第32の実施形態における音光側MPU93のステップSG304~ステップSG308の処理を実行する機能、第33の実施形態における主側MPU82のステップSG403~ステップSG405の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記態様変更手段は、前記待機状態となった場合、前記所定状態における演出の実行態様を当該所定状態が新たに開始された場合に実行される所定実行態様(第1段階の演出)となるように、前記所定状態における演出の実行制御の態様を変更させることを特徴とする特徴j1乃至j4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3604】

特徴j5によれば、所定状態において実行された遊技回の回数に応じて所定状態における演出の実行態様に変更されるため、所定状態における演出の実行態様を多様化させることが可能となる。この場合に、待機状態となった場合には所定状態における演出の実行態様が、当該所定状態が新たに開始された場合に実行される所定実行態様となる。これにより、待機状態となったことを遊技者に認識させることが可能となるとともに、待機状態を契機として所定状態における演出の実行態様をリセットすることが可能となる。

【3605】

特徴j6.前記内容変更手段は、前記所定状態が新たに開始されてから当該所定状態において実行された前記遊技回の回数が基準回数となるまでは前記所定状態における演出の実行態様が前記所定実行態様(第1段階の演出)となるようにし、前記所定状態において実行された前記遊技回の回数が前記基準回数となった後は前記所定状態における演出の実行態様が特定実行態様(第2段階の演出)となるようにするものであることを特徴とする特徴j5に記載の遊技機。

20

【3606】

特徴j6によれば、所定状態における演出の実行態様を段階的に変更することが可能となる。この場合に、待機状態となった場合には所定状態における演出の実行態様が、当該所定状態が新たに開始された場合に実行される所定実行態様となる。これにより、待機状態となったことを遊技者に認識させることが可能となるとともに、待機状態を契機として所定状態における演出の実行態様をリセットすることが可能となる。

30

【3607】

特徴j7.遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段(第1特図表示部37a、第2特図表示部37b)を制御する遊技回制御手段(主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

前記遊技回用動作が実行される期間を決定する期間決定手段(主側MPU82における変動表示期間の特定処理を実行する機能)と、
を備え、

当該期間決定手段は、前記待機状態となったとしても前記遊技回用動作が実行される期間の決定態様を変更しないことを特徴とする特徴j1乃至j6のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3608】

特徴j7によれば、待機状態となった場合に所定状態における演出の実行制御の態様に変更される構成において、待機状態となったとしても遊技回用動作が実行される期間の決定態様は変更されない。これにより、遊技回の消化効率を変動させないようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【3609】

特徴j8.遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段(第2作動口34)と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報(第2保留情報)を取得する取得手段(主側MPU82におけるステップS709の処理を実行する機能)と、

50

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82における普図普電制御処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定状態は、前記通常遊技状態よりも前記所定入球手段が前記開放状態となり易い遊技状態であることを特徴とする特徴j1乃至j7のいずれか1に記載の遊技機。

【3610】

特徴j8によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、通常遊技状態である場合よりも所定入球手段が開放状態となり易くなる。よって、遊技者は所定状態となることを期待することとなる。この場合に、上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3611】

なお、特徴j1～j8の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴l1～l8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3612】

<特徴k群>

特徴k1．遊技回において遊技回用演出が実行されるように遊技回演出手段（図柄表示装置41）を制御する遊技回演出制御手段（音光側MPU93の変動パターン決定処理を実行する機能）と、

所定契機（第31の実施形態における5R低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は第1～第3時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、所定事象（第2作動口34が開放状態となっている頻度）の有利用度が通常遊技状態とは異なる所定状態（第31の実施形態における第1時短状態ST1、第2時短状態ST2又は第3時短状態ST3A～ST3C）に設定する設定手段（主側MPU82におけるステップSC207～ステップSC208、ステップSC305～ステップSC306又はステップSC404～ステップSC406の処理を実行する機能）と、

遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において前記所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段（主側MPU82におけるステップSC409の処理を実行する機能）と、

前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段（主側MPU82にお

10

20

30

40

50

けるステップ S C 6 0 7 ~ ステップ S C 6 0 9 の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記遊技回演出制御手段は、前記待機後設定手段により前記待機状態から遊技状態の実行対象とされた前記所定状態の所定の遊技回にて実行される前記遊技回用演出の演出態様を所定演出態様(途中終了用の第3段階の演出)とする所定演出設定手段(第31の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S G 1 1 3 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【3613】

特徴k1によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後に実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

10

【3614】

また、待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態の所定の遊技回にて実行される遊技回用演出の演出態様は所定演出態様となる。これにより、遊技者は待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態であることを遊技回用演出から把握することが可能となり、遊技の興趣向上を好適に実現することが可能となる。

【3615】

特徴k2・前記所定の遊技回は、前記待機後設定手段により前記待機状態から遊技状態の実行対象とされた前記所定状態の最後の遊技回であることを特徴とする特徴k1に記載の遊技機。

20

【3616】

特徴k2によれば、待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態の最後の遊技回にて実行される遊技回用演出の演出態様が所定演出態様となるため、遊技者は待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態が終了することを遊技回用演出から把握することが可能となる。

【3617】

特徴k3・前記待機後設定手段により前記待機状態から遊技状態の実行対象とされた前記所定状態の最後の遊技回において実行される前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くする期間設定手段(第31の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S F 8 0 5 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴k2に記載の遊技機。

30

【3618】

特徴k3によれば、待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態の最後の遊技回にて実行される遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易くなることにより、当該遊技回用演出の演出態様を所定演出態様とする上で十分な期間を確保することが可能となる。

40

【3619】

特徴k4・前記期間設定手段は、前記待機後設定手段により前記待機状態から遊技状態の実行対象とされた前記所定状態であるか否かに関係なく、前記所定状態の最後の遊技回において実行される前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くすることを特徴とする特徴k3に記載の遊技機。

【3620】

特徴k4によれば、待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態であるか否かに関係なく所定状態の最後の遊技回において実行される遊技回用演出の実行期間が当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易

50

くなることにより、所定状態の最後の遊技回において遊技回用演出の実行期間を決定する場合に待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態であるか否かを特定する必要が生じない。よって、処理負荷の軽減を図りながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3621】

特徴k5．前記所定演出設定手段は、前記待機後設定手段により前記待機状態から遊技状態の実行対象とされた前記所定状態の前記所定の遊技回が所定特典の付与に対応している場合、前記遊技回用演出の演出態様を前記所定演出態様としない(第31の実施形態における音光側MPU93のステップSG108にて肯定判定をしてステップSG112の処理を実行する機能)ことを特徴とする特徴k1乃至k4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3622】

特徴k5によれば、待機状態から遊技状態の実行対象とされた所定状態の所定の遊技回であったとしても当該所定の遊技回が所定特典の付与に対応している場合には、遊技回用演出の演出態様が所定演出態様とならないため、所定特典の付与に対応する遊技回の遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【3623】

特徴k6．前記所定状態において実行された遊技回の回数に応じて当該所定状態における演出の実行内容を変更させる内容変更手段(第31の実施形態における音光側MPU93のステップSG104～ステップSG114の処理を実行する機能)を備え、

当該内容変更手段は、前記待機後設定手段により前記待機状態の対象となっていた前記所定状態が遊技状態の実行対象とされた場合、それまで遊技状態の実行対象となっていた前記所定状態において実行された前記遊技回の回数に関係なく、前記遊技回用演出の演出内容を前記所定状態が新たに開始された場合に実行される所定実行内容(第1段階の演出)となるようにする手段(第31の実施形態における音光側MPU93のステップSG113の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴k1乃至k5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【3624】

特徴k6によれば、所定状態において実行された遊技回の回数に応じて所定状態における演出の実行内容が変更されるため、所定状態における演出の実行態様を多様化させることが可能となる。この場合に、待機状態の対象となっていた所定状態が遊技状態の実行対象とされた場合には当該所定状態における演出の実行内容が、当該所定状態が新たに開始された場合に実行される所定実行内容となる。これにより、待機状態の対象となっていた所定状態が遊技状態の実行対象とされたことを契機として所定状態における演出の実行内容をリセットすることが可能となる。

30

【3625】

但し、当該構成においては、待機状態の対象から遊技状態の実行対象とされた所定状態の残りの遊技回の実行回数が、当該所定状態が待機状態となることなく遊技状態の実行対象となった場合における残りの遊技回の実行回数よりも少なくなる場合には、待機状態の対象から遊技状態の実行対象とされた所定状態が開始されてから終了するまでの演出の進行内容が本来のものとは異なるものになってしまうおそれがある。これに対して、待機状態の対象から遊技状態の実行対象とされた所定状態の所定の遊技回では遊技回用演出の演出態様が所定演出態様となるため、演出の進行内容が本来のものとは異なるものとなっていることに対する違和感を軽減させることが可能となる。

40

【3626】

特徴k7．前記待機状態において終了契機が発生した場合、当該待機状態となっていた前記所定状態は遊技状態に設定されることなく終了することを特徴とする特徴k1乃至k6のいずれか1に記載の遊技機。

【3627】

特徴k7によれば、実行対象となることが待機されている所定状態がその後に実行対象となる場合だけでなく、実行対象となることがなくそのまま終了する場合もある。これに

50

より、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【3628】

特徴k8．更新事象（遊技回の実行）が発生したことに基づいて、終了契機記憶領域（第3時短待機カウンタ387）に記憶されている終了契機情報を終了対象情報（「0」の値）に近付ける側に更新する更新手段（主側MPU82におけるステップSC604の処理を実行する機能）を備え、

前記終了契機は、前記終了契機情報が前記終了対象情報となることであり、

前記更新手段は、前記待機状態において前記更新事象が発生した場合にも前記終了契機情報を前記終了対象情報に近付ける側に更新することを特徴とする特徴k7に記載の遊技機。

10

【3629】

特徴k8によれば、更新事象が発生したことに基づいて更新された終了契機情報が終了契機情報となった場合に待機状態となっている所定状態が終了する構成において、待機状態において更新事象が発生した場合にも終了対象情報に近付ける側に終了契機情報が更新される。これにより、所定状態が待機状態となっている場合に更新事象が発生する度に当該所定状態の終了契機が発生する側へと徐々に近づけることが可能となる。

【3630】

特徴k9．前記待機後設定手段は、前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合、前記終了契機記憶領域に記憶されている前記終了契機情報の状態に対応する前記所定状態を実行対象の遊技状態に設定することを特徴とする特徴k8に記載の遊技機。

20

【3631】

特徴k9によれば、所定状態が待機している状態において実行対象の所定状態が終了した場合、その時点の終了契機情報の状態に対応する所定状態が実行対象の遊技状態となる。これにより、待機状態となっていた所定状態を、当該所定状態が待機状態となってから実行対象となるまでに要した期間に応じた途中の状態から開始させることが可能となる。

【3632】

特徴k10．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第2作動口34）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（主側MPU82におけるステップS709の処理を実行する機能）と、

30

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82における普図普電制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴k1乃至k9のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3633】

特徴k10によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【3634】

50

なお、特徴 k 1 ~ k 1 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 8、特徴 B 1 ~ B 8、特徴 C 1 ~ C 8、特徴 D 1 ~ D 8、特徴 E 1 ~ E 9、特徴 F 1 ~ F 6、特徴 G 1 ~ G 1 1、特徴 H 1 ~ H 8、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 7、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 5、特徴 M 1 ~ M 4、特徴 N 1 ~ N 8、特徴 O 1 ~ O 8、特徴 P 1 ~ P 6、特徴 Q 1 ~ Q 1 6、特徴 R 1 ~ R 6、特徴 S 1 ~ S 7、特徴 T 1 ~ T 3、特徴 U 1 ~ U 5、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 4、特徴 Y 1 ~ Y 1 0、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 2 0、特徴 b 1 ~ b 8、特徴 c 1 ~ c 6、特徴 d 1 ~ d 1 1、特徴 e 1 ~ e 1 5、特徴 f 1 ~ f 1 5、特徴 g 1 ~ g 1 2、特徴 h 1 ~ h 1 1、特徴 i 1 ~ i 8、特徴 j 1 ~ j 8、特徴 k 1 ~ k 1 0、特徴 l 1 ~ l 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【3635】

上記特徴 j 群及び上記特徴 k 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3636】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3637】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

20

【3638】

ここで、上記例示等のような遊技機においては好適に遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3639】

<特徴 l 群>

特徴 l 1 . 遊技回において遊技回用演出が実行されるように遊技回演出手段（図柄表示装置 4 1）を制御する遊技回演出制御手段（音光側 M P U 9 3 の変動パターン決定処理を実行する機能）と、

30

所定契機（第 3 5 の実施形態における 5 R 低確結果を契機とした開閉実行モードの終了、天井回数の遊技回の消化又は第 1 ~ 第 3 時短結果に対応する遊技回の実行）が発生したことに基づいて、所定事象（第 2 作動口 3 4 が開放状態となっている頻度）の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態（第 3 5 の実施形態における第 1 時短状態 S T 1、第 2 時短状態 S T 2 又は第 3 時短状態 S T 3 A ~ S T 3 C）に設定する設定手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 2 0 7 ~ ステップ S C 2 0 8、ステップ S C 3 0 5 ~ ステップ S C 3 0 6 又はステップ S C 4 0 4 ~ ステップ S C 4 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数が 0 回となった場合に当該所定状態を終了させる手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S C 6 1 0 の処理を実行する機能）と、

40

を備え、
前記遊技回演出制御手段は、前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数に応じて当該所定状態における演出の実行制御の態様を変更させる態様変更手段（第 3 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S G 6 0 3 ~ ステップ S G 6 1 6 の処理を実行する機能及び音光側 M P U 9 3 のステップ S G 7 0 1 ~ ステップ S G 7 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【3640】

特徴 l 1 によれば、所定契機が発生したことに基づいて所定事象の有利度が通常遊技状態とは異なる所定状態に設定され、当該所定状態の残りの遊技回の継続回数が 0 回となった場合に所定状態が終了する。この場合に、所定状態の残りの遊技回の継続回数に応じて

50

当該所定状態における演出の実行制御の態様が変更される。これにより、所定状態において実行された遊技回の回数に応じて演出の実行制御の態様を変更させることが可能となり、所定状態における演出の実行態様を多様化させることが可能となる。また、所定状態において実行された遊技回の回数に応じて演出の実行制御の態様に変更されるのではなく、所定状態の残りの遊技回の継続回数に応じて演出の実行制御の態様に変更される。これにより、所定状態の残りの遊技回の継続回数が本来の継続回数よりも少ない状況で当該所定状態が開始された場合であっても、当該所定状態における演出の実行制御の態様を、当該所定状態が終了する場合を基準として当該終了時に向けて連続性を有する演出を提供することが可能となる。よって、演出の実行制御を好適に行うことが可能となる。

【3641】

特徴12．前記態様変更手段は、前記遊技回用演出の継続期間の決定態様を前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数に応じて変更させることに基づき、前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数に応じて当該所定状態における演出の実行制御の態様を変更させることを特徴とする特徴11に記載の遊技機。

【3642】

特徴12によれば、所定状態における残りの遊技回の継続回数に応じて遊技回の消化効率を変動させることが可能となる。

【3643】

特徴13．遊技状態の実行対象が前記所定状態である状況において前記所定状態の実行を待機させる待機状態に設定する待機状態設定手段（主側MPU82におけるステップSC409の処理を実行する機能）と、

前記待機状態において実行対象の前記所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている前記所定状態を遊技状態の実行対象に設定する待機後設定手段（主側MPU82におけるステップSC607～ステップSC609の処理を実行する機能）と、

前記待機状態において前記遊技回が実行された場合に、当該待機状態となっている前記所定状態の残りの前記遊技回の継続回数を減算させる手段（主側MPU82におけるステップSC604の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴11又は12に記載の遊技機。

【3644】

特徴13によれば、遊技状態の実行対象が所定状態である状況において所定状態の実行を待機させる待機状態に設定されることがあり、待機状態において実行対象の所定状態が終了した場合に当該待機状態となっている所定状態が遊技状態の実行対象となる。これにより、所定状態が遊技状態の実行対象となっている状況においてその後実行対象となり得る所定状態が待機している状況となり得ることとなり、所定状態の実行態様を多様化させることが可能となる。

【3645】

また、待機状態において遊技回が実行された場合には当該待機状態となっている所定状態の残りの遊技回の継続回数が減算されるため、所定状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。また、このように待機状態において遊技回が実行された場合に当該待機状態となっている所定状態の残りの遊技回の継続回数が減算される構成においては、当該待機状態の対象となっている所定状態が遊技状態の実行対象となった場合には、当該所定状態は当該所定状態の本来の継続回数よりも少ない回数の遊技回の実行によって終了することとなる。この場合であっても上記特徴11の構成を備え、所定状態において実行された遊技回の回数に応じて演出の実行制御の態様に変更されるのではなく、所定状態の残りの遊技回の継続回数に応じて演出の実行制御の態様に変更されるため、当該所定状態における演出の実行制御の態様を、当該所定状態が終了する場合を基準として当該終了時に向けて連続性を有する演出を提供することが可能となる。

【3646】

特徴14．前記遊技回演出制御手段は、前記待機状態である場合における前記所定状態の最後の遊技回にて実行される前記遊技回用演出の演出態様を特定演出態様とする特定演

10

20

30

40

50

出設定手段（第35の実施形態における音光側MPU93のステップSG709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴13に記載の遊技機。

【3647】

特徴14によれば、待機状態である場合における所定状態の最後の遊技回にて実行される遊技回用演出の演出態様が特定演出態様とされることにより、待機状態である所定状態が遊技状態の実行対象となった場合に当該所定状態の残りの遊技回の継続回数が本来の継続回数よりも少なくなっていることに起因して当該所定状態の開始時の演出が当該所定状態の本来の演出における途中の演出となったとしても遊技者に違和感を与えないようにすることが可能となる。

【3648】

特徴15．少なくとも前記待機状態である場合における前記所定状態の最後の遊技回において実行される前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くする期間設定手段（第35の実施形態における主側MPU82のステップSG604の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴14に記載の遊技機。

【3649】

特徴15によれば、待機状態である場合における所定状態の最後の遊技回にて実行される遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易くなることにより、当該遊技回用演出の演出態様を特定演出態様とする上で十分な期間を確保することが可能となる。

【3650】

特徴16．前記期間設定手段は、前記待機状態であるか否かに関係なく、前記所定状態の最後の遊技回において実行される前記遊技回用演出の実行期間が、当該所定状態のそれまでの前記遊技回における前記遊技回用演出の実行期間よりも長くなるようにする又は長くなり易くすることを特徴とする特徴15に記載の遊技機。

【3651】

特徴16によれば、待機状態であるか否かに関係なく所定状態の最後の遊技回において実行される遊技回用演出の実行期間が当該所定状態のそれまでの遊技回における遊技回用演出の実行期間よりも長くなる又は長くなり易くなることにより、所定状態の最後の遊技回において遊技回用演出の実行期間を決定する場合に待機状態であるか否かを特定する必要が生じない。よって、処理負荷の軽減を図りながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3652】

特徴17．前記特定演出設定手段は、前記待機状態である場合における前記所定状態の前記特定の遊技回が所定特典の付与に対応している場合、前記遊技回用演出の演出態様を前記特定演出態様としない（第35の実施形態における音光側MPU93のステップSG706にて肯定判定をしてステップSG708の処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴14乃至16のいずれか1に記載の遊技機。

【3653】

特徴17によれば、待機状態である場合における所定状態の特定の遊技回であったとしても当該特定の遊技回が所定特典の付与に対応している場合には、遊技回用演出の演出態様が特定演出態様とならないため、所定特典の付与に対応する遊技回の遊技回用演出に遊技者の注目を向けさせることが可能となる。

【3654】

特徴18．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第2作動口34）と、

当該所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（主側MPU82におけるステップS709の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与対応情報に対応しているか否かの付与判定（当否判定処理）を行う付与判定手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記付与判定の結果が、前記特別情報が前記付与対応情報に対応しているとする付与対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段を、閉鎖状態と開放状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（主側MPU82における普図普電制御処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定事象は、同一の態様で前記遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに前記所定入球手段が前記開放状態となっている期間のことであることを特徴とする特徴11乃至17のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3655】

特徴18によれば、閉鎖状態と開放状態との間で切り換えられる所定入球手段に遊技球が入球したことに基づき特別情報が取得され、当該特別情報が付与対応情報に対応している場合に遊技者に特典が付与される構成において、所定状態である場合、同一の態様で遊技領域を遊技球が流下するように遊技が行われた場合における単位期間当たりに所定入球手段が前記開放状態となっている期間に関する有利度が通常遊技状態とは異なるものとなる。

【3656】

なお、特徴11～18の構成に対して、特徴A1～A8、特徴B1～B8、特徴C1～C8、特徴D1～D8、特徴E1～E9、特徴F1～F6、特徴G1～G11、特徴H1～H8、特徴I1～I5、特徴J1～J7、特徴K1～K7、特徴L1～L5、特徴M1～M4、特徴N1～N8、特徴O1～O8、特徴P1～P6、特徴Q1～Q16、特徴R1～R6、特徴S1～S7、特徴T1～T3、特徴U1～U5、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X14、特徴Y1～Y10、特徴Z1～Z10、特徴a1～a20、特徴b1～b8、特徴c1～c6、特徴d1～d11、特徴e1～e15、特徴f1～f15、特徴g1～g12、特徴h1～h11、特徴i1～i8、特徴j1～j8、特徴k1～k10、特徴11～18のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【3657】

上記特徴1群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

30

【3658】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【3659】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

40

【3660】

ここで、上記例示等のような遊技機においては演出の実行制御が好適に行われるようにする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3661】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【3662】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

50

【 3 6 6 3 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【 符号の説明 】

【 3 6 6 4 】

1 0 ...パチンコ機、 2 4 a ...アウト口、 2 7 ...遊技球発射機構、 3 1 ...一般入賞口、 3 2 ...特電入賞装置、 3 3 ...第 1 作動口、 3 4 ...第 2 作動口、 3 7 a ...第 1 特図表示部、 3 7 b ...第 2 特図表示部、 4 1 ...図柄表示装置、 4 3 ...状態示唆領域、 8 1 ...主制御基板、 8 2 ...主側 M P U、 8 3 ...主側 R O M、 8 4 ...主側 R A M、 9 3 ...音光側 M P U、 1 0 3 ...表示側 M P U、 1 3 1 ...天井カウンタ、 1 3 3 ...高確率状態カウンタ、 1 3 4 ...時短状態カウンタ、 1 5 1 ...特別入賞装置、 1 9 5 ...設定キー挿入部、 1 9 6 ...リセットボタン、 2 0 1 ~ 2 0 4 ...第 1 ~ 第 4 報知用表示装置、 2 0 5 ...設定表示装置、 2 1 1 ...特定制御用のワークエリア、 2 1 1 a ...第 1 セキュリティカウンタ、 2 1 1 b ...特電用監視遅延タイマカウンタ、 2 1 1 c ...普電用監視遅延タイマカウンタ、 2 1 1 d ...確認フラグ群、 2 1 1 e ...前回値記憶エリア、 2 1 2 ...特定制御用のスタックエリア、 2 1 3 ...非特定制御用のワークエリア、 2 1 3 a ~ 2 1 3 h ...第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ、 2 1 3 k ...第 2 セキュリティカウンタ、 2 1 3 l ~ 2 1 3 r ...異常フラグ、 2 1 4 ...非特定制御用のスタックエリア、 2 2 3 ...レジスタエリア、 2 2 3 b ...コマンド送信バッファ、 2 2 3 c ...プロテクトレジスタ、 2 2 4 ...コマンド送信回路、 2 2 5 ...R A M 管理回路、 2 5 1 ...通常用カウンタエリア、 2 5 2 ...演算結果記憶エリア、 3 1 1 ...遊技回期間用アドレステーブル、 3 1 3 ...第 1 段階時短用の遊技回期間テーブル、 3 1 4 ...第 2 段階時短用の遊技回期間テーブル、 3 1 5 ...第 3 段階時短用の遊技回期間テーブル、 3 2 2 ...第 1 時短状態フラグ、 3 2 3 ...第 2 時短状態フラグ、 3 2 4 ...第 3 時短状態フラグ、 3 2 5 ...天井カウンタ、 3 2 6 ...状態判定用カウンタ、 3 2 7 ...状態継続カウンタ、 3 3 2 ...第 1 大当たり信号用の外部端子、 3 3 3 ...第 2 大当たり信号用の外部端子、 3 6 5 ...時短遊技回数カウンタ、 3 6 6 ...時短小当たり回数カウンタ、 3 7 1 ...事象対象カウンタ、 3 7 4 ...第 3 時短状態カウンタ、 3 7 5 ...時短継続カウンタ、 3 8 2 ...第 2 時短待機カウンタ、 3 8 3 ...第 3 時短待機カウンタ、 3 8 7 ...第 3 時短待機カウンタ、 3 9 5 ...待機対象カウンタ、 4 0 1 ...第 3 A 時短待機カウンタ、 4 0 2 ...第 3 B 時短待機カウンタ、 4 0 3 ...第 3 C 時短待機カウンタ、 4 0 6 ...第 1 待機カウンタ、 4 0 7 ...第 2 待機カウンタ、 4 0 8 ...第 3 待機カウンタ、 4 1 1 ...第 3 時短小当たり回数カウンタ、 4 1 2 ...第 3 時短遊技回数カウンタ、 P A 2 ...左側領域、 P A 3 ...右側領域。

10

20

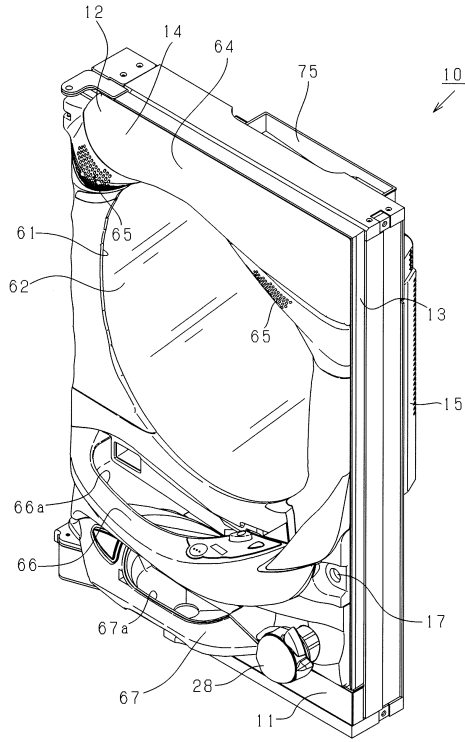
30

40

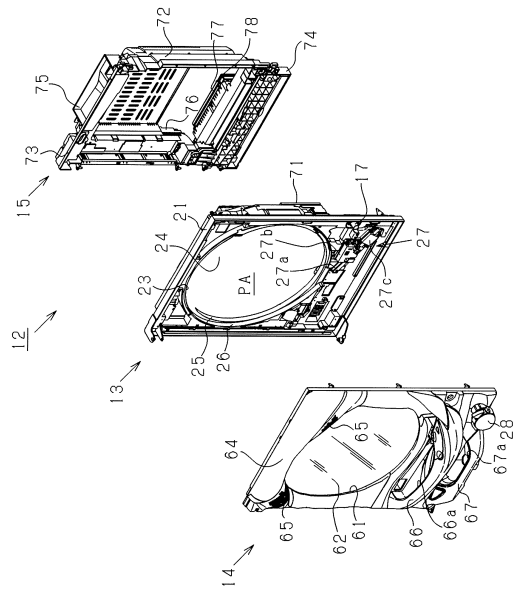
50

【図面】

【図 1】



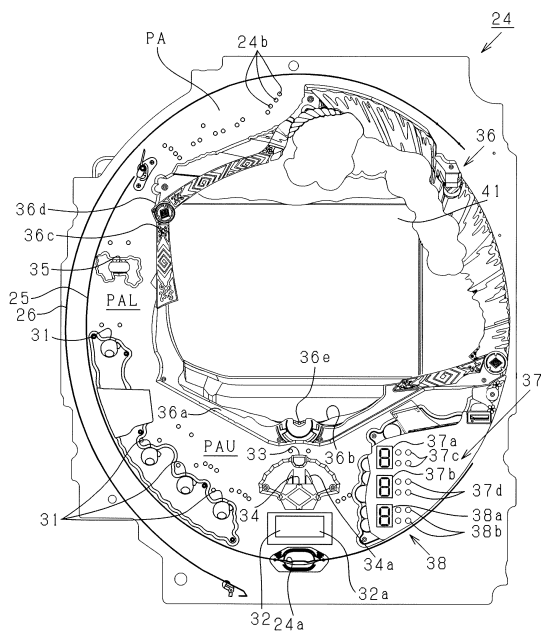
【図 2】



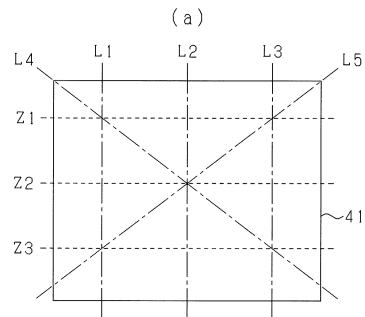
10

20

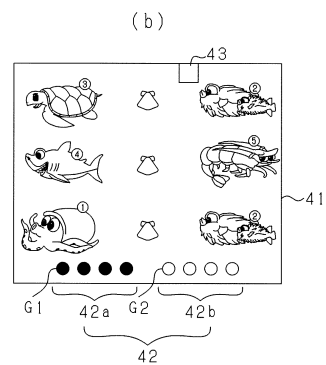
【図 3】



【図 4】



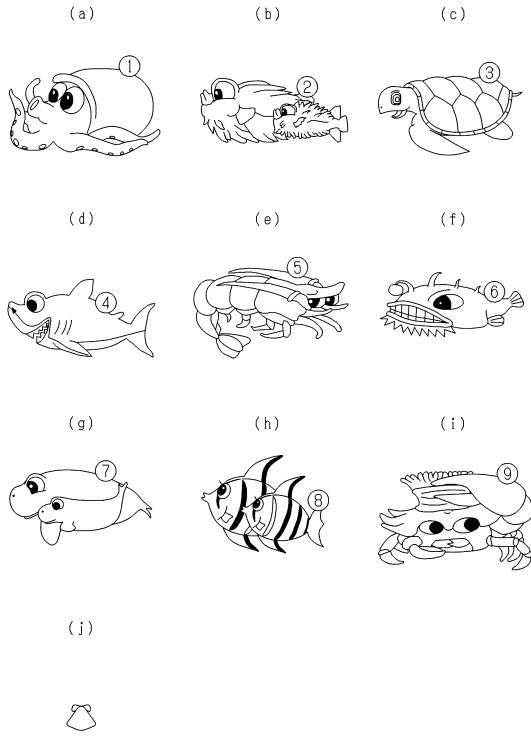
30



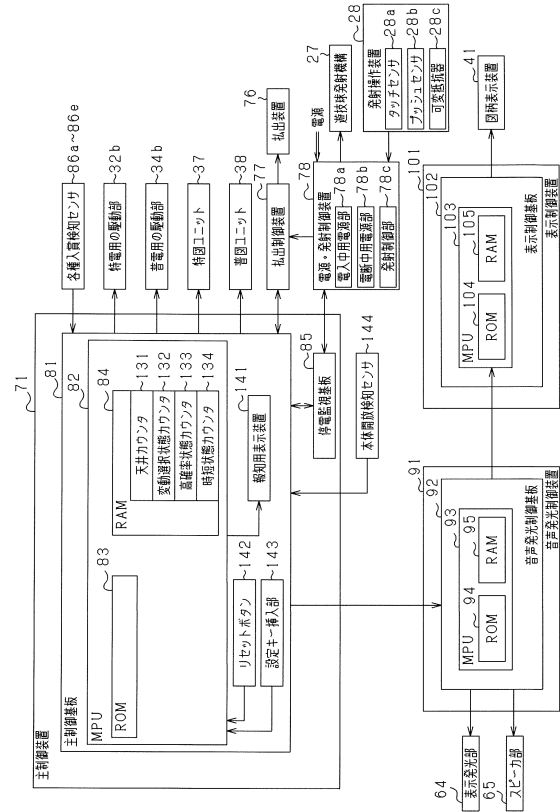
40

50

【図5】



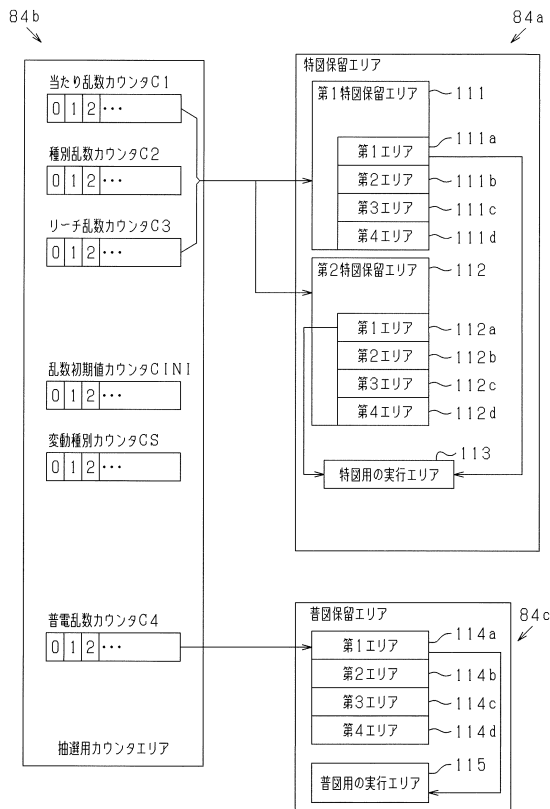
【図6】



10

20

【図7】



【図8】

サポートモード	普図当否判定	普図の変動期間	普電開放状態
低頻度サポートモード	普図側の低確率モード	長期間	低期待度モード
第1高頻度サポートモード	普図側の高確率モード	短期間	高期待度モード
第2高頻度サポートモード	普図側の低確率モード	短期間	高期待度モード

30

40

50

【 図 9 】

(a) 低確率時の第1当否テーブル 121

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	50個	100個	9850個
設定2	52個	100個	9848個
設定3	54個	100個	9846個
設定4	56個	100個	9844個
設定5	58個	100個	9842個
設定6	60個	100個	9840個

(b) 低確率時の第2当否テーブル 122

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	50個	120個	9830個
設定2	52個	120個	9828個
設定3	54個	120個	9826個
設定4	56個	120個	9824個
設定5	58個	120個	9822個
設定6	60個	120個	9820個

(c) 高確率時の当否テーブル 123

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	500個	100個	9400個
設定2	520個	100個	9380個
設定3	540個	100個	9360個
設定4	560個	100個	9340個
設定5	580個	100個	9320個
設定6	600個	100個	9300個

【 図 10 】

(a) 第1特図用の大当たり振分テーブル 125

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~14	5R低確結果
15~22	5R高確結果
23~29	10R高確結果

(b) 第2特図用の大当たり振分テーブル 126

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~14	5R低確結果
15~29	10R高確結果

(c) 第1特図用の時短振分テーブル 127

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~19	第1時短結果
20~29	第2時短結果

(d) 第2特図用の時短振分テーブル 128

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~9	第1時短結果
10~29	第2時短結果

10

20

【 図 11 】

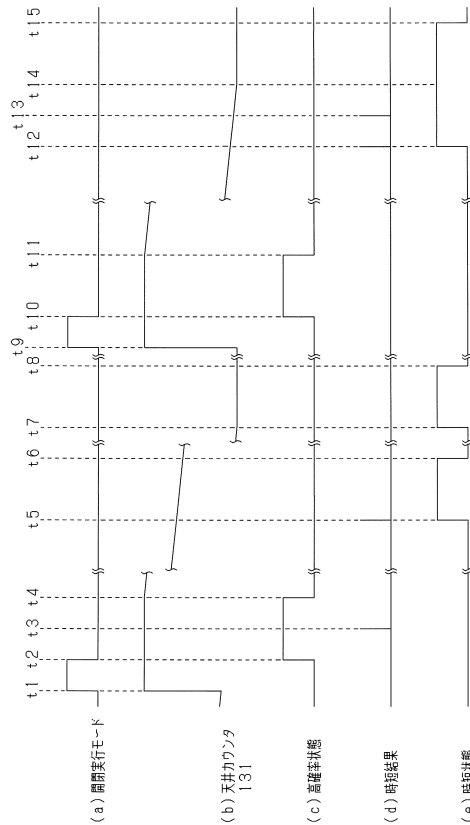
(a)

大当たり結果の種類	発生契機	開始実行モード	当否抽選モード	サポートモード
5R低確結果	抽選	5ラウンド	低確率モード	第1高確度サポートモード 100回限定
5R高確結果	抽選	10ラウンド	高確率モード 100回限定	第1高確度サポートモード 100回限定
10R高確結果	抽選	10ラウンド	高確率モード 100回限定	第1高確度サポートモード 100回限定

(b)

時短状態の種類	発生契機	開始実行モード	当否抽選モード	サポートモード
第1時短結果	抽選	-	低確率モード	第2高確度サポートモード 100回限定
第2時短結果	抽選	-	低確率モード	第2高確度サポートモード 150回限定
天井時短	天井回数の消化	-	低確率モード	第2高確度サポートモード 100回限定

【 図 12 】

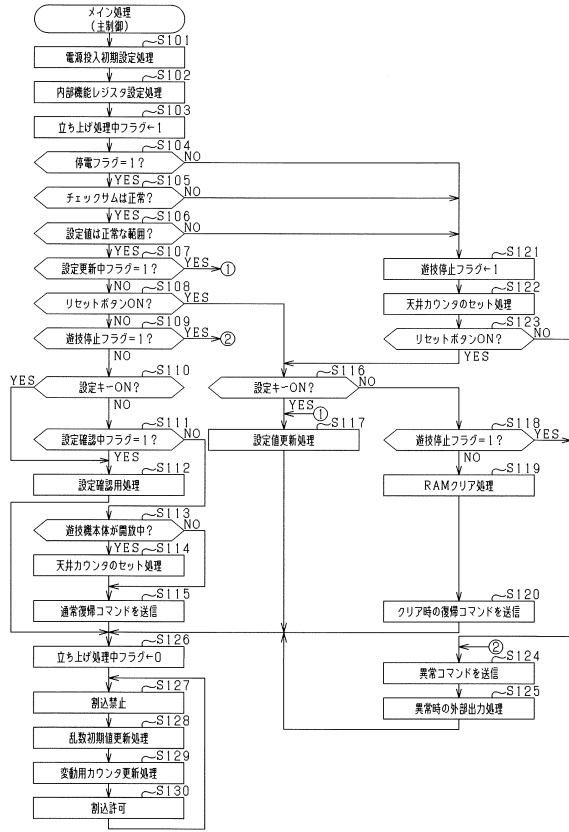


30

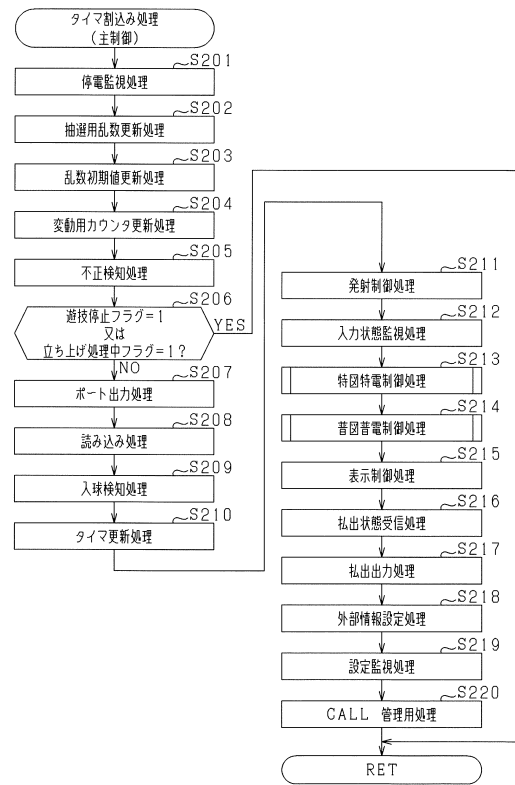
40

50

【図13】



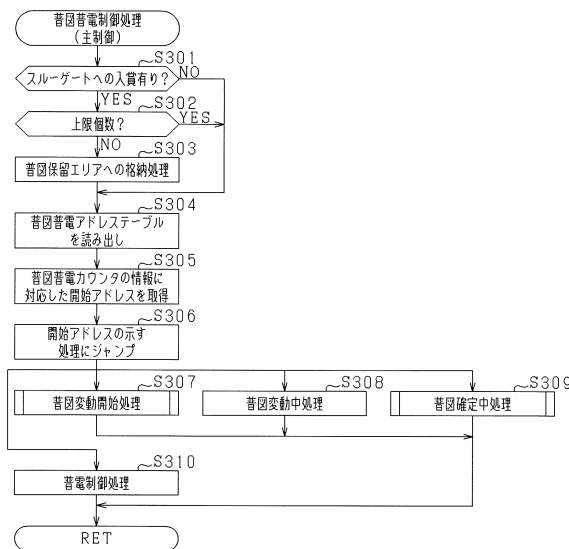
【図14】



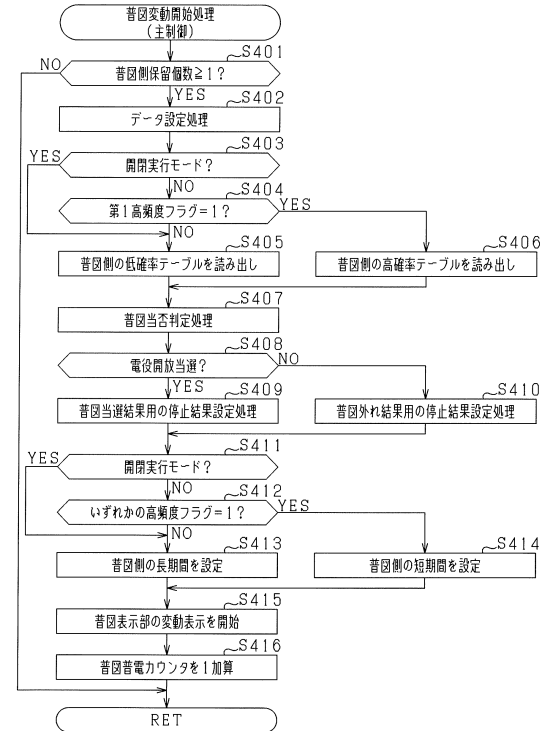
10

20

【図15】



【図16】

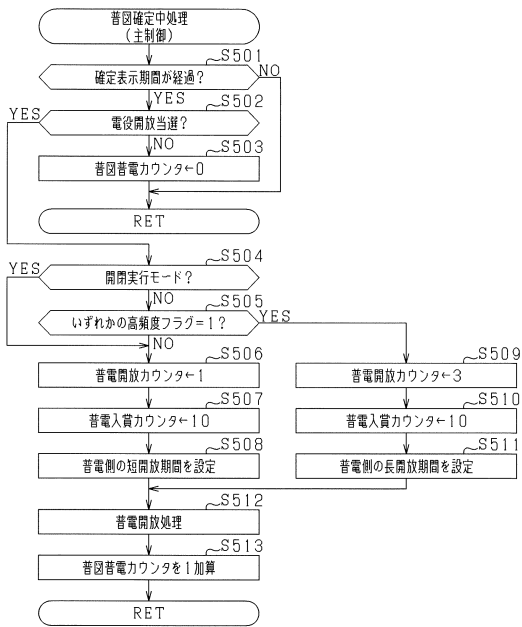


30

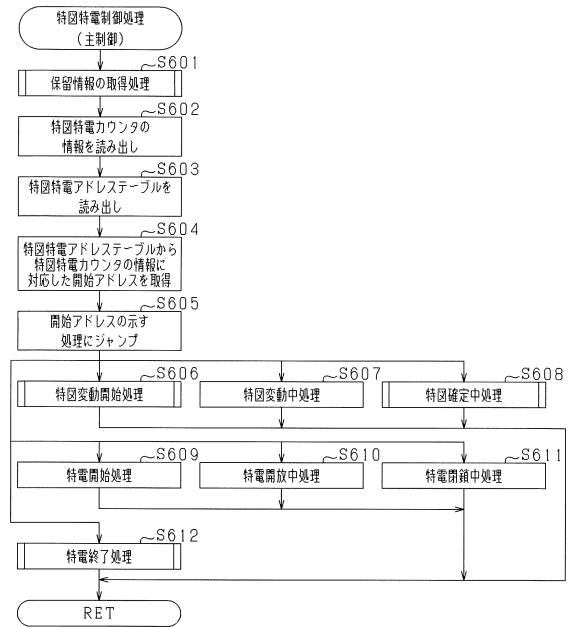
40

50

【 図 1 7 】



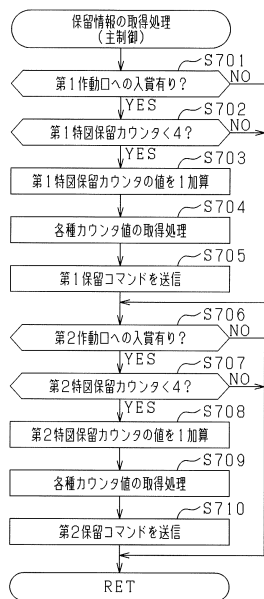
【 図 1 8 】



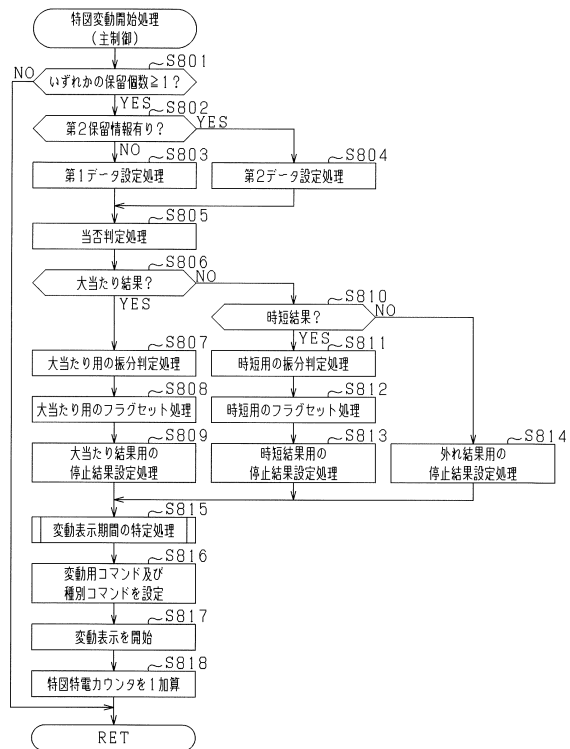
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

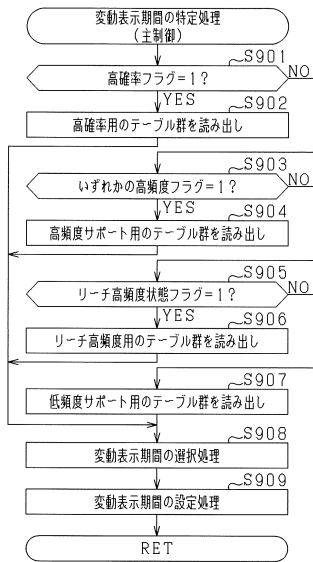


30

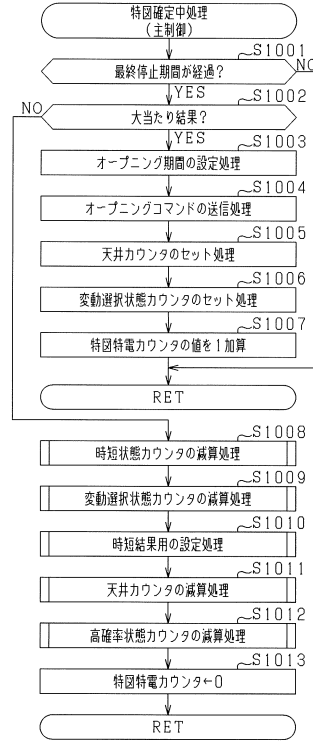
40

50

【 図 2 1 】



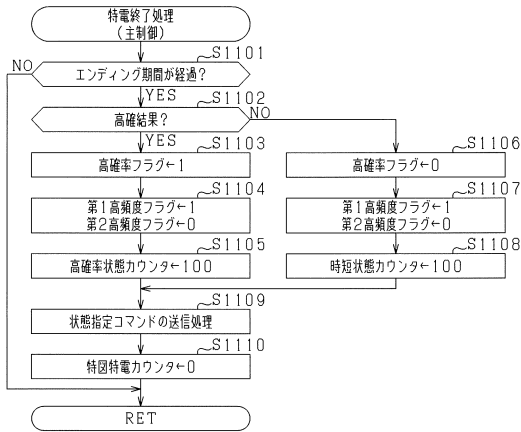
【 図 2 2 】



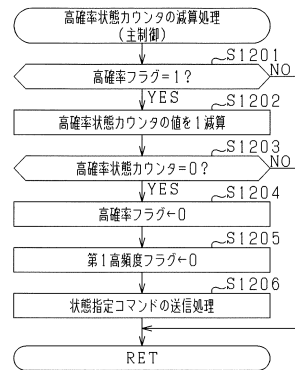
10

20

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

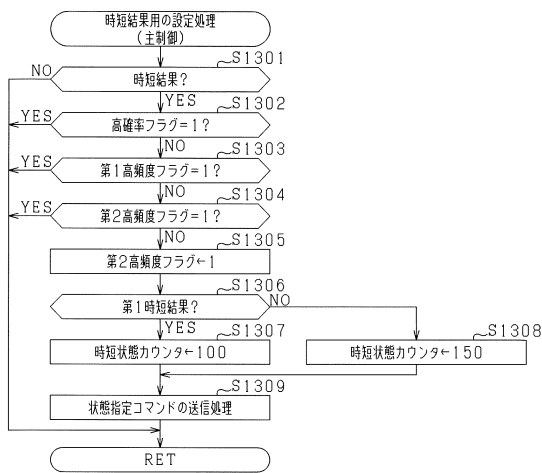


30

40

50

【図 2 5】



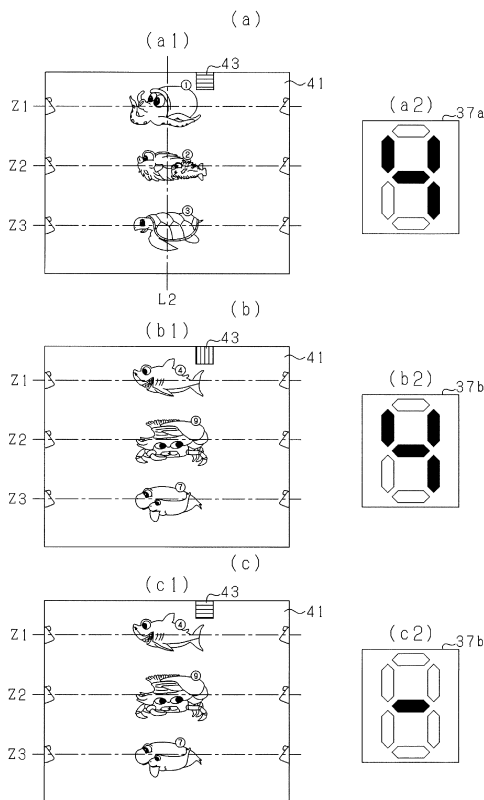
【図 2 6】

当否結果	特図表示部の停止結果	図柄表示装置の停止結果	
5R低確結果		同一の偶数図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
5R高確結果		「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
10R高確結果		「7」図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
第1時短結果		通常遊技状態 又は 時短状態の最終遊技回	「1・2・3」 + 状態示唆図柄：赤
		高確率状態 又は 時短状態の最終遊技回以外	非リーチ外れ図柄の組合せ + 状態示唆図柄：青
第2時短結果		通常遊技状態 又は 時短状態の最終遊技回	「3・4・1」 + 状態示唆図柄：赤
		高確率状態 又は 時短状態の最終遊技回以外	非リーチ外れ図柄の組合せ + 状態示唆図柄：緑
外れ結果		外れ図柄の組合せ (「1・2・3」及び「3・4・1」を除く) + 状態示唆図柄：赤	

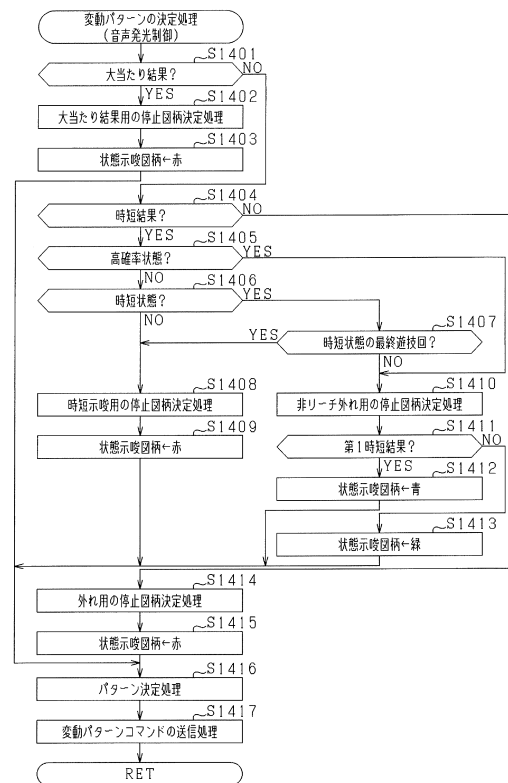
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

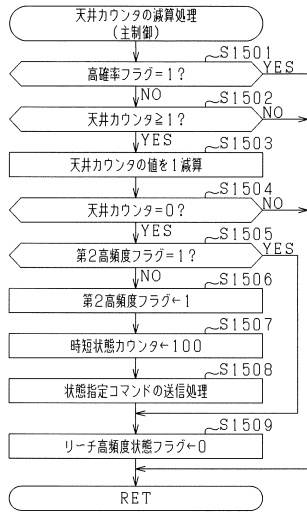


30

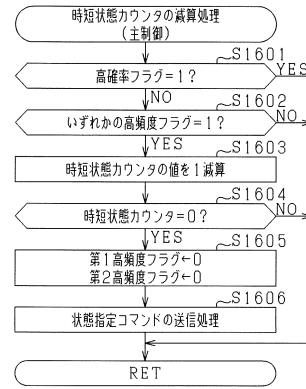
40

50

【図 29】



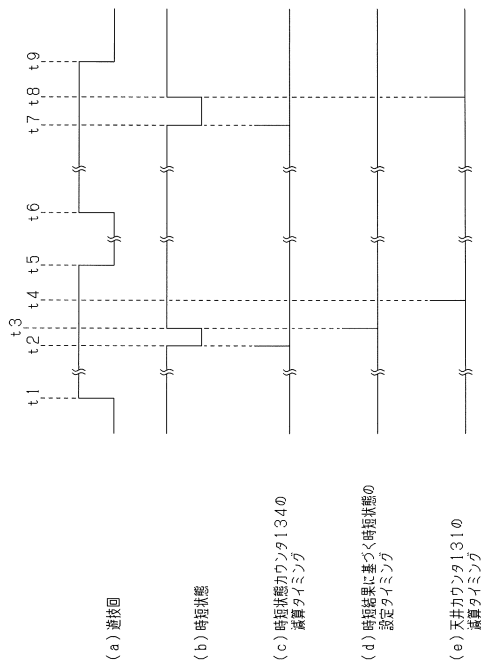
【図 30】



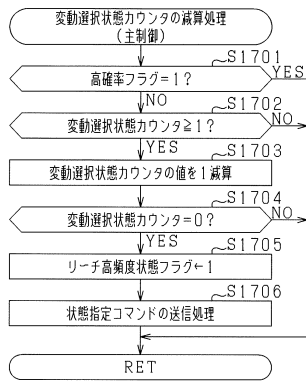
10

20

【図 31】



【図 32】

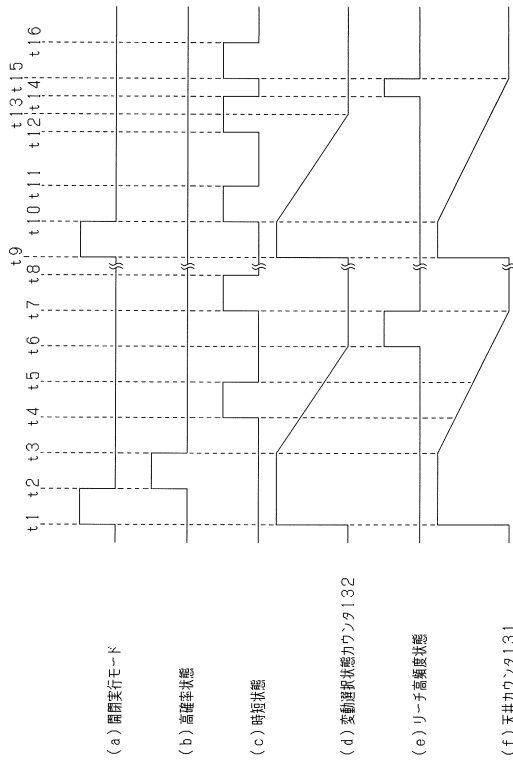


30

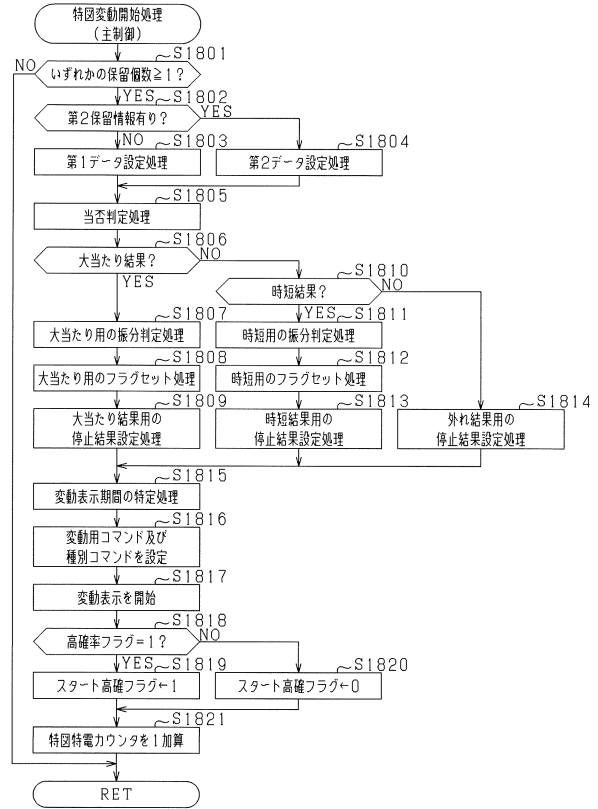
40

50

【図 3 3】



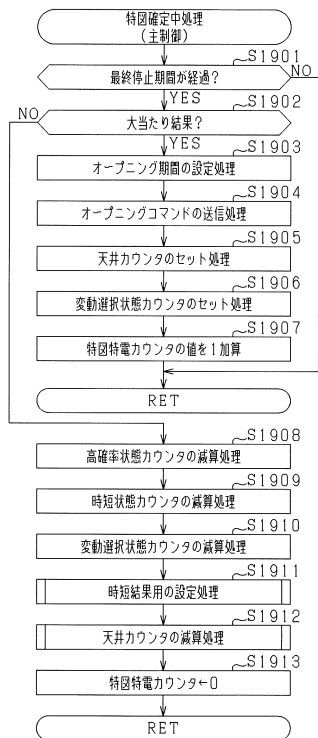
【図 3 4】



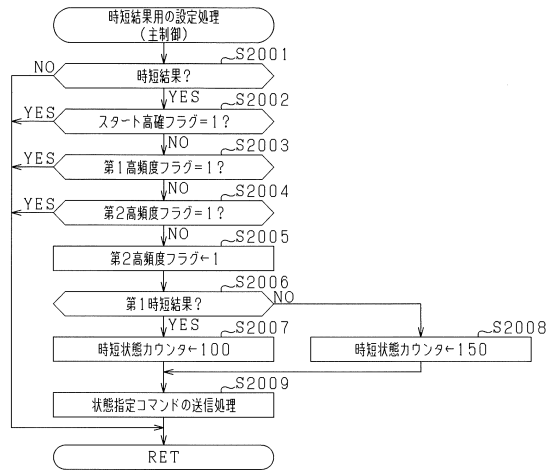
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

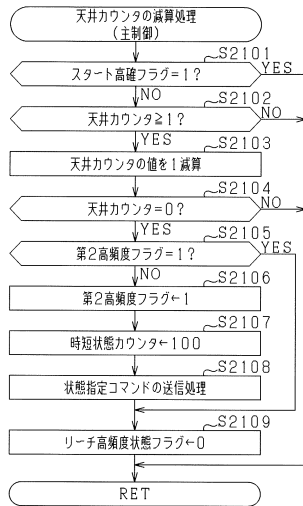


30

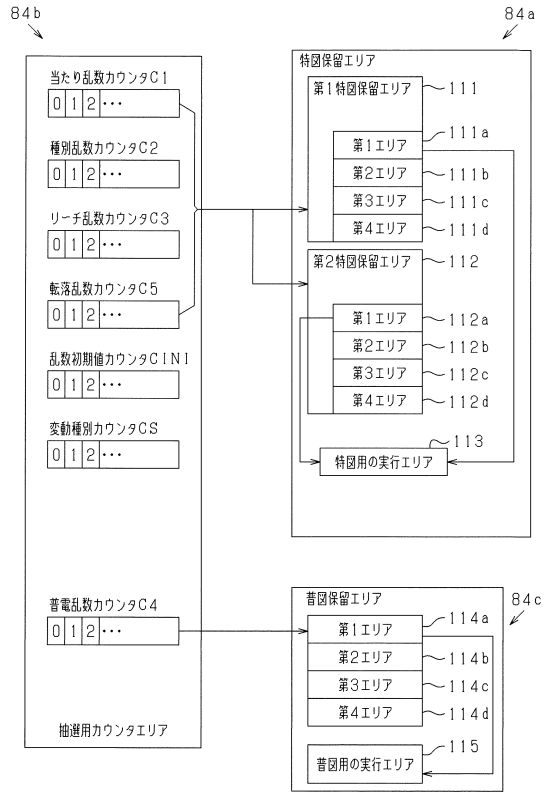
40

50

【図37】



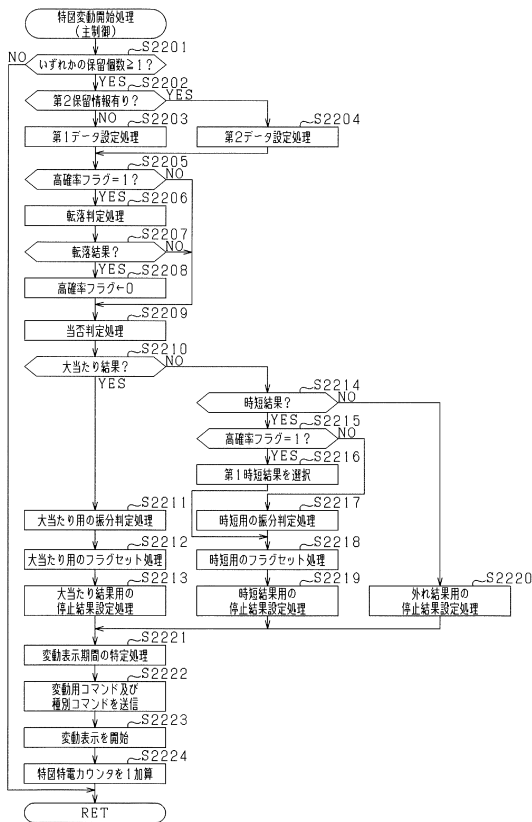
【図38】



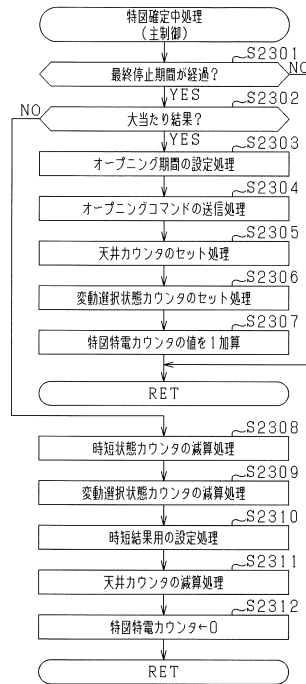
10

20

【図39】



【図40】

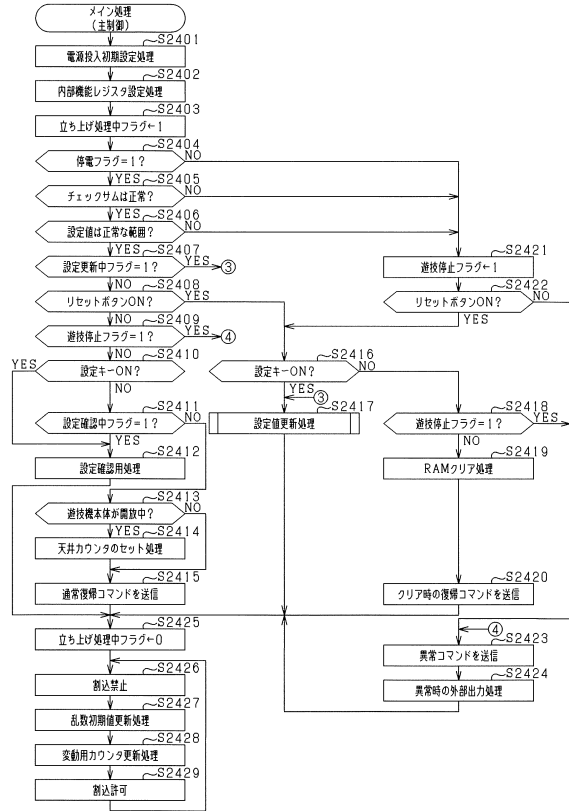


30

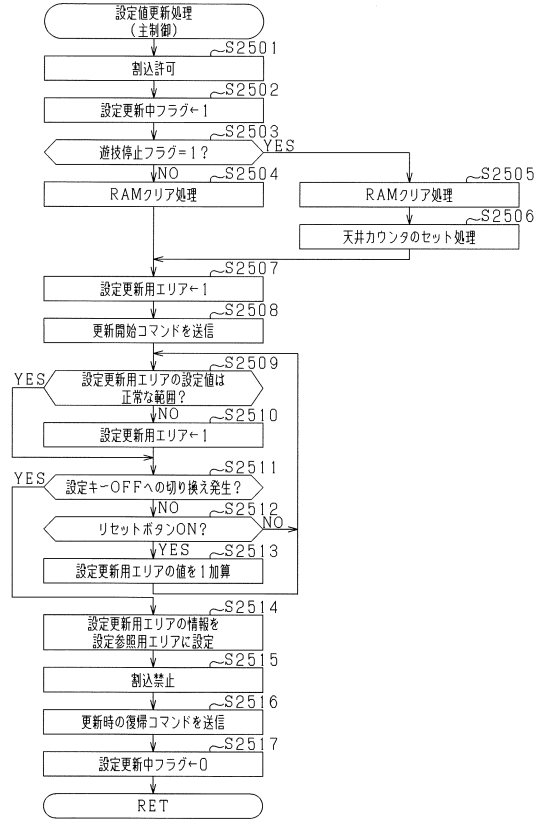
40

50

【図4 1】



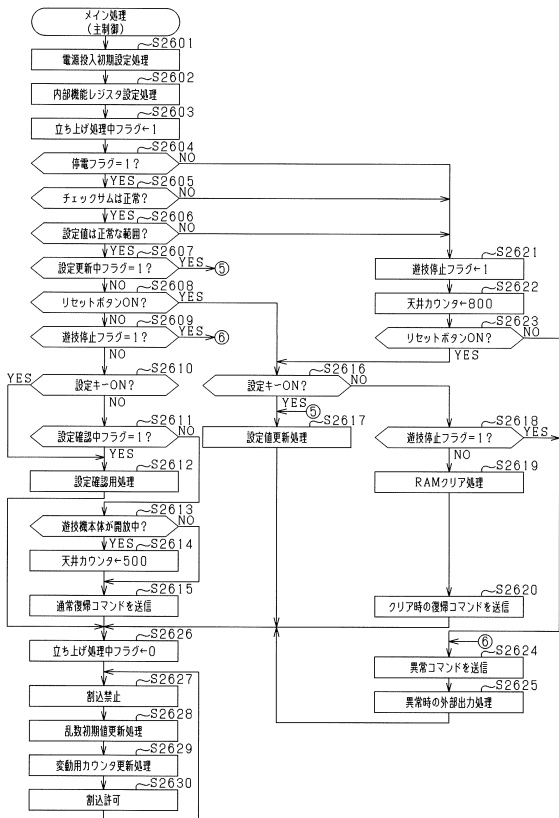
【図4 2】



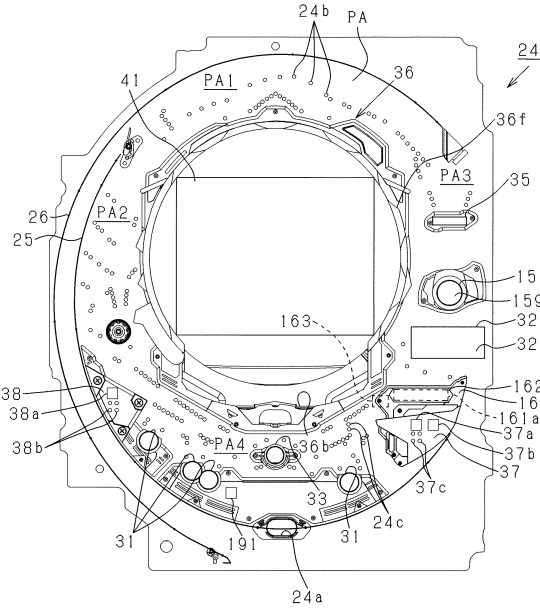
10

20

【図4 3】



【図4 4】

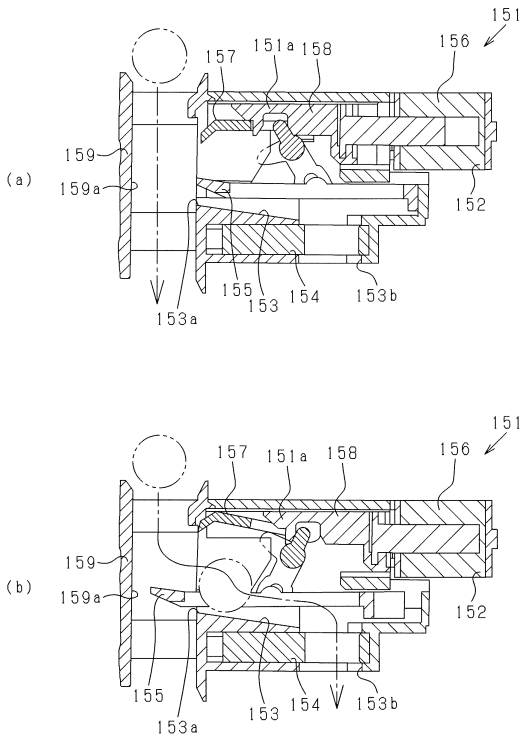


30

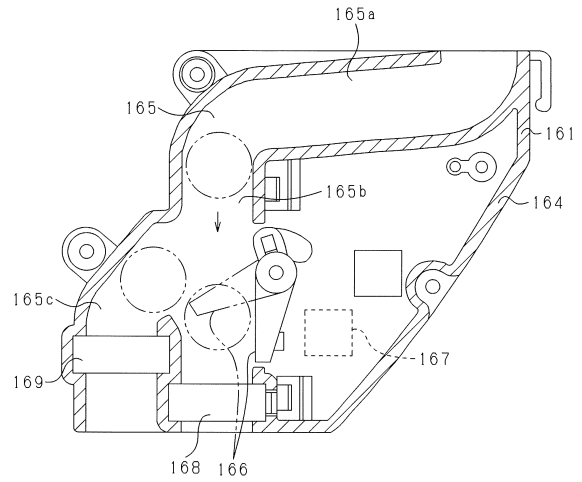
40

50

【図45】



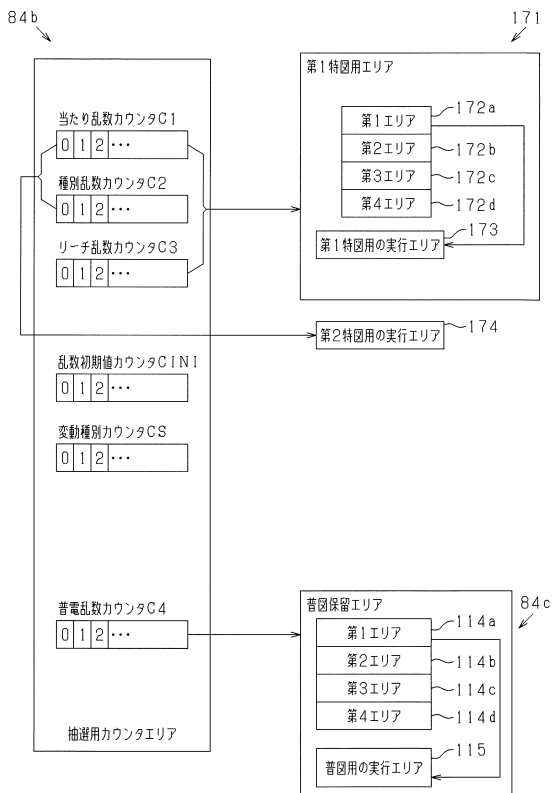
【図46】



10

20

【図47】



【図48】

(a) 第1当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	← 181
54個	大当たり結果	
100個	時短結果	
その他	外れ結果	

30

(b) 第2当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	← 182
54個	大当たり結果	
100個	時短結果	
8000個	小当たり結果	
その他	外れ結果	

(c) 大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類	← 183
0~19	低頻度大当たり結果	
20~29	高頻度大当たり結果	

(d) 時短振分テーブル

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類	← 184
0~19	第1時短結果	
20~29	第2時短結果	

(e) 小当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	小当たり結果の種類	← 185
0~9	第1小当たり結果	
10~19	第2小当たり結果	
20~29	第3小当たり結果	

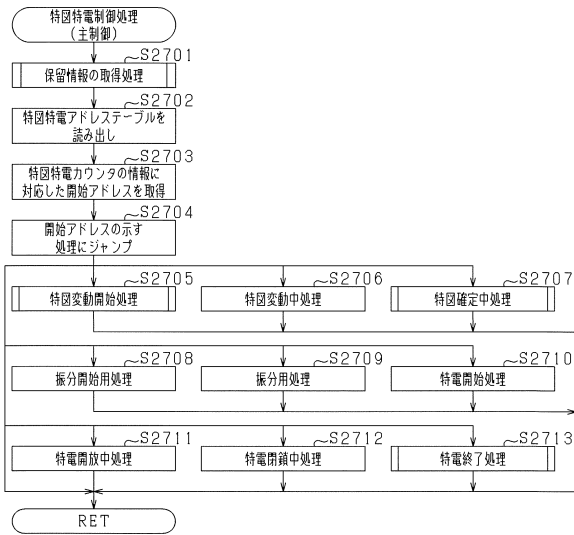
40

(f)

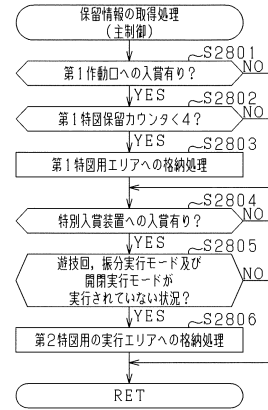
小当たり結果の種類	開閉実行モード	サポートモード
第1小当たり結果	1ラウンド	低頻度サポートモード
第2小当たり結果	4ラウンド	第1高頻度サポートモード
第3小当たり結果	9ラウンド	第1高頻度サポートモード

50

【図 49】



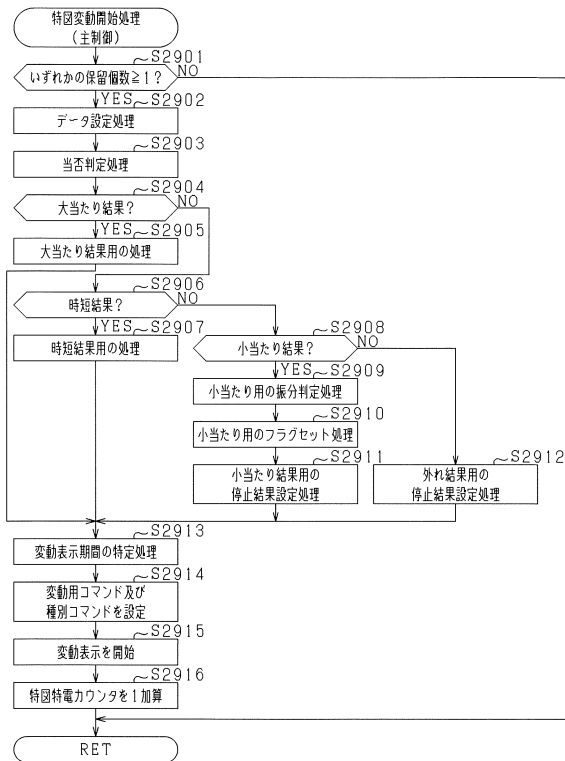
【図 50】



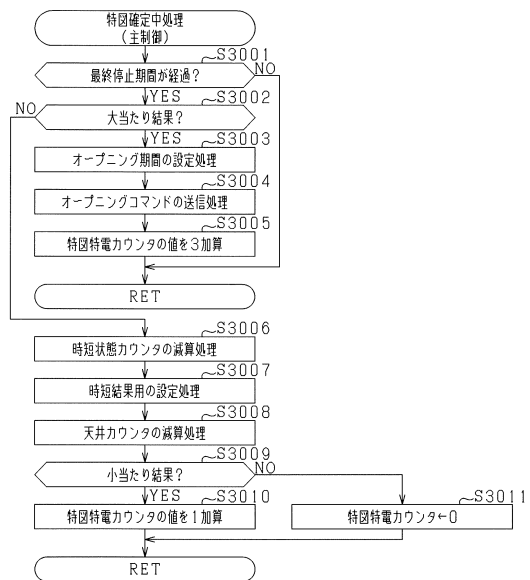
10

20

【図 51】



【図 52】

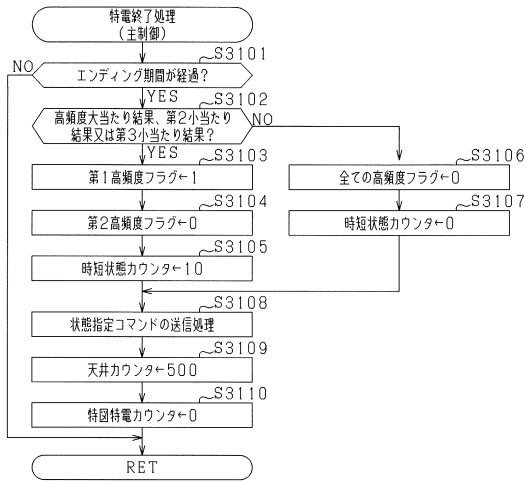


30

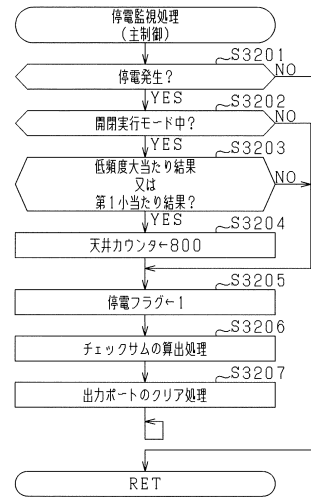
40

50

【図53】



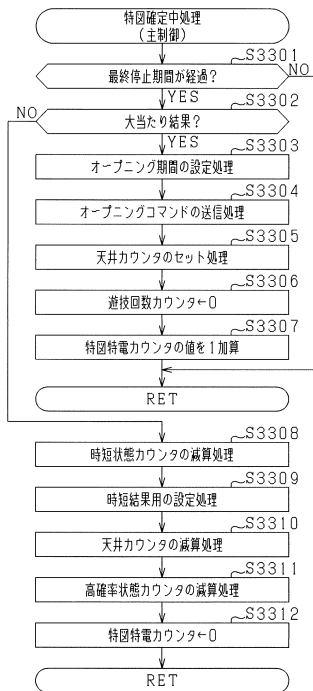
【図54】



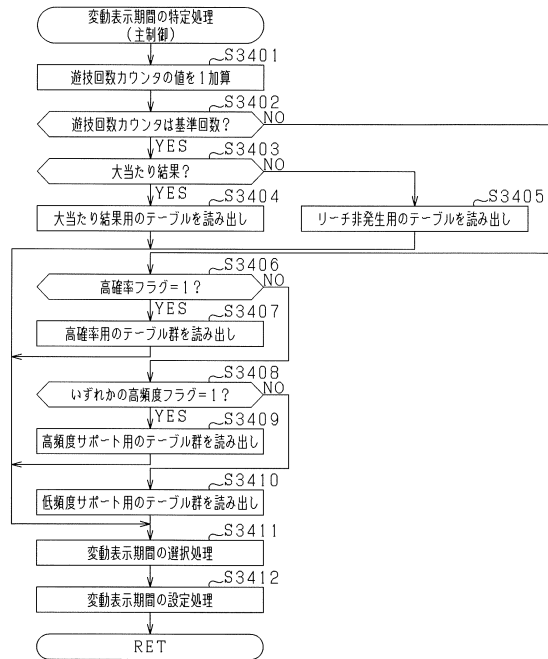
10

20

【図55】



【図56】

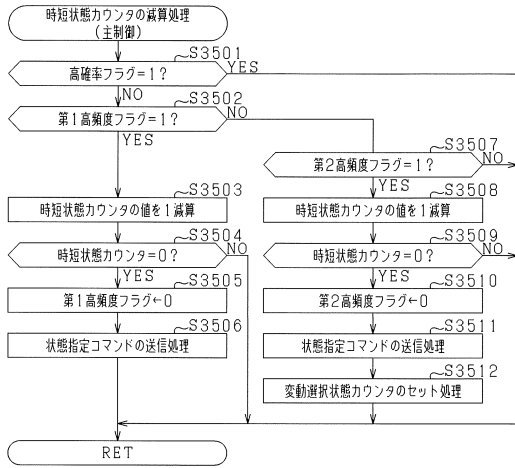


30

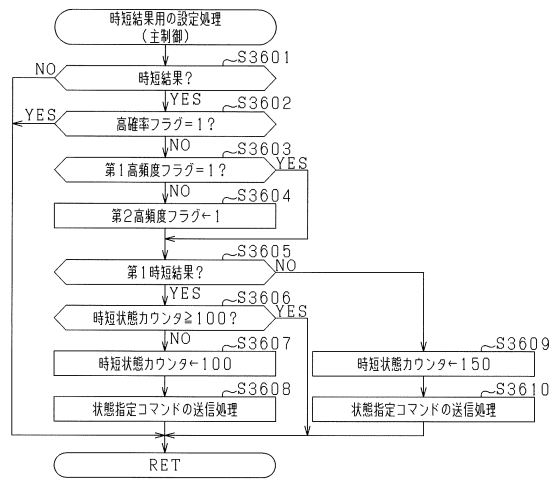
40

50

【図57】



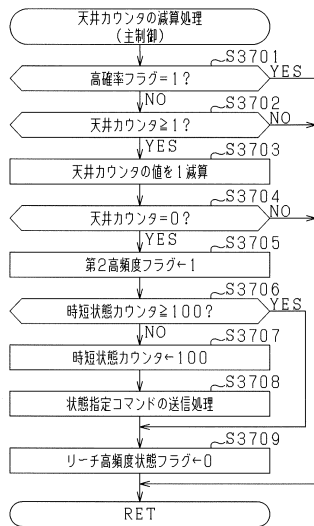
【図58】



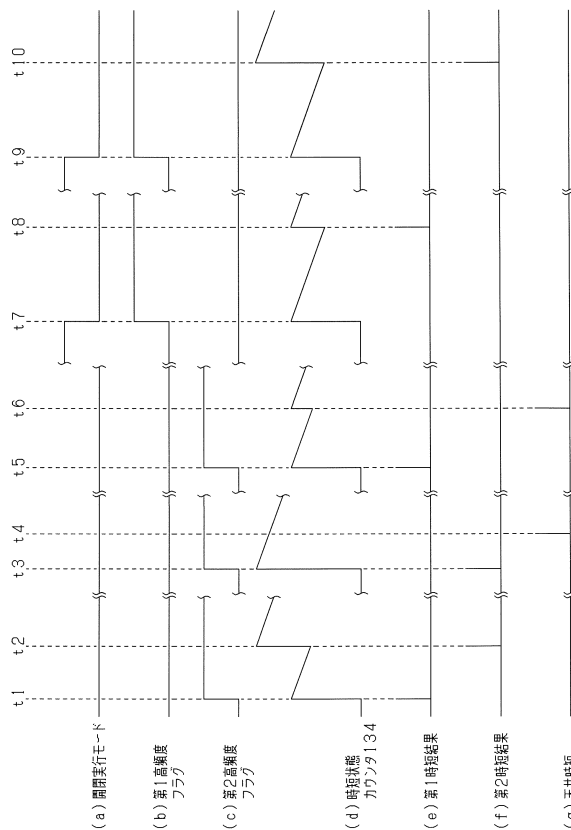
10

20

【図59】



【図60】

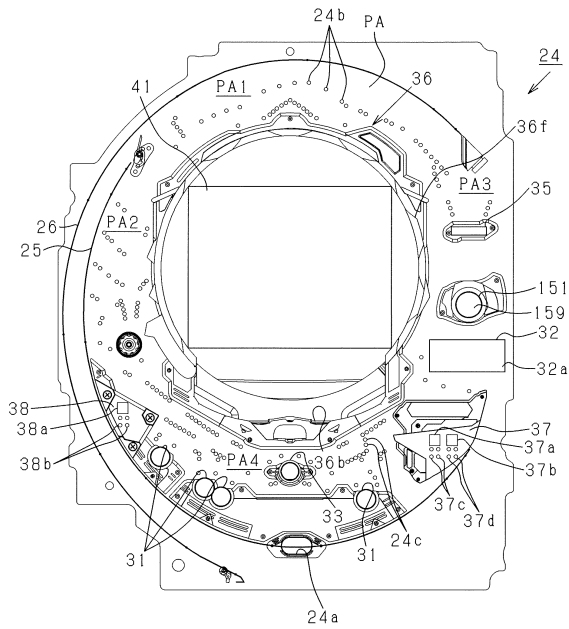


30

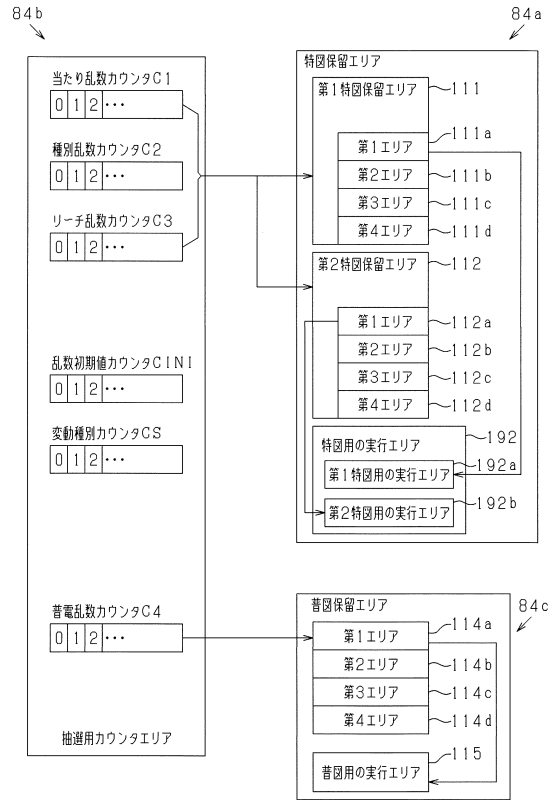
40

50

【図61】



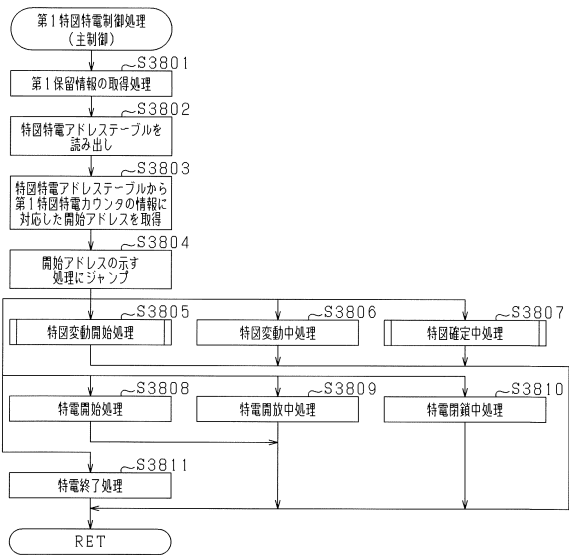
【図62】



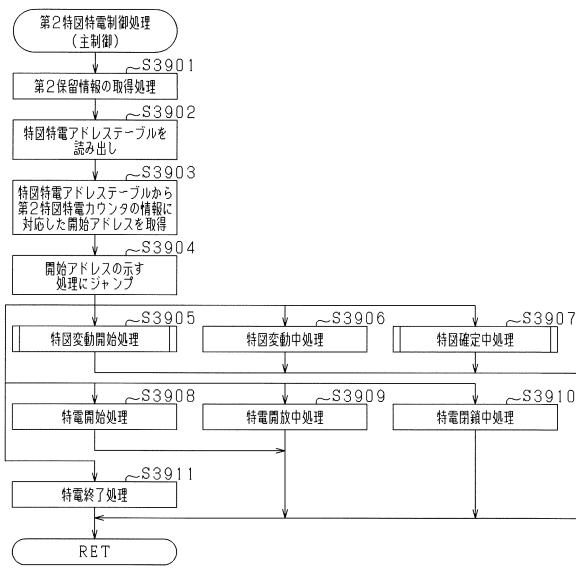
10

20

【図63】



【図64】

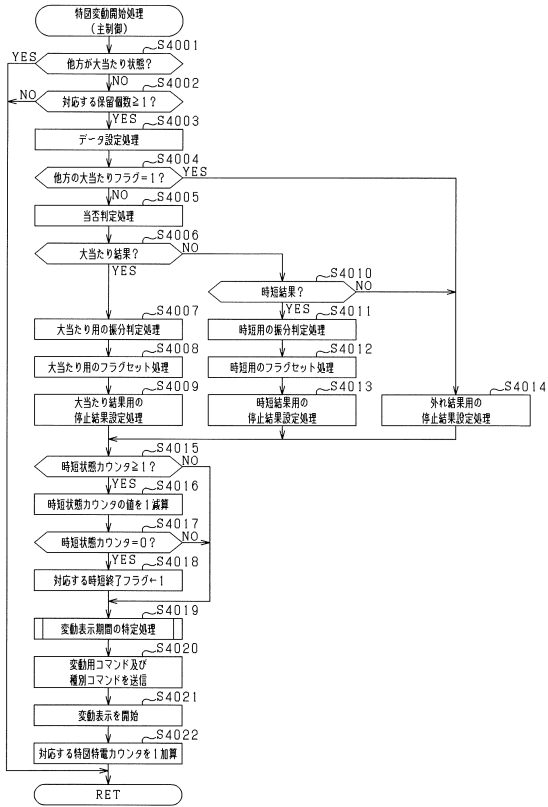


30

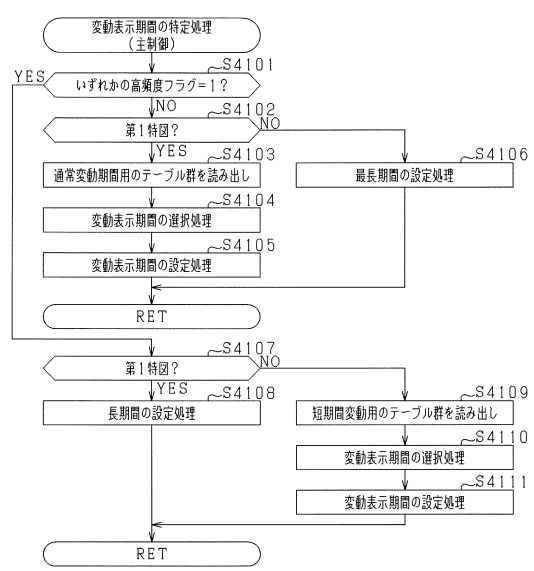
40

50

【図 6 5】



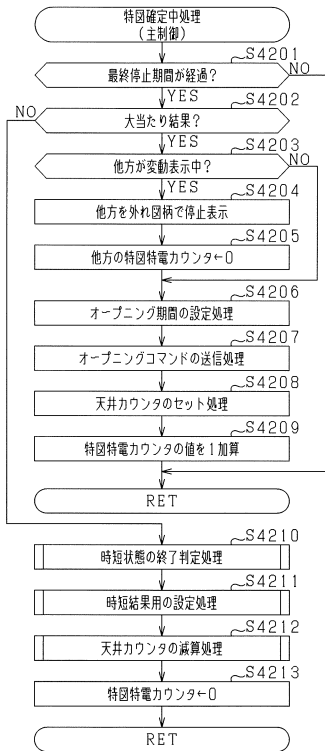
【図 6 6】



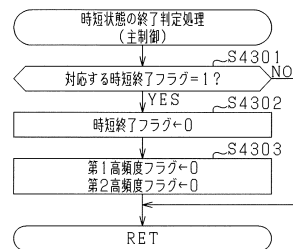
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

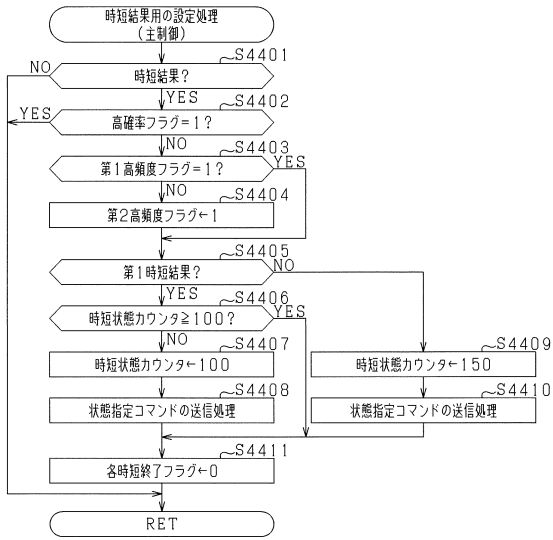


30

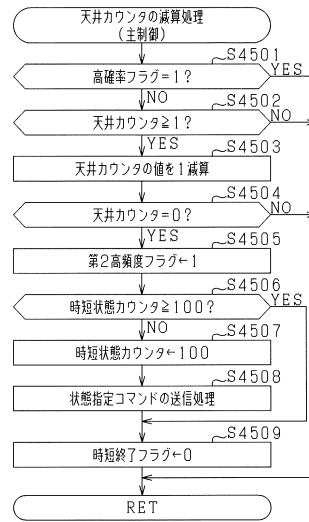
40

50

【図 69】



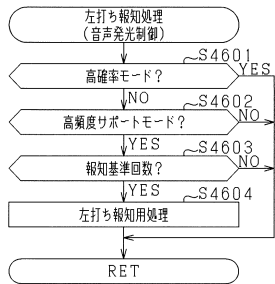
【図 70】



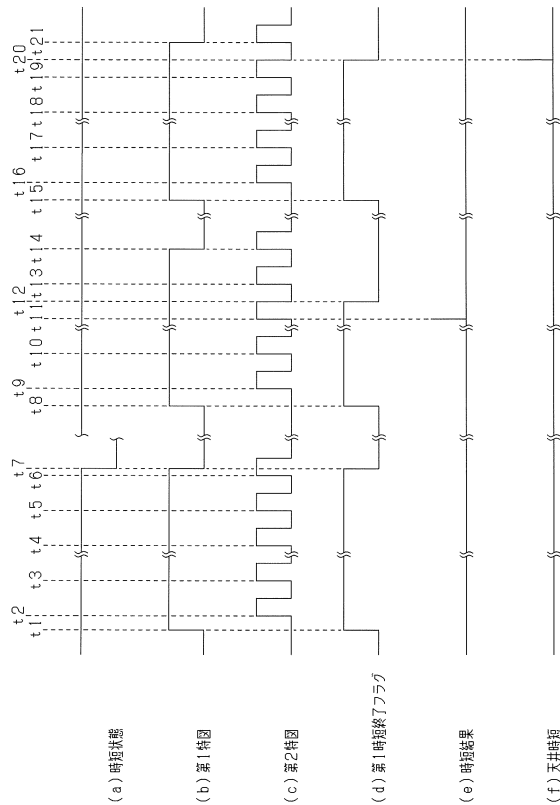
10

20

【図 71】



【図 72】

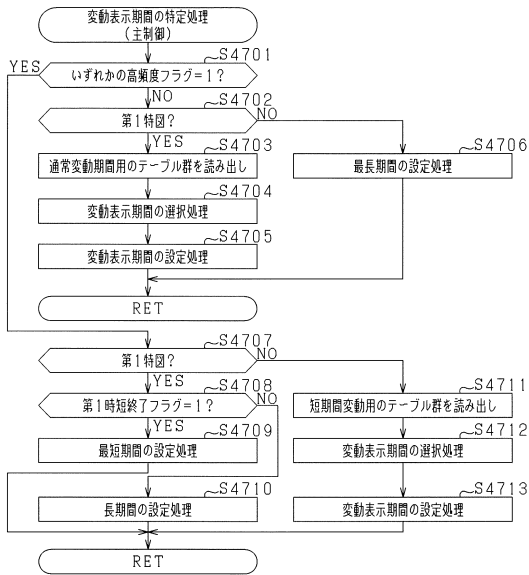


30

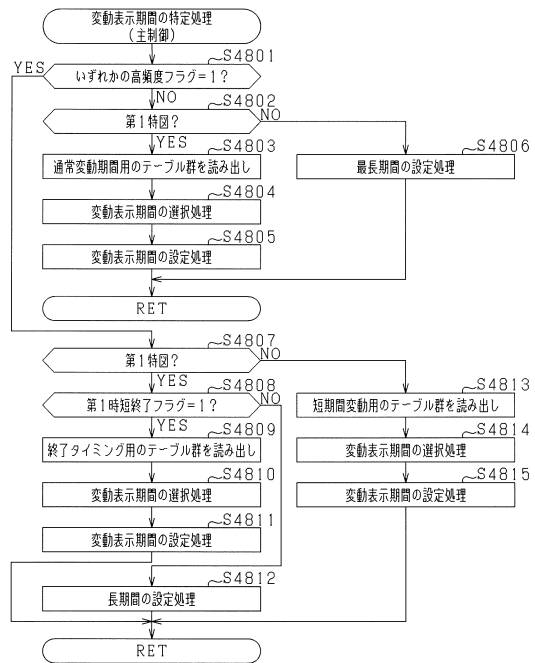
40

50

【図73】



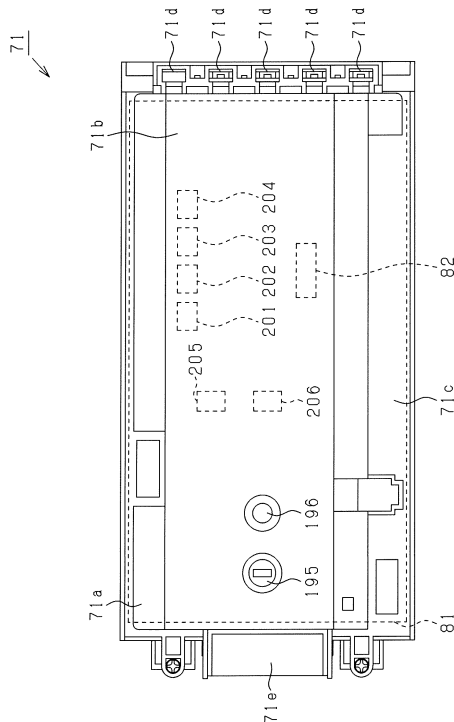
【図74】



10

20

【図75】



【図76】

83

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

30

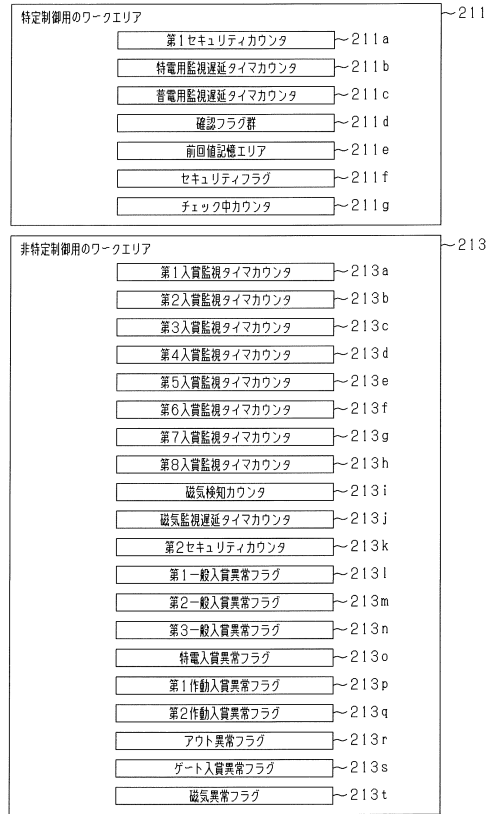
40

50

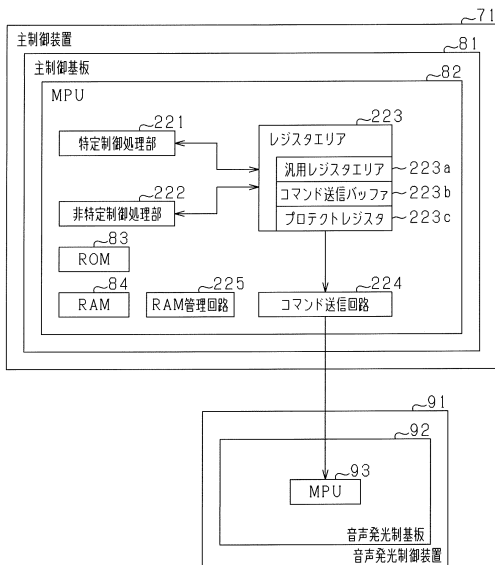
【 図 7 7 】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

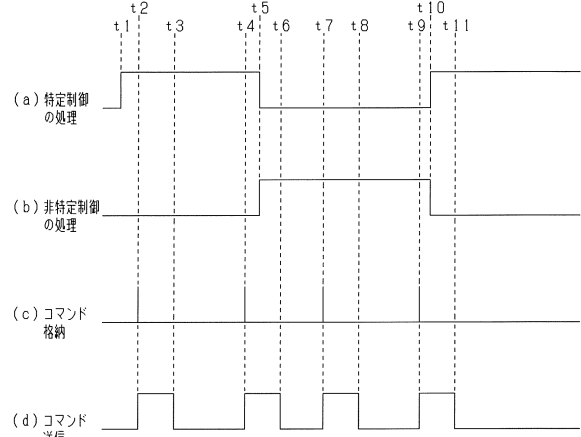
【 図 7 8 】



【 図 7 9 】



【 図 8 0 】



10

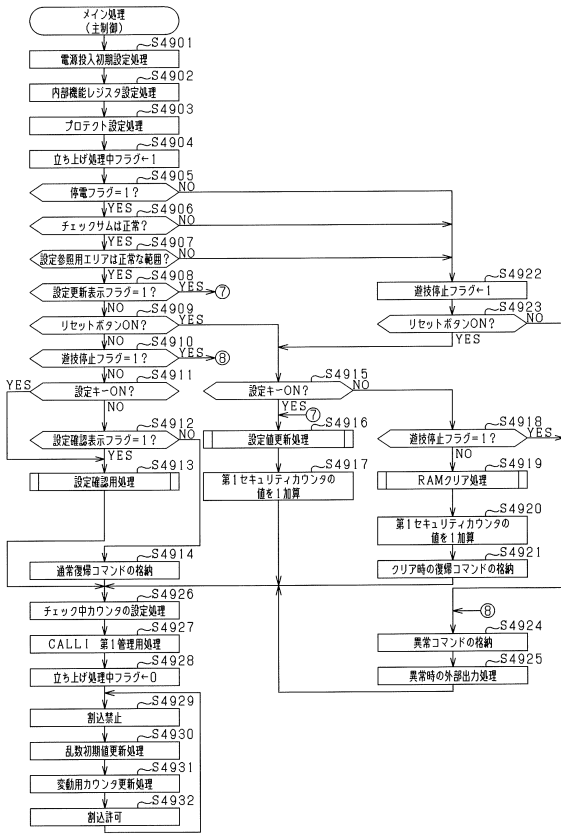
20

30

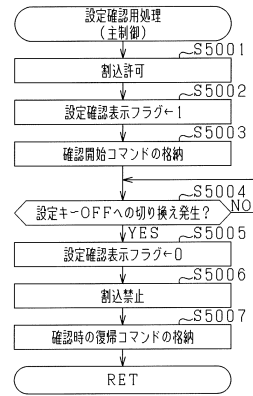
40

50

【図 8 1】



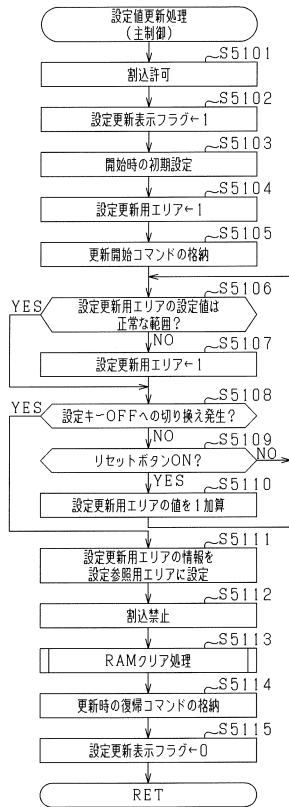
【図 8 2】



10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

前回の電源OFF時の状況	設定値更新処理中の電源OFF	設定確認用処理	設定確認用処理
	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)	設定確認用処理 (RAMクリア処理を含む)	RAMクリア処理
通常の電源OFF	復電	RAMクリア処理	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)
	操作無し	RAMクリア処理	設定確認用処理 (RAMクリア処理を含む)
電源ON時の操作	RAMクリア処理	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)	設定確認用処理

30

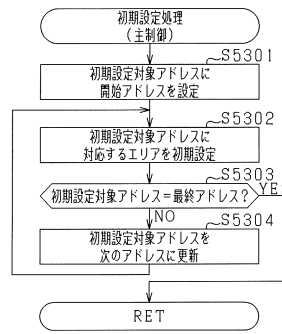
40

50

【 図 8 5 】



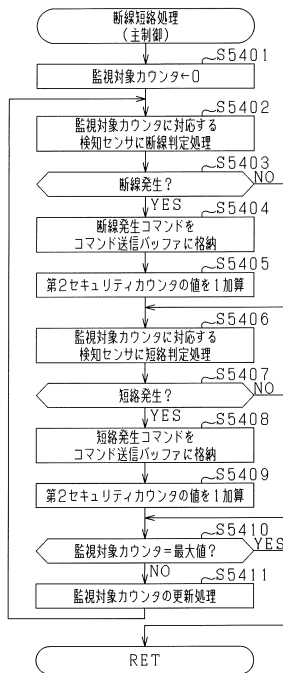
【 図 8 6 】



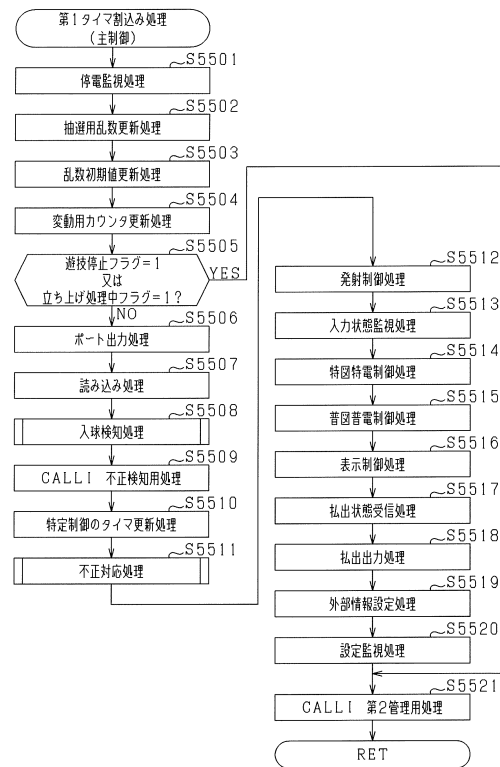
10

20

【 図 8 7 】



【 図 8 8 】

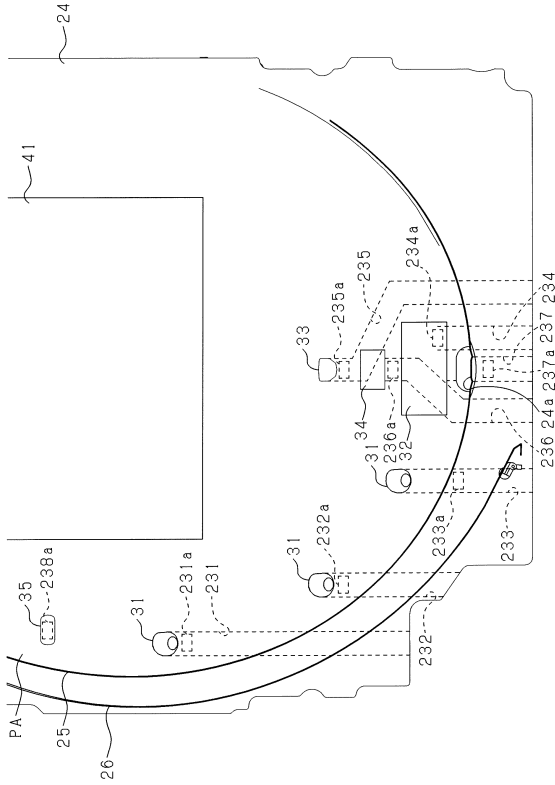


30

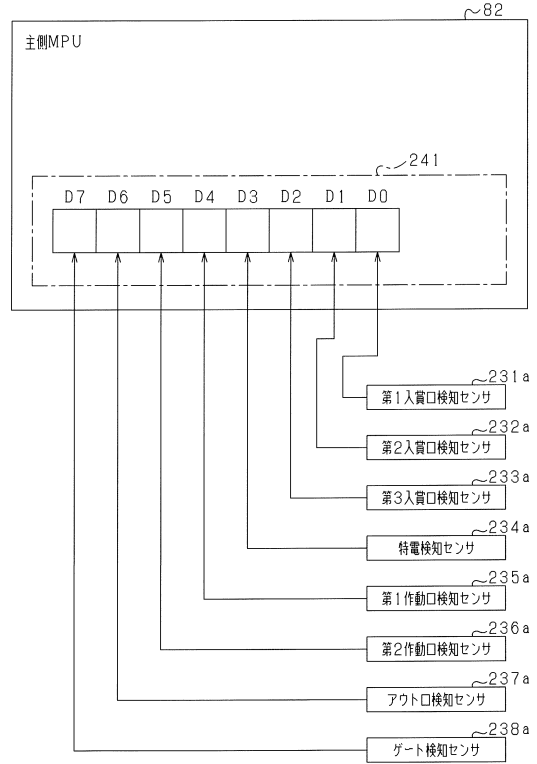
40

50

【図 89】



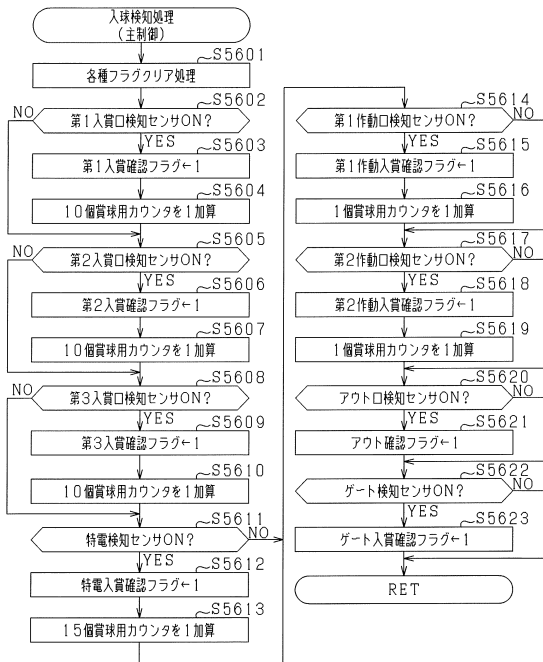
【図 90】



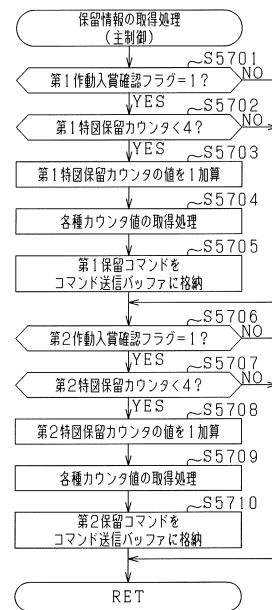
10

20

【図 91】



【図 92】

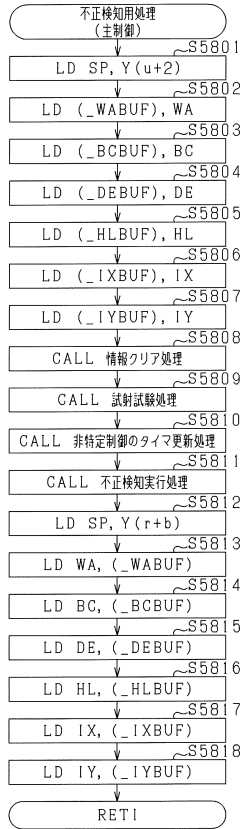


30

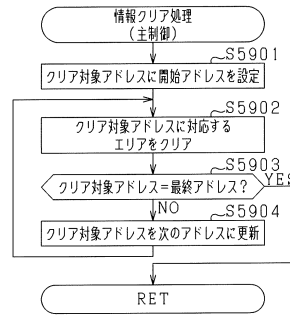
40

50

【 図 9 3 】



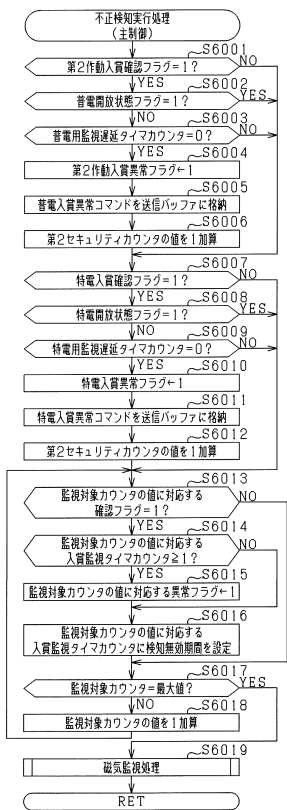
【 図 9 4 】



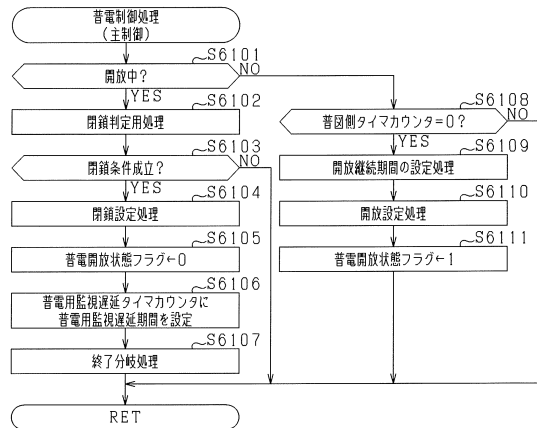
10

20

【 図 9 5 】



【 図 9 6 】

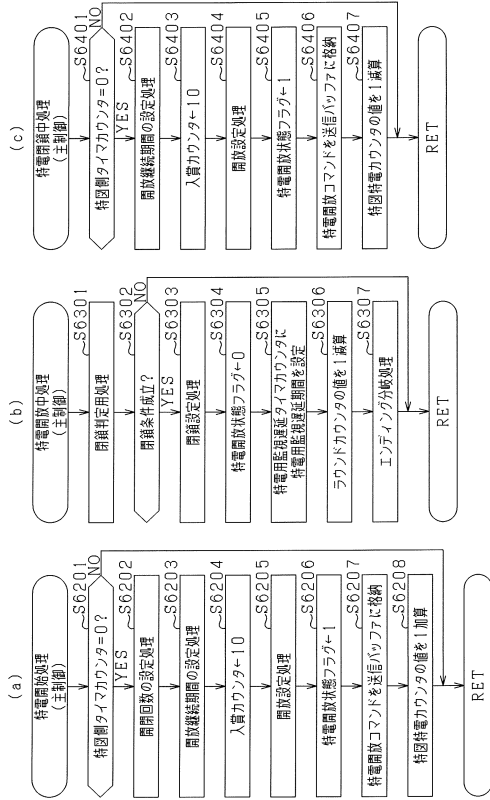


30

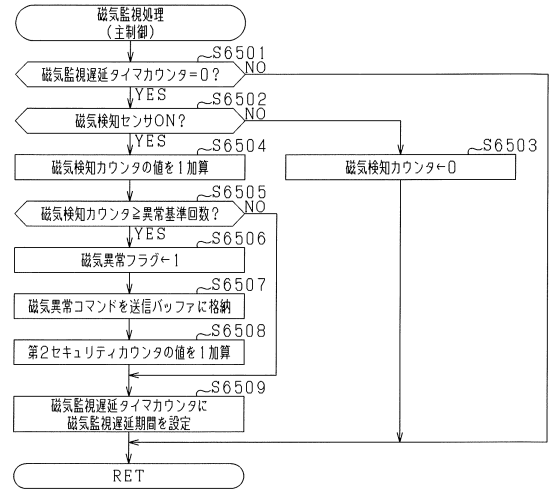
40

50

【図 97】



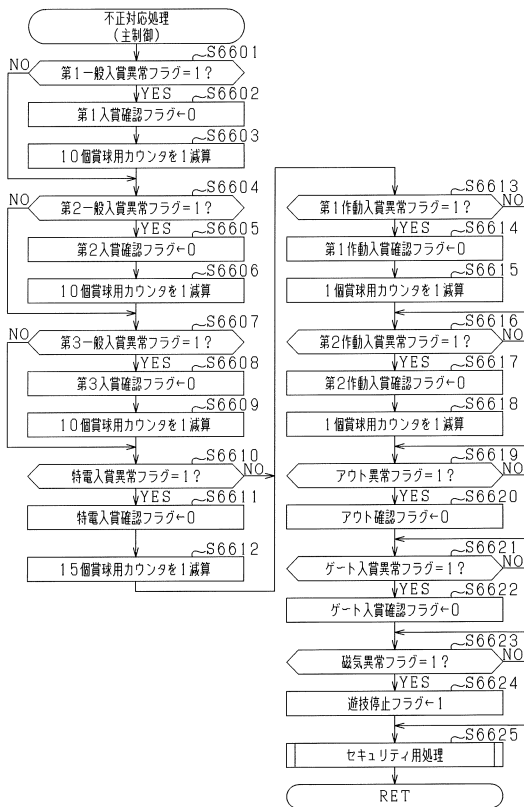
【図 98】



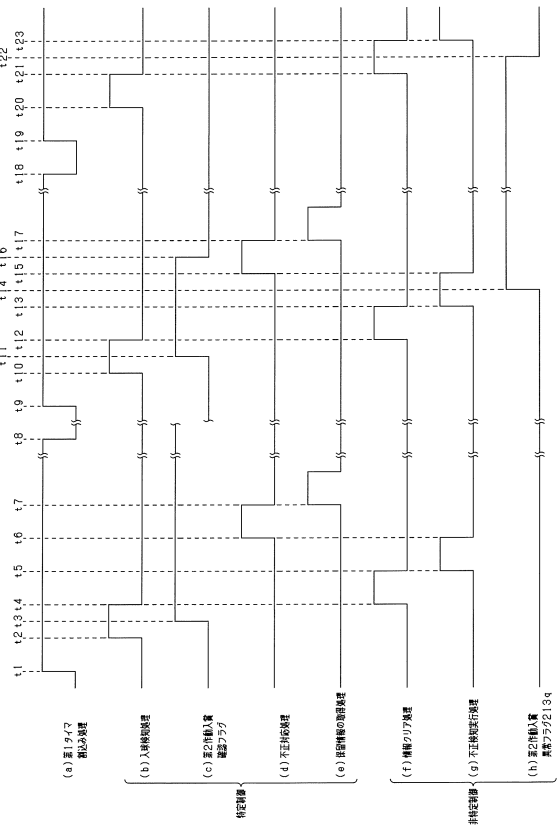
10

20

【図 99】



【図 100】

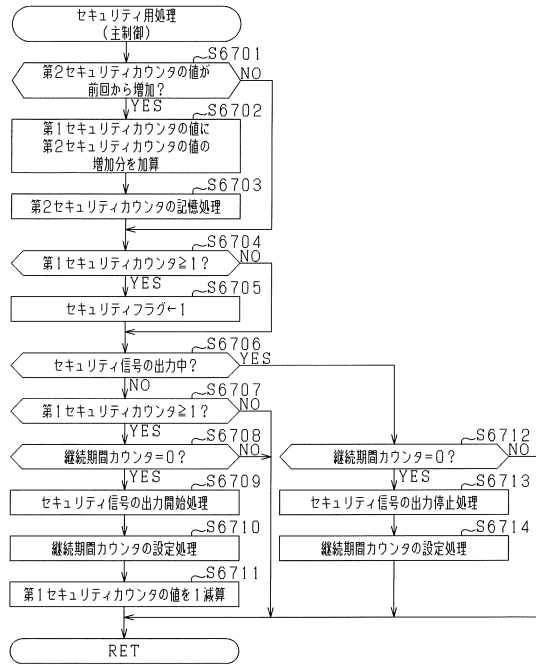


30

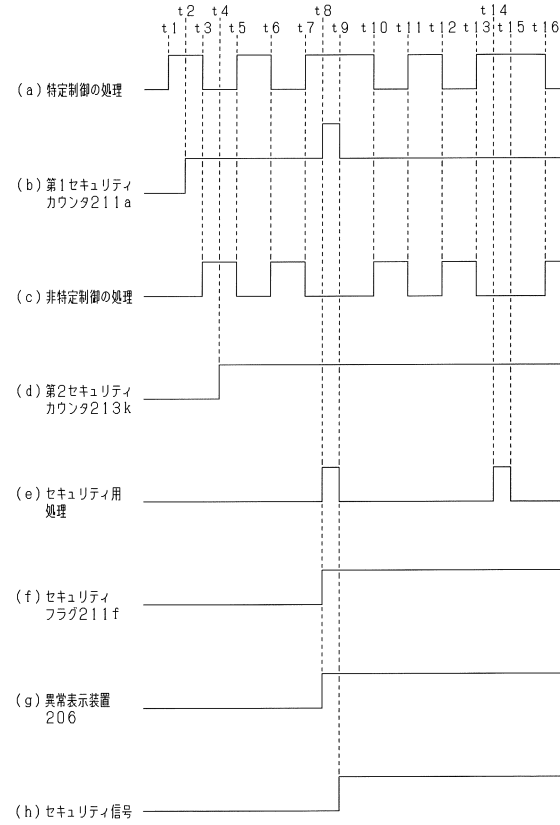
40

50

【図 101】



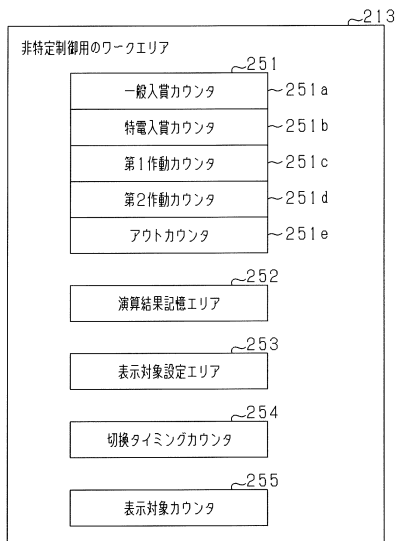
【図 102】



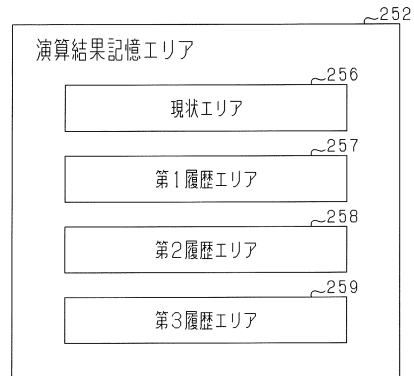
10

20

【図 103】



【図 104】

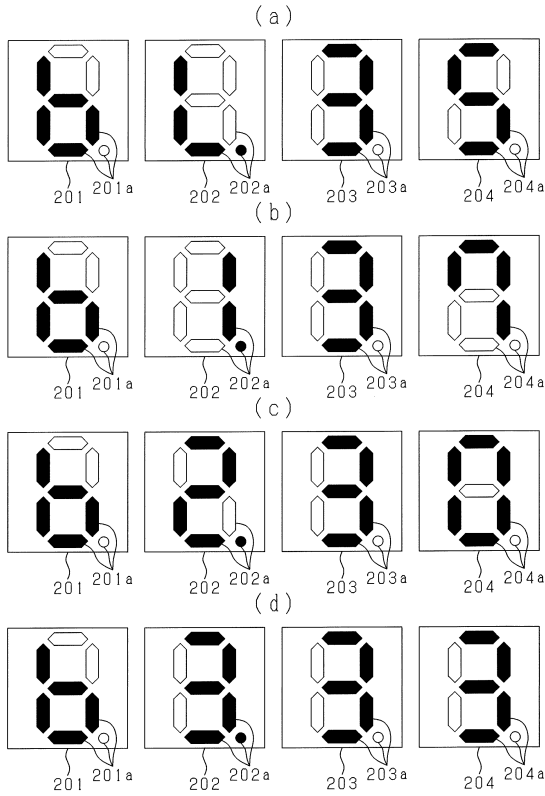


30

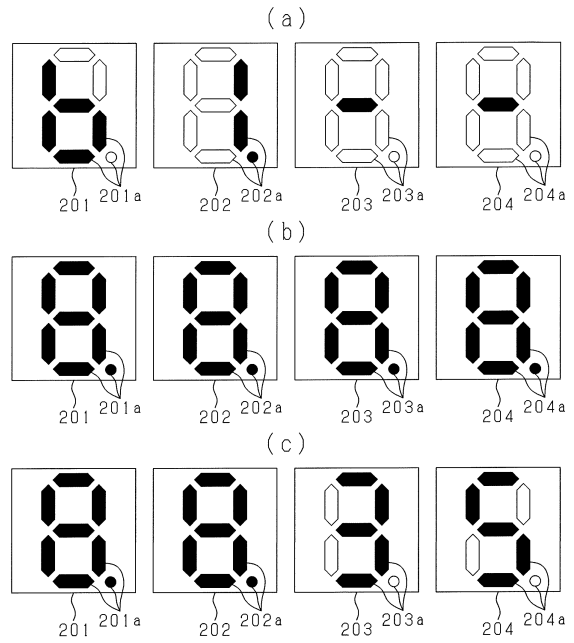
40

50

【図105】



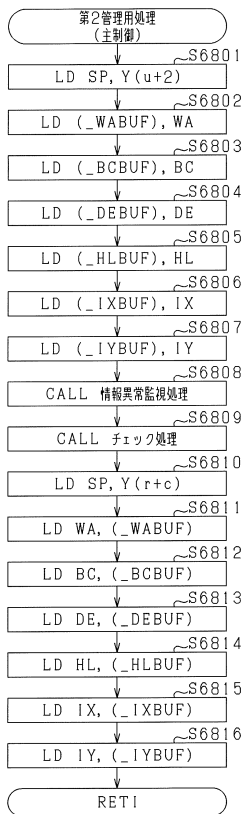
【図106】



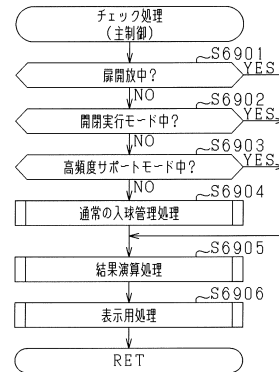
10

20

【図107】



【図108】

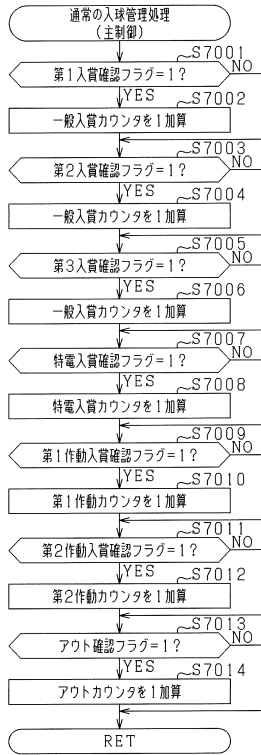


30

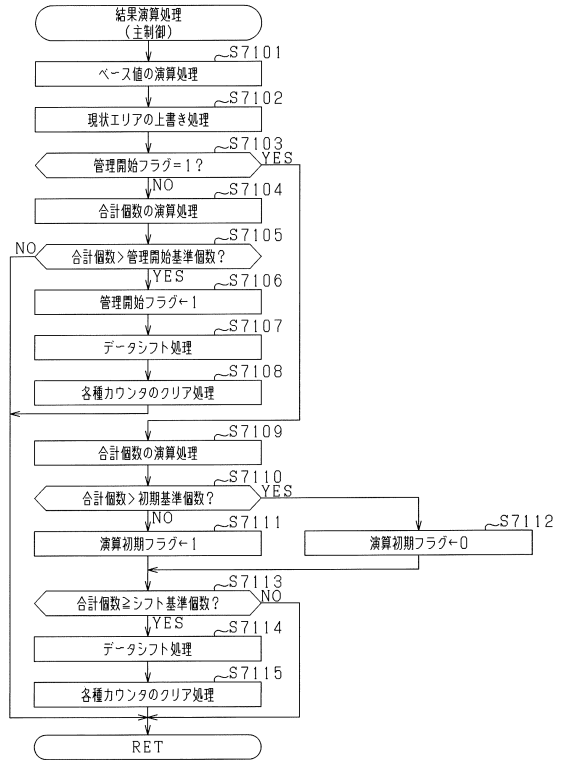
40

50

【図109】



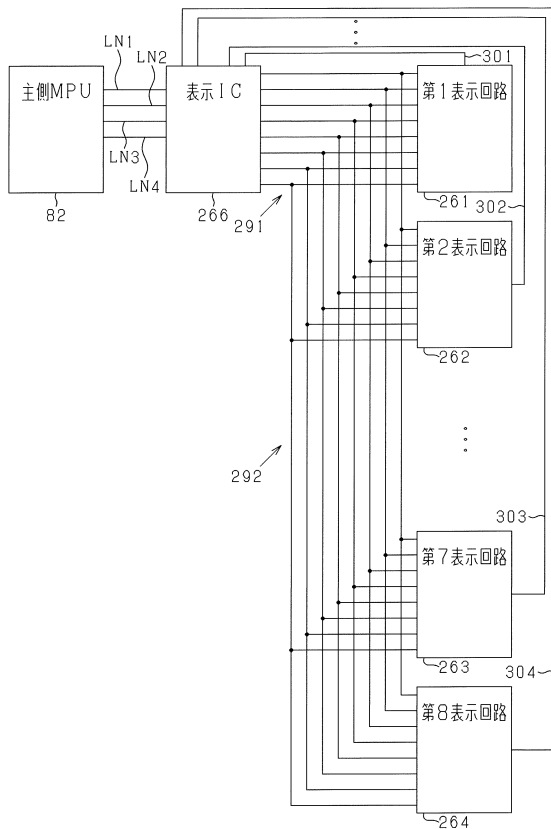
【図110】



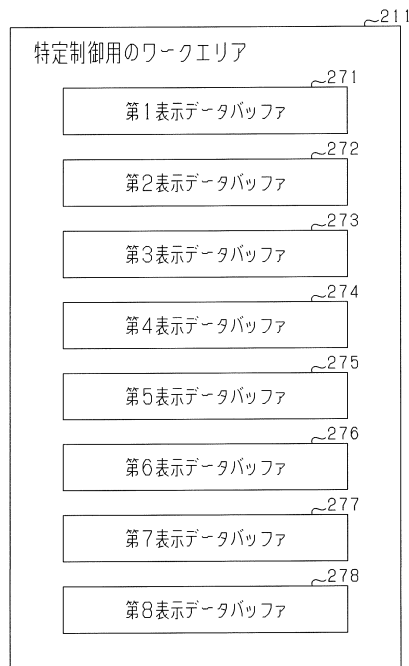
10

20

【図111】



【図112】

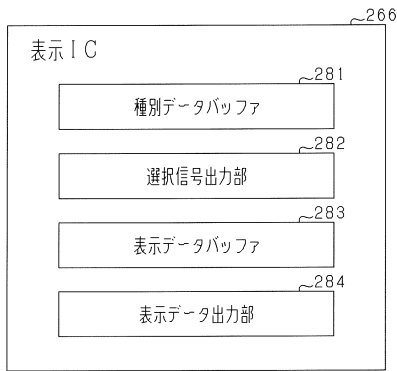


30

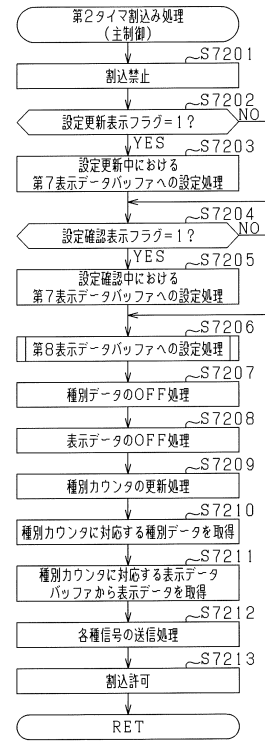
40

50

【図 1 1 3】



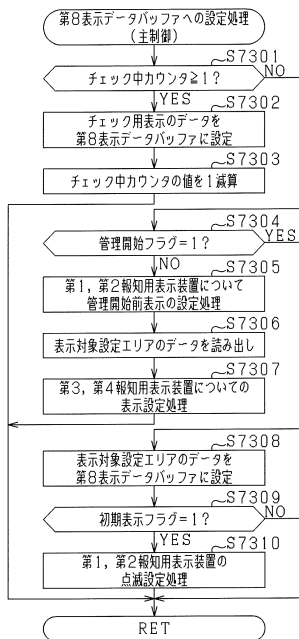
【図 1 1 4】



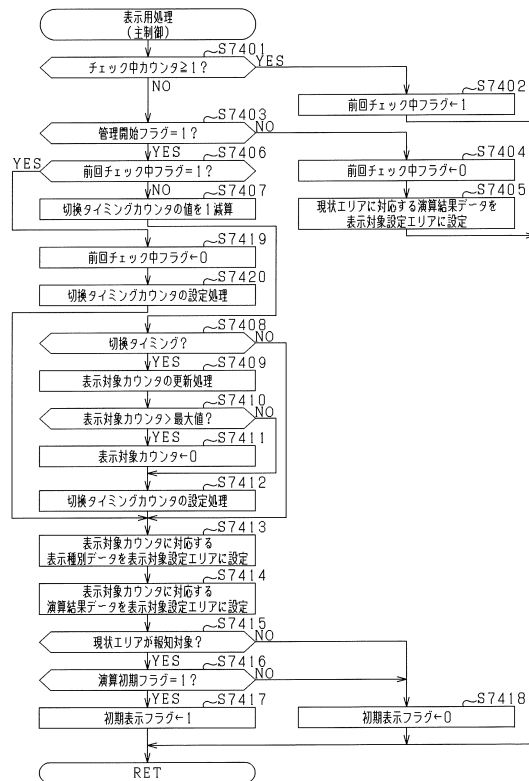
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

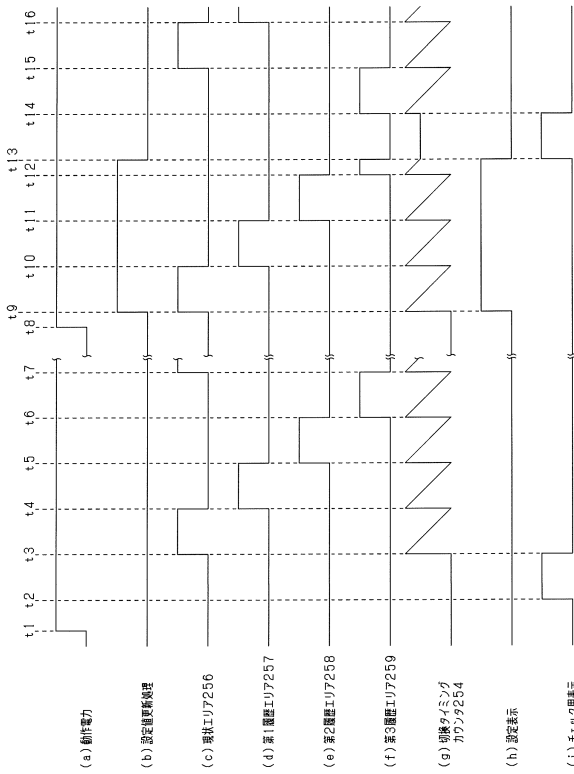


30

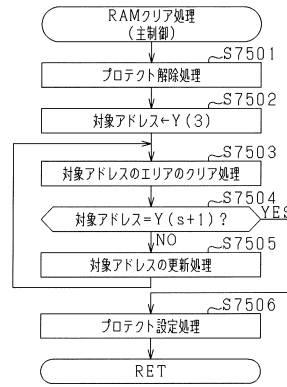
40

50

【図 1 1 7】



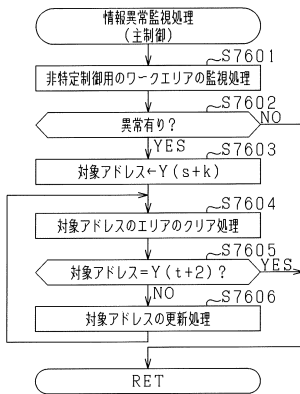
【図 1 1 8】



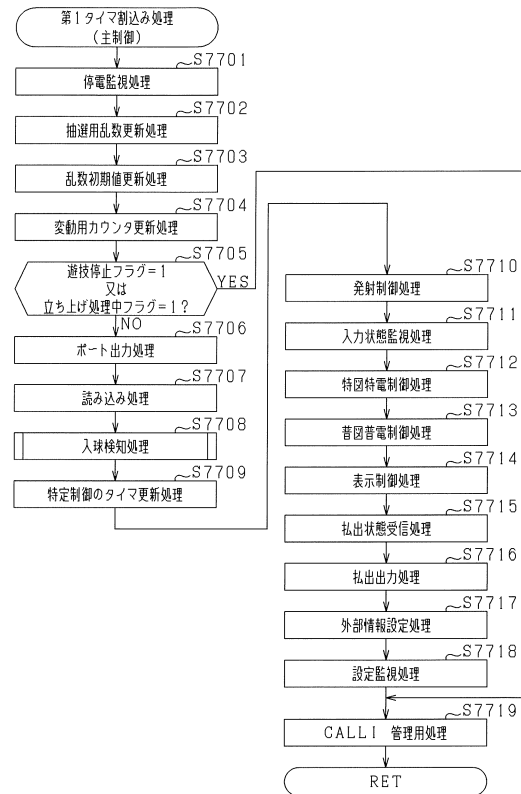
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

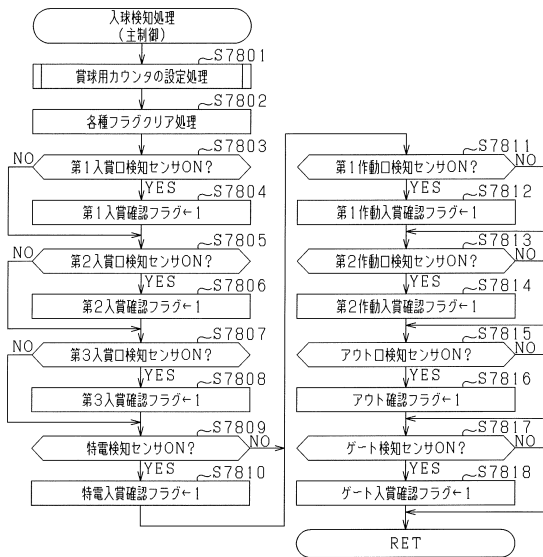


30

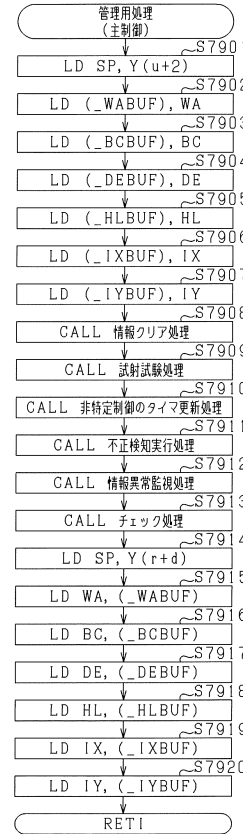
40

50

【図 1 2 1】



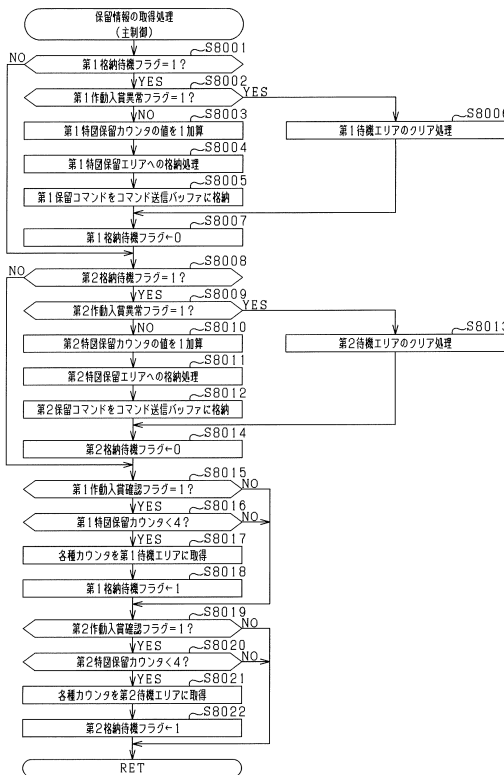
【図 1 2 2】



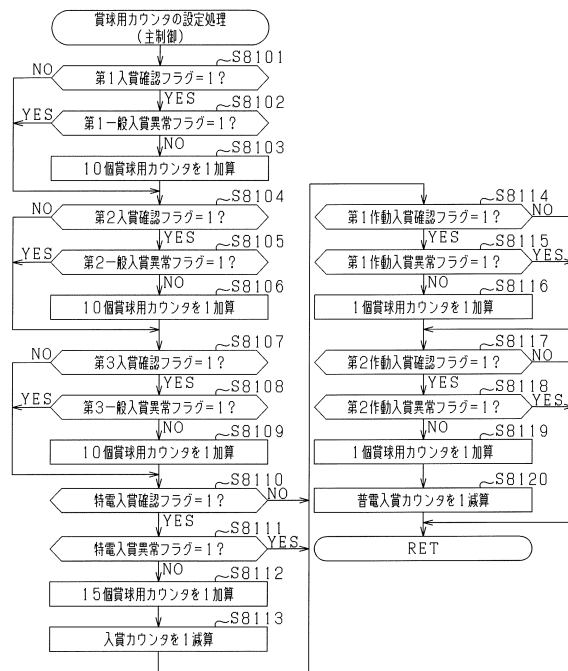
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

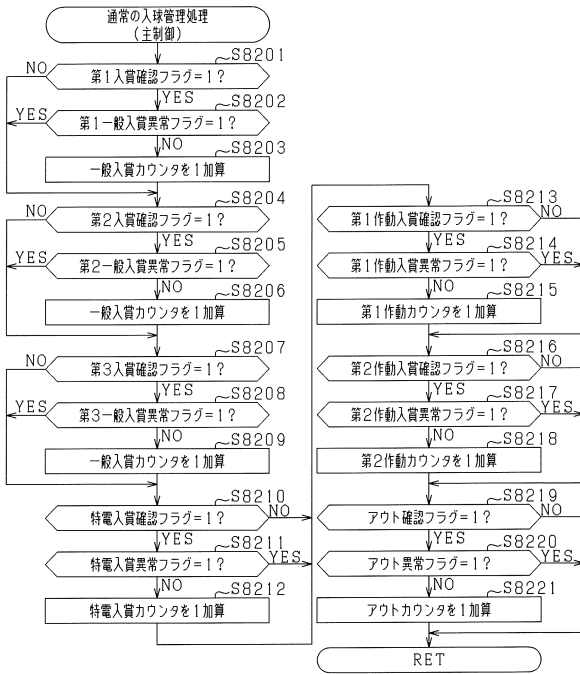


30

40

50

【図125】



【図126】

(a)

サポートモード	普回当否判定	普回の変動期間	普回電放状態
低頻度サポートモード	普回割の低確率モード	長期間	低期待度モード
第1高頻度サポートモード	普回割の高確率モード	短期間	高期待度モード
第2高頻度サポートモード	普回割の低確率モード	短期間	高期待度モード

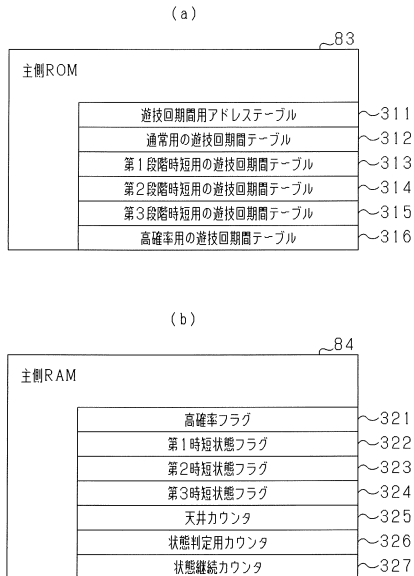
(b)

時短の種類	発生契機	サポートモード	継続回数	優先度
第1時短状態ST1	大当たり結果	第1高頻度サポートモード	100回	高
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高頻度サポートモード	150回	中
第3時短状態ST3	時短結果	第2高頻度サポートモード	50回	低

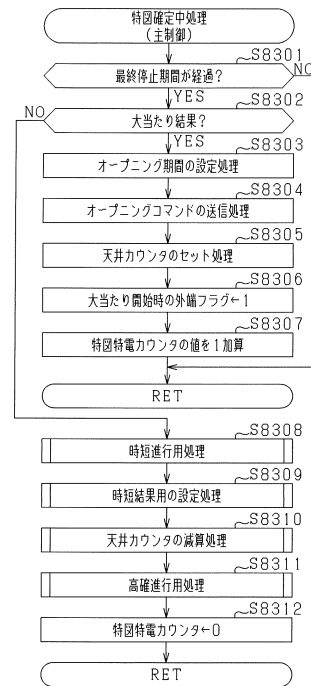
10

20

【図127】



【図128】

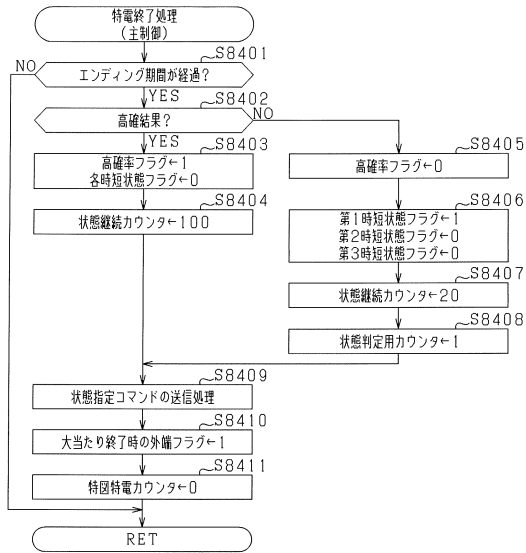


30

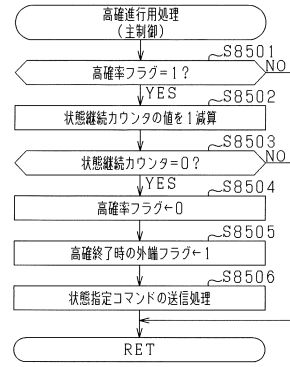
40

50

【図 1 2 9】



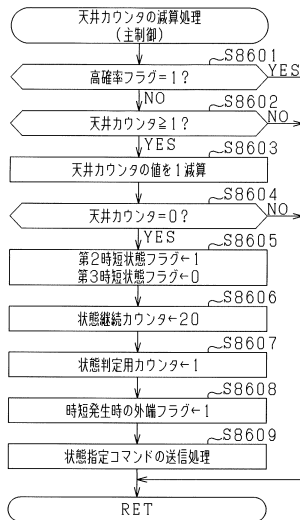
【図 1 3 0】



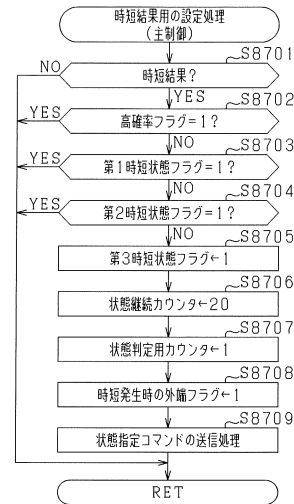
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

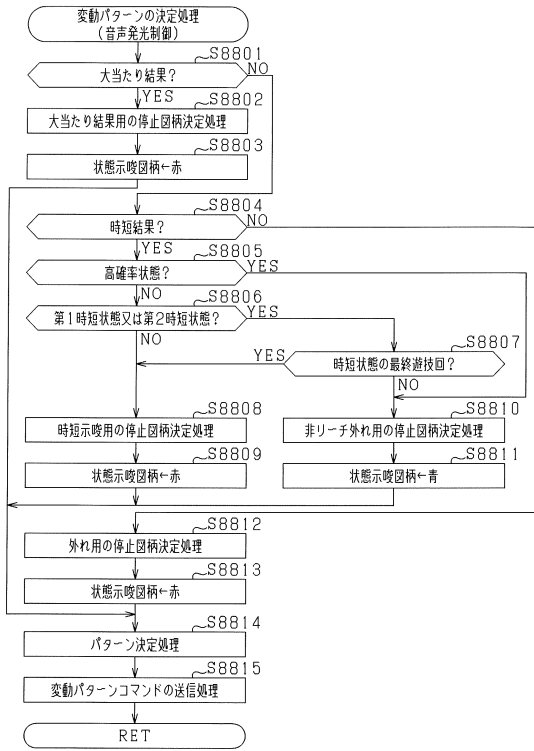


30

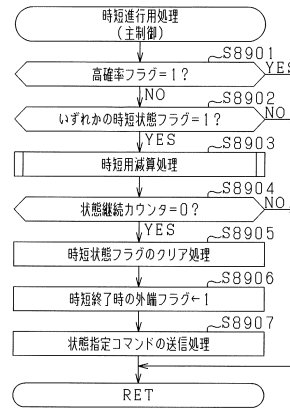
40

50

【図 1 3 3】



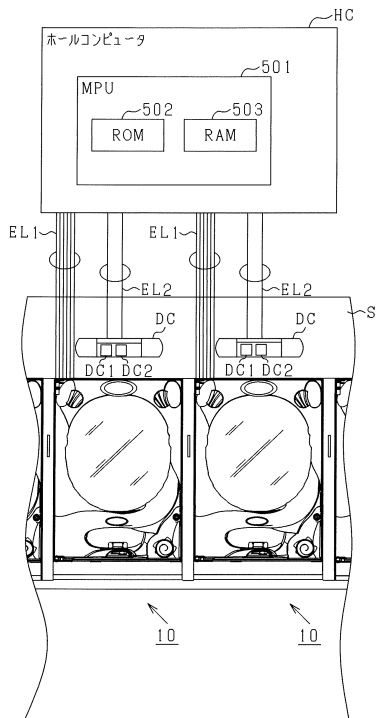
【図 1 3 4】



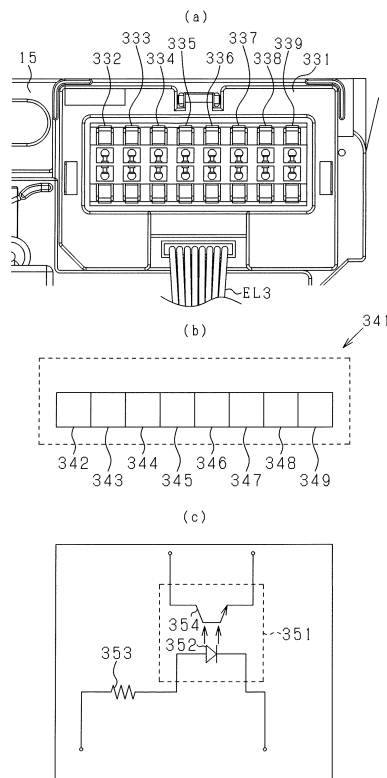
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

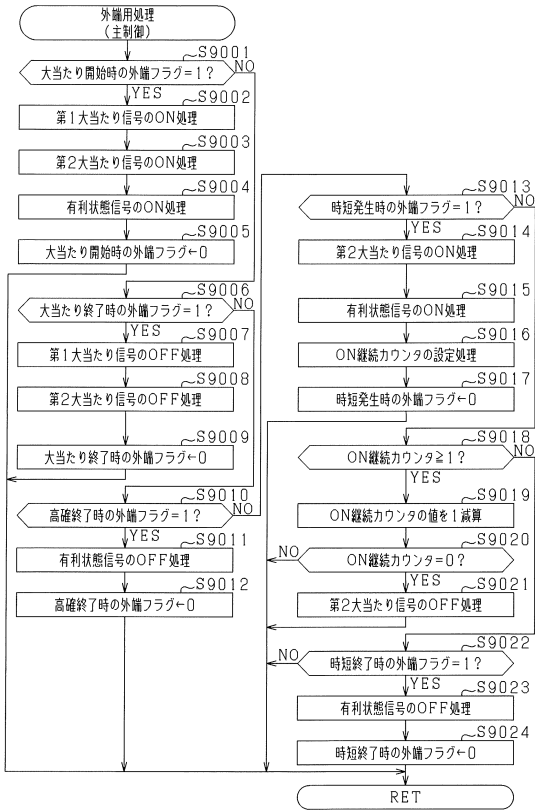


30

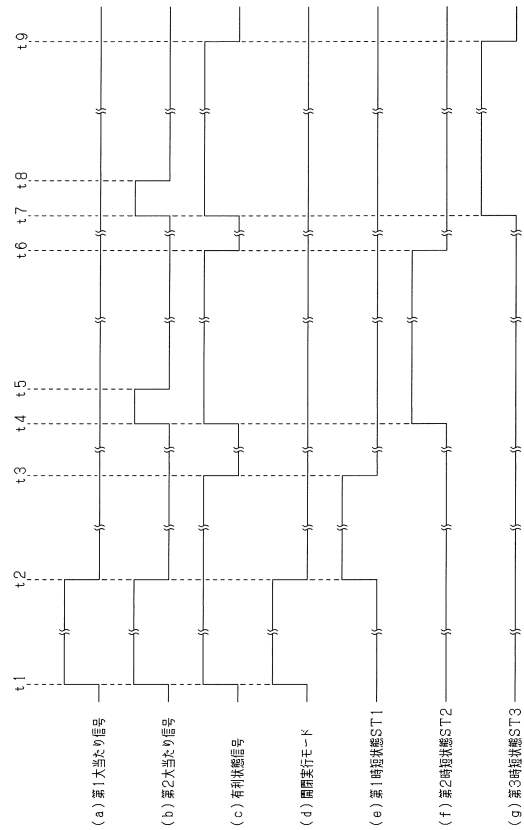
40

50

【図137】



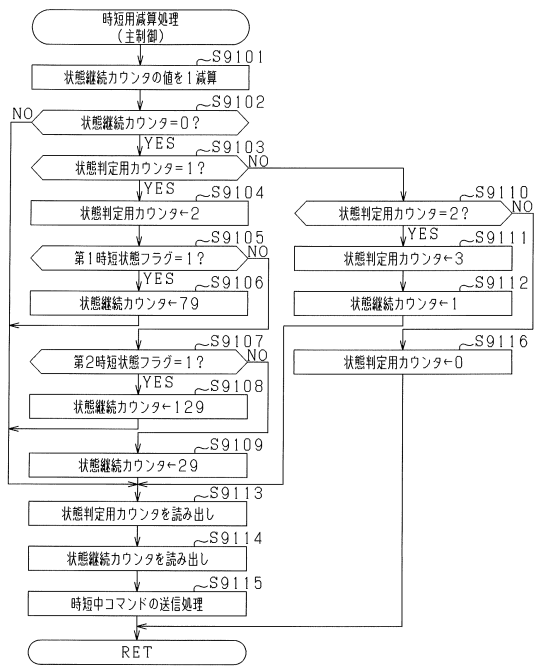
【図138】



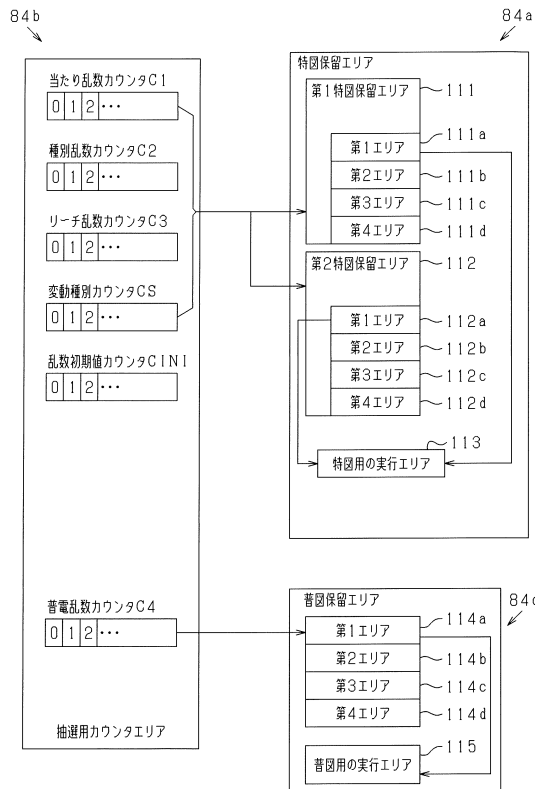
10

20

【図139】



【図140】

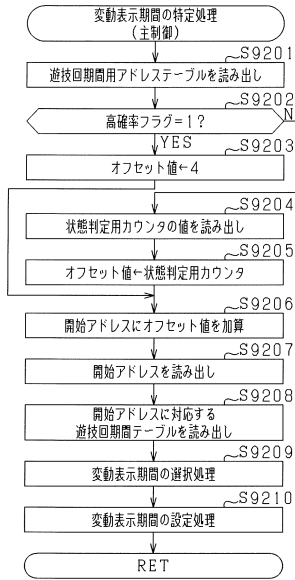


30

40

50

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

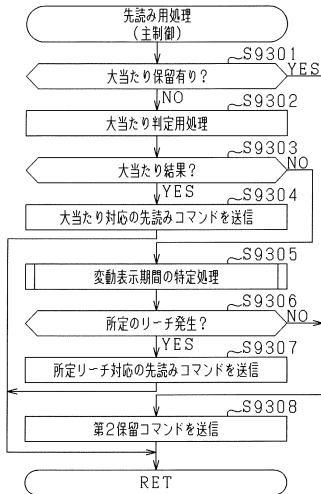
311 ↙

アドレス	データ
00A0H	通常用の開始アドレス
00A1H	第1段階時短用の開始アドレス
00A2H	第2段階時短用の開始アドレス
00A3H	第3段階時短用の開始アドレス
00A4H	高確率用の開始アドレス

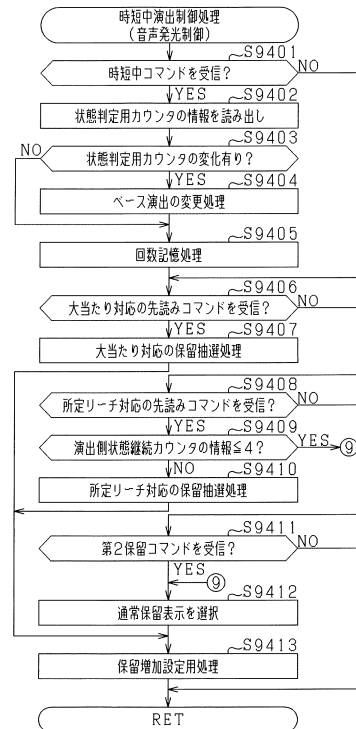
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

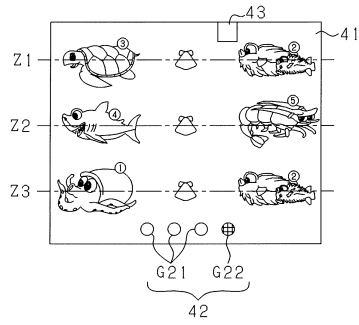


30

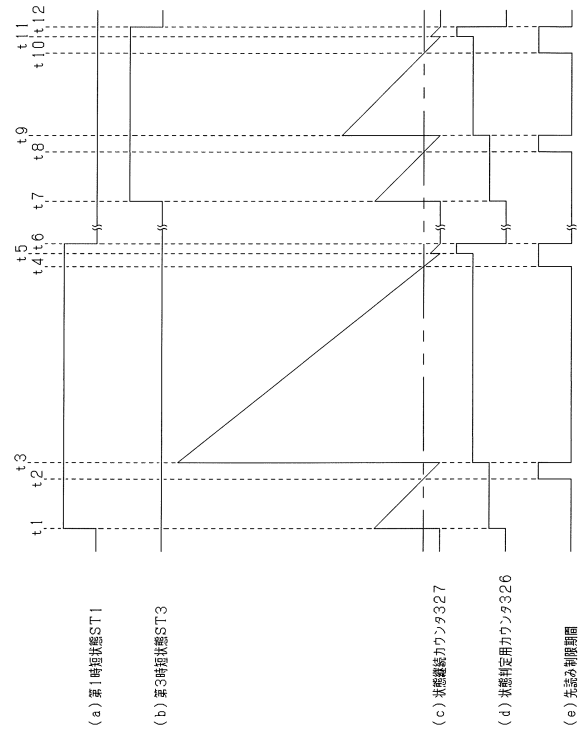
40

50

【 図 1 4 5 】



【 図 1 4 6 】



10

20

【 図 1 4 7 】

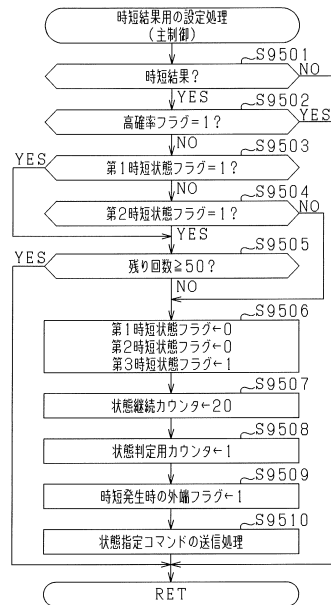
(a)

時短の種類	発生契機	レポートモード	継続回数	優先度
第1時短状態ST1	当たり結果	第1高頻度レポートモード	100回	低
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高頻度レポートモード	150回	高
第3時短状態ST3	時短結果	第2高頻度レポートモード	50回	中

(b)

時短の種類	発生契機	レポートモード	継続回数	優先度
第1時短状態ST1	当たり結果	第1高頻度レポートモード	100回	2
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高頻度レポートモード	150回	2
第3A時短状態ST31	第1時短結果	第2高頻度レポートモード	50回	1
第3B時短状態ST32	第2時短結果	第2高頻度レポートモード	110回	3

【 図 1 4 8 】

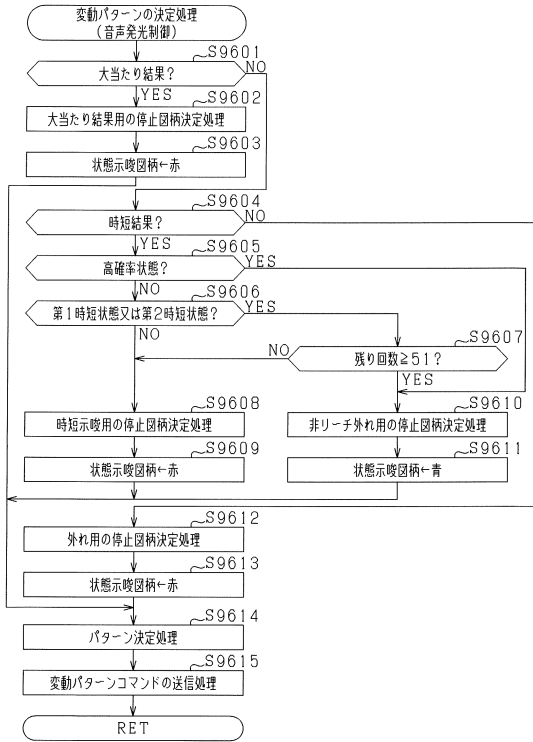


30

40

50

【図149】



【図150】

(a) 低確率時の第1当否テーブル 361

抽選結果	当たり乱数カウンタC1
大当たり結果	54個
小当たり結果	100個
時短結果	100個
外れ結果	9746個

(b) 低確率時の第2当否テーブル 362

抽選結果	当たり乱数カウンタC1
大当たり結果	54個
小当たり結果	2000個
時短結果	120個
外れ結果	7826個

(c) 高確率時の当否テーブル 363

抽選結果	当たり乱数カウンタC1
大当たり結果	540個
小当たり結果	2000個
外れ結果	7460個

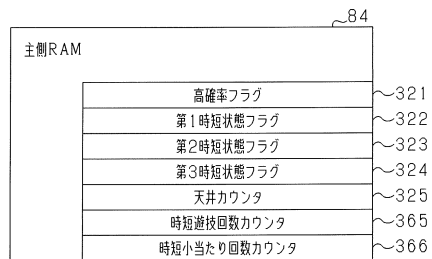
10

20

【図151】

時短の種類	発生契機	サポートモード	終了条件
第1時短状態ST1	大当たり結果	第1高頻度サポートモード	10回の小当たり結果発生 又は 100回の遊技回消化
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高頻度サポートモード	15回の小当たり結果発生 又は 150回の遊技回消化
第3時短状態ST3	時短結果	第2高頻度サポートモード	5回の小当たり結果発生 又は 50回の遊技回消化

【図152】

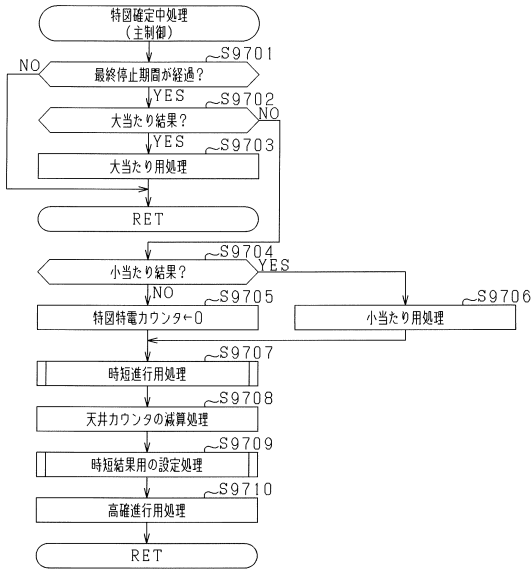


30

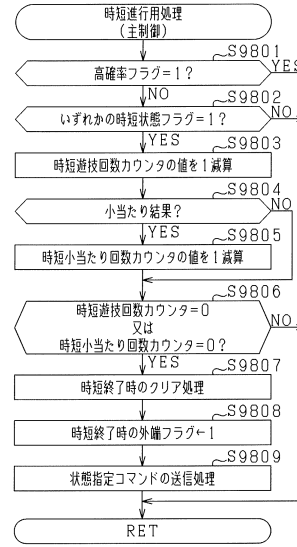
40

50

【図 1 5 3】



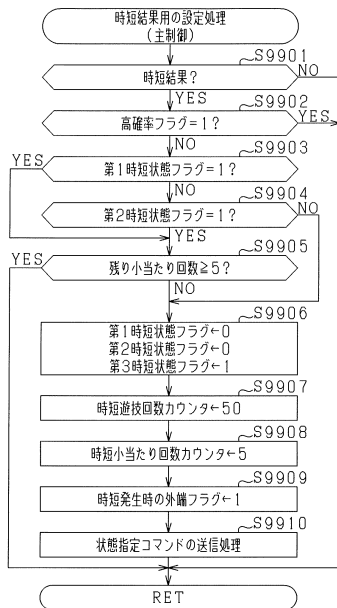
【図 1 5 4】



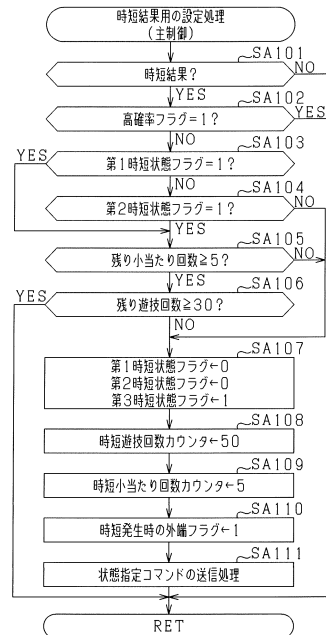
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



30

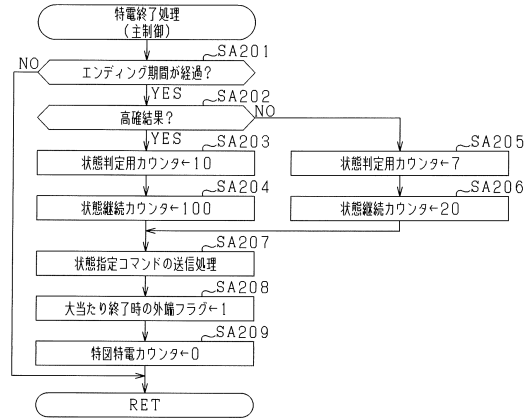
40

50

【 図 1 5 7 】

状態判定用カウンタ326	遊技状態	
0	通常遊技状態	
1	第3時短状態ST3	第1段階
2		第2段階
3		第3段階
4	第2時短状態ST2	第1段階
5		第2段階
6		第3段階
7	第1時短状態ST1	第1段階
8		第2段階
9		第3段階
10	高確率状態	

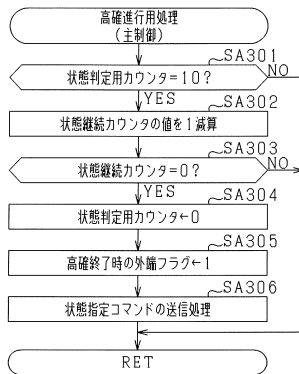
【 図 1 5 8 】



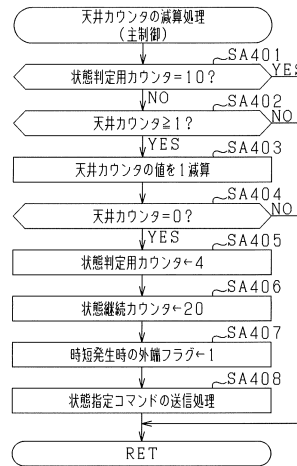
10

20

【 図 1 5 9 】



【 図 1 6 0 】

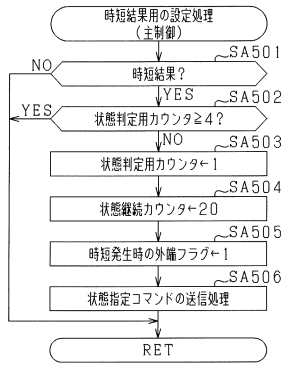


30

40

50

【図 1 6 1】



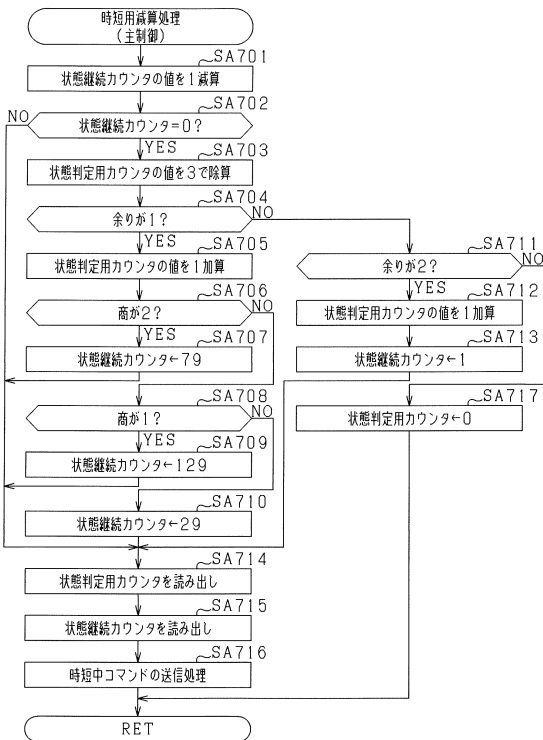
【図 1 6 2】



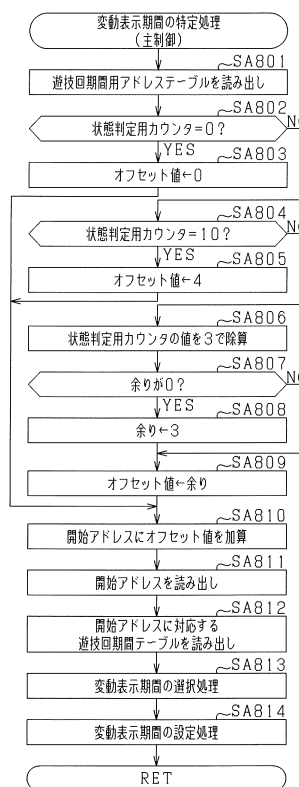
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

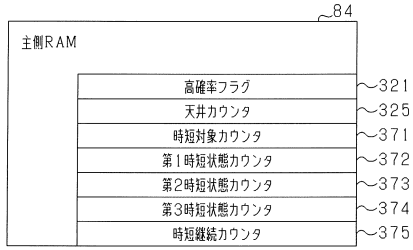


30

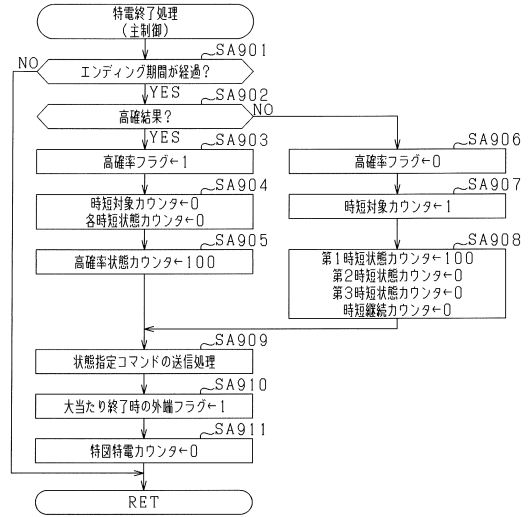
40

50

【図 1 6 5】



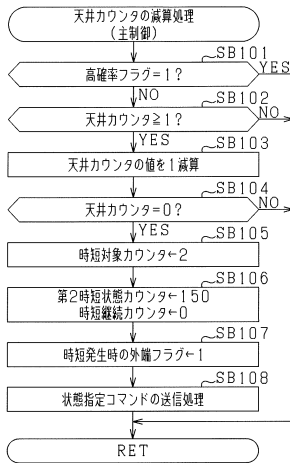
【図 1 6 6】



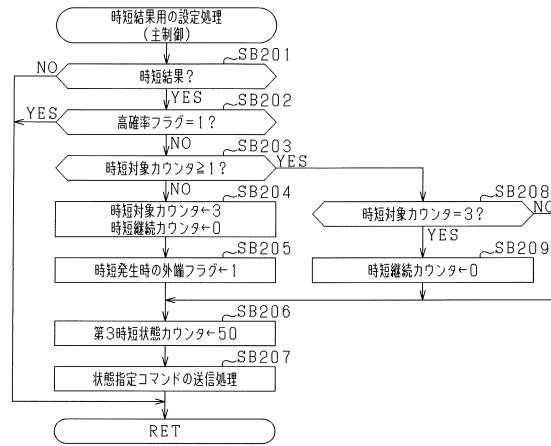
10

20

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

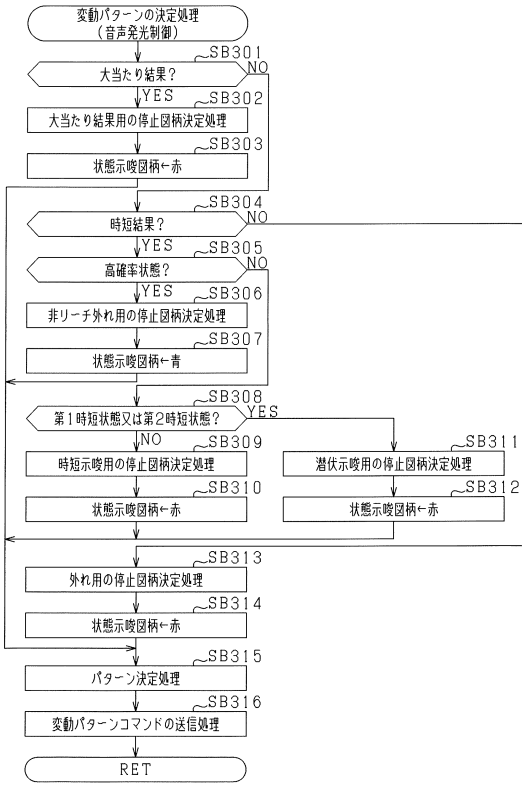


30

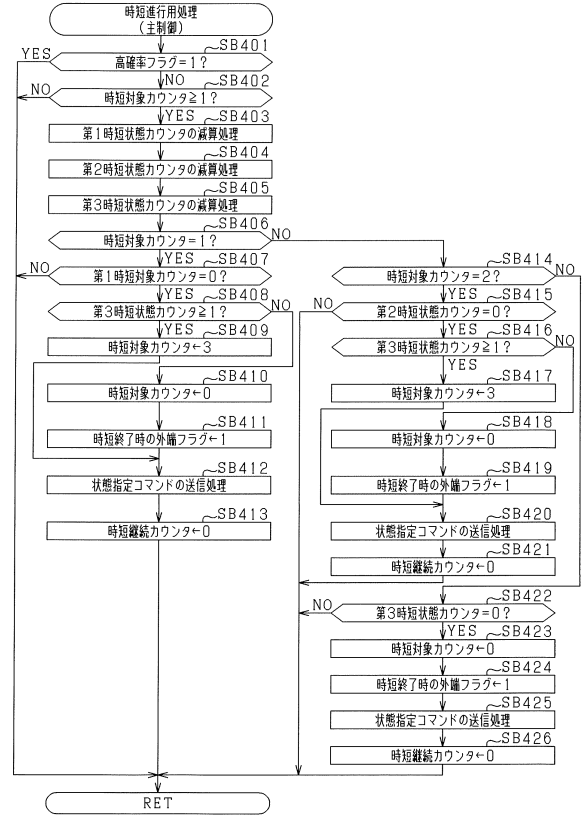
40

50

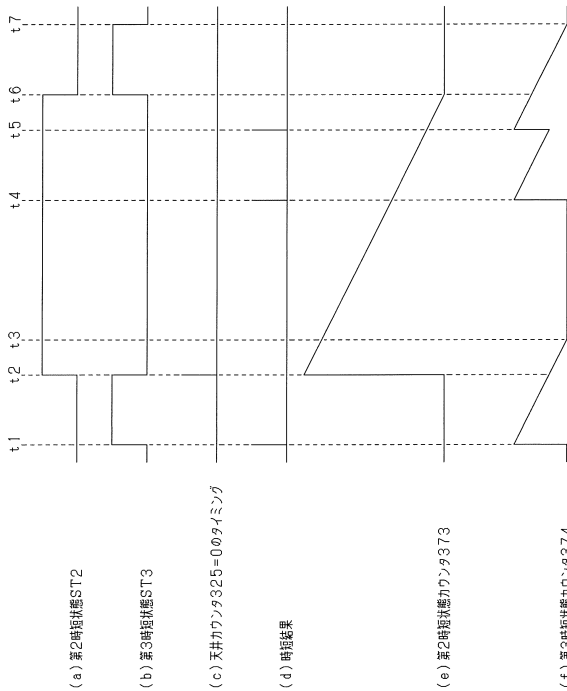
【図169】



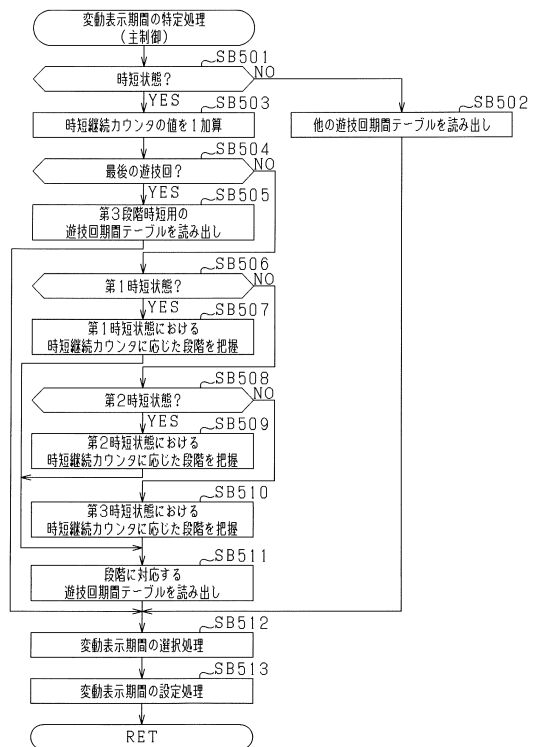
【図170】



【図171】



【図172】



10

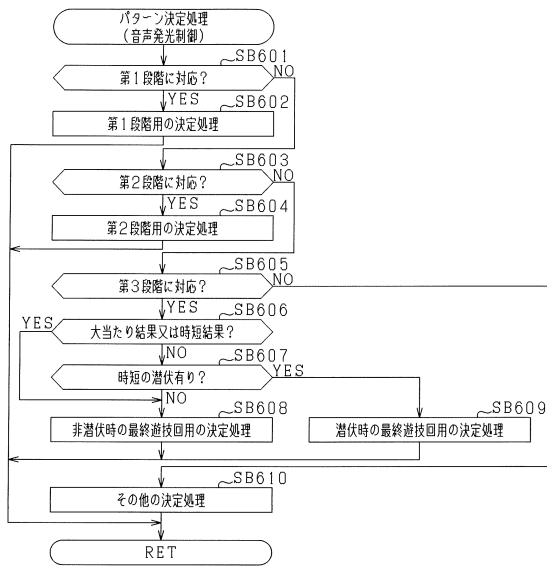
20

30

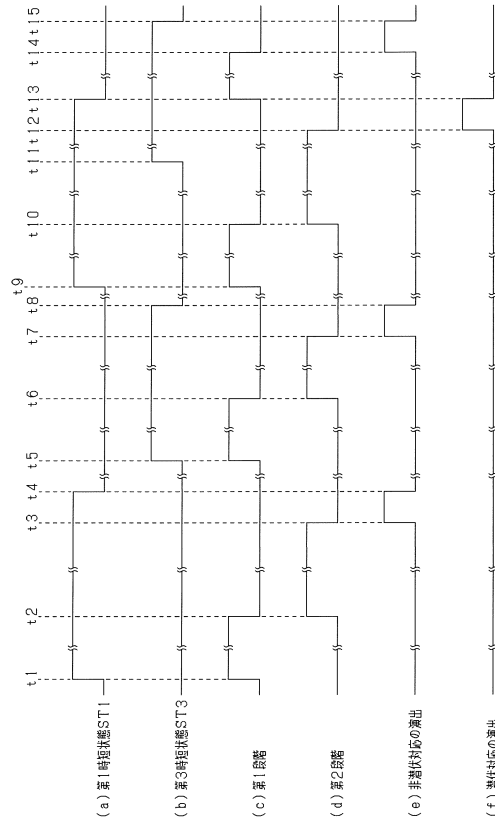
40

50

【図 173】



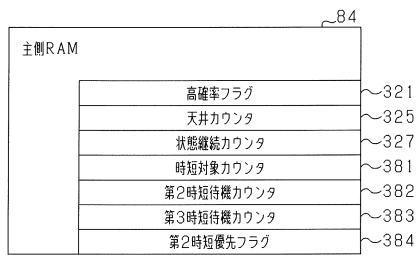
【図 174】



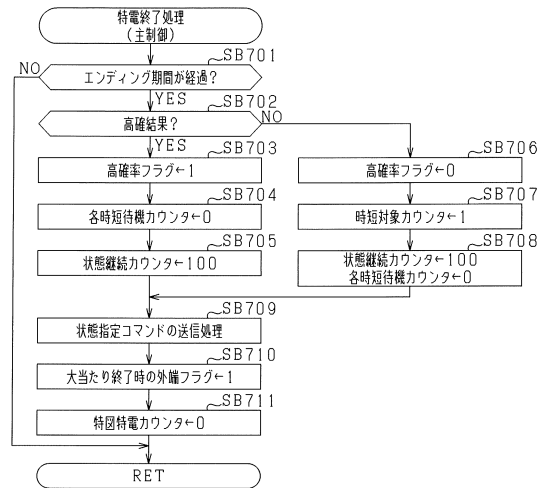
10

20

【図 175】



【図 176】

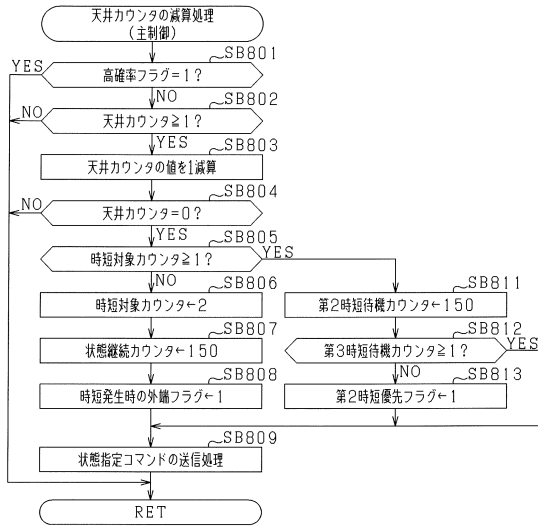


30

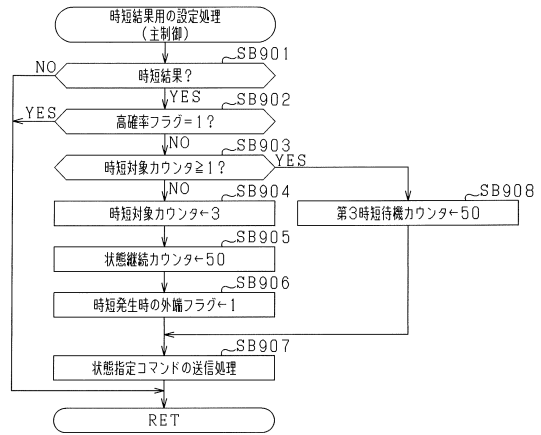
40

50

【図 177】



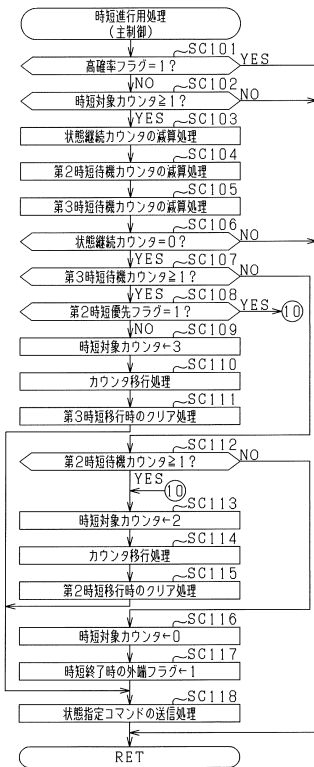
【図 178】



10

20

【図 179】



【図 180】

(a)

時短の種類	発生契機	サポートモード	継続回数
第1時短状態ST1	大当たり結果	第1高頻度サポートモード	100回
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高頻度サポートモード	150回
第3A時短状態ST3A	第1時短結果	第2高頻度サポートモード	50回
第3B時短状態ST3B	第2時短結果	第2高頻度サポートモード	100回
第3C時短状態ST3C	第3時短結果	第2高頻度サポートモード	130回

30

(b) 第1特図用の時短振分テーブル

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~9	第1時短結果
10~19	第2時短結果
20~29	第3時短結果

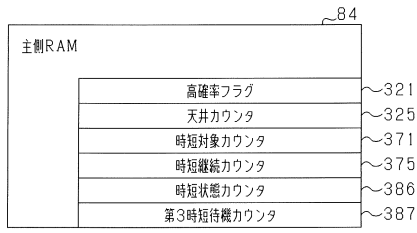
40

(c) 第2特図用の時短振分テーブル

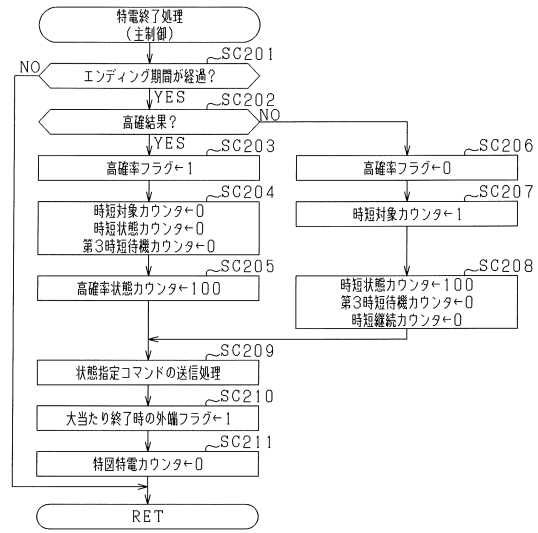
種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~7	第1時短結果
8~15	第2時短結果
16~29	第3時短結果

50

【図 181】



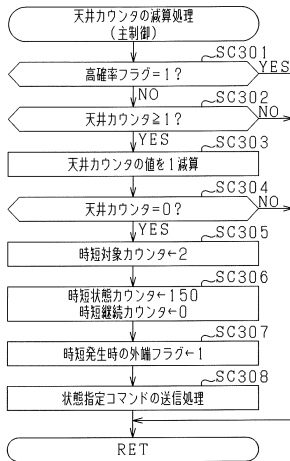
【図 182】



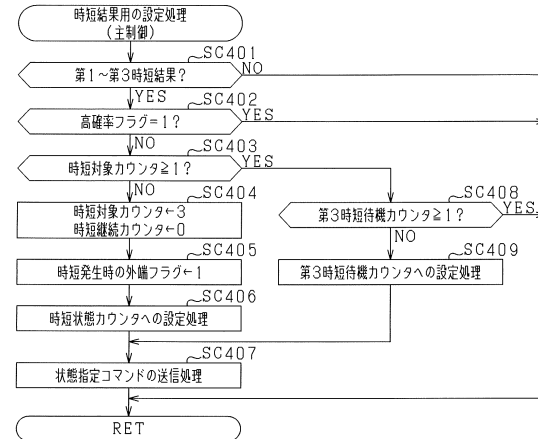
10

20

【図 183】



【図 184】

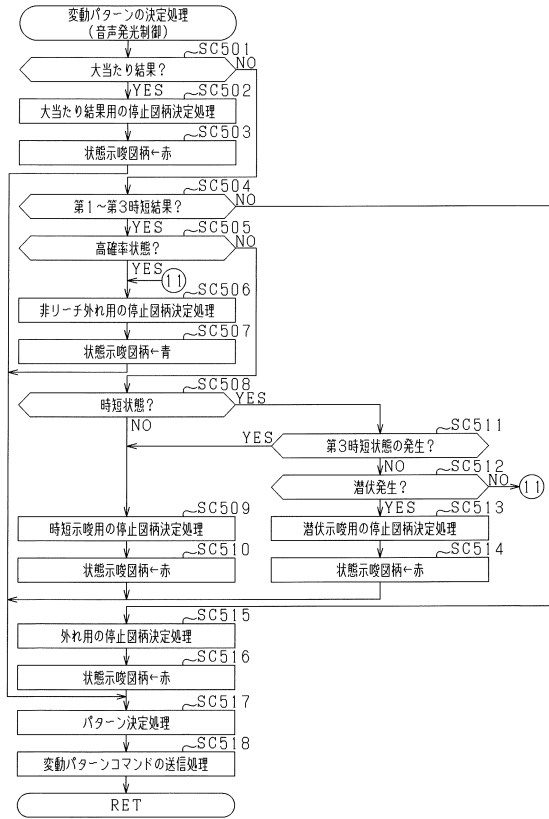


30

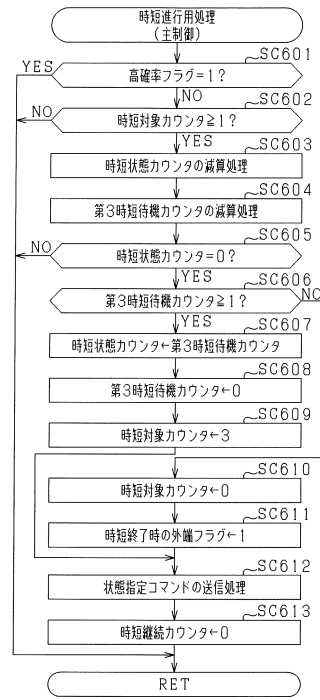
40

50

【 図 1 8 5 】



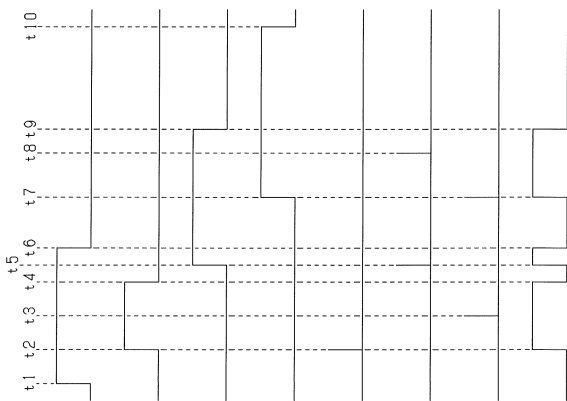
【 図 1 8 6 】



10

20

【 図 1 8 7 】



(a) 第1時短状態STT1

(b) 第3A時短状態STT3A

(c) 第3B時短状態STT3B

(d) 第3C時短状態STT3C

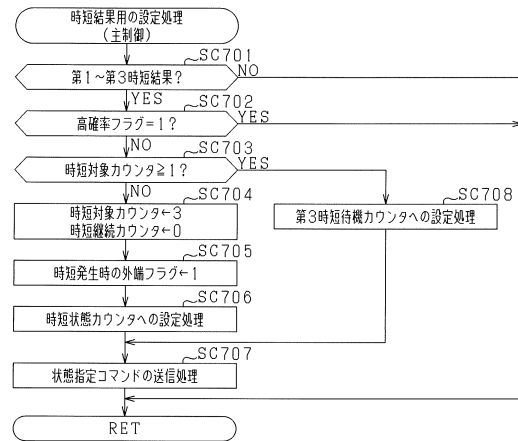
(e) 第1時短結果

(f) 第2時短結果

(g) 第3時短結果

(h) 第3時短待機カウンタ3B7≥1

【 図 1 8 8 】

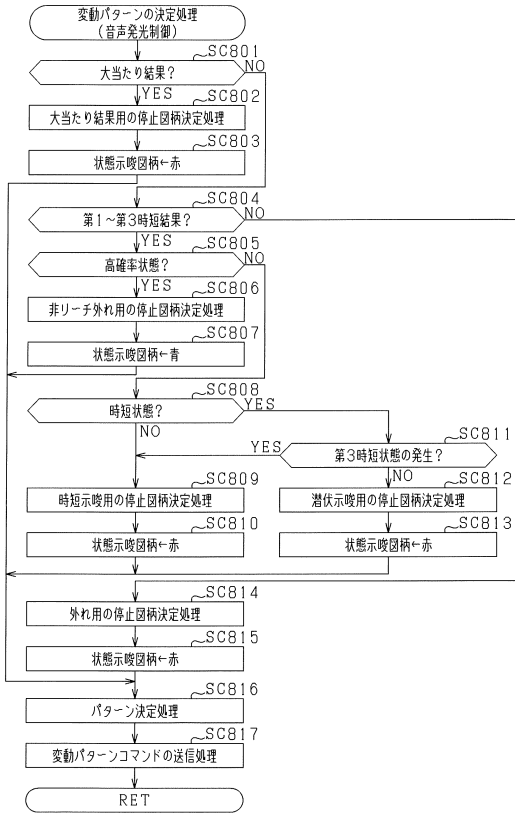


30

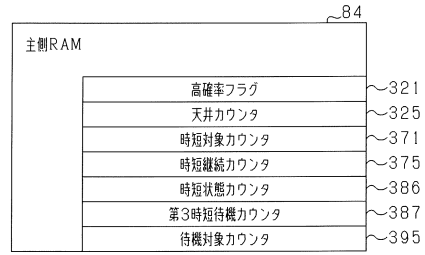
40

50

【図189】



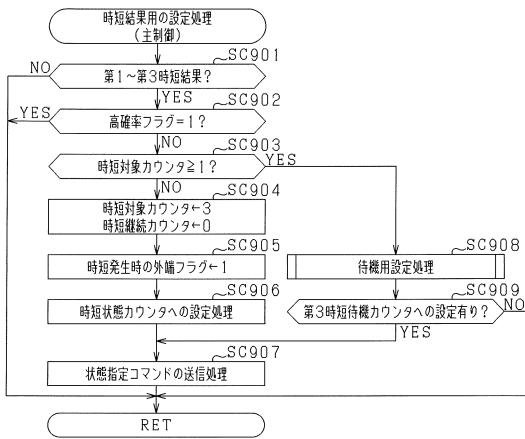
【図190】



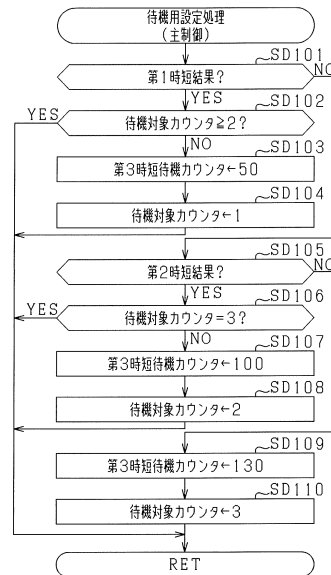
10

20

【図191】



【図192】

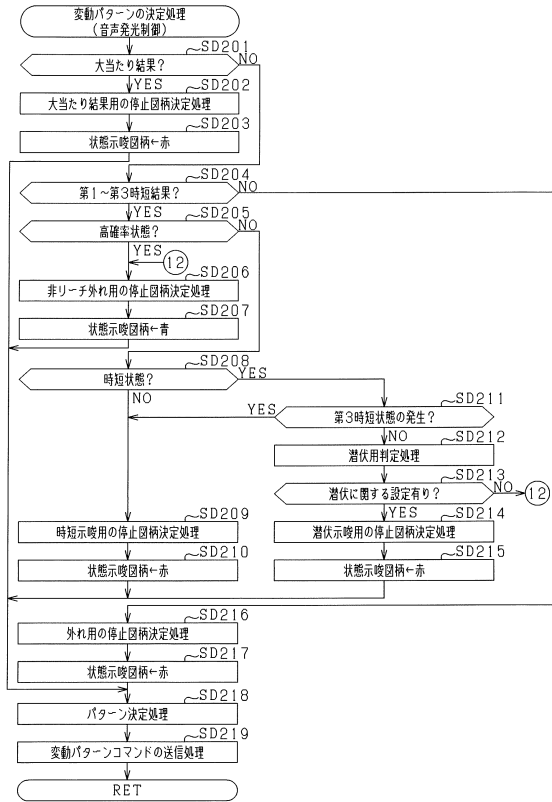


30

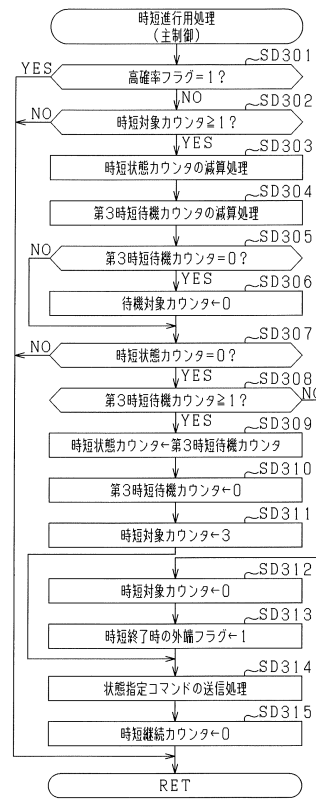
40

50

【 図 1 9 3 】



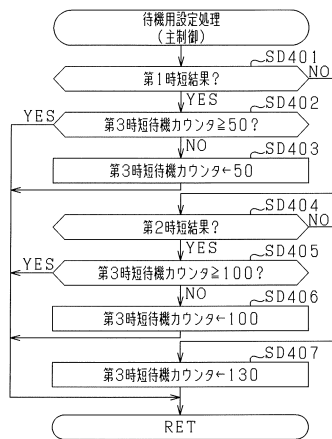
【 図 1 9 4 】



10

20

【 図 1 9 5 】



【 図 1 9 6 】

(a)

サポートモード	普通当否判定	普通の変動期間	普通電置状態
低頻度サポートモード	普通側の低確率モード	長期間	低期待度モード
第1高頻度サポートモード	普通側の高確率モード	短期間	高期待度モード
第2高頻度サポートモード	普通側の低確率モード	短期間	高期待度モード
第3高頻度サポートモード	普通側の低確率モード	中期間	中期期待度モード
第4高頻度サポートモード	普通側の低確率モード	短期間	中期期待度モード
第5高頻度サポートモード	普通側の低確率モード	中期間	高期待度モード

30

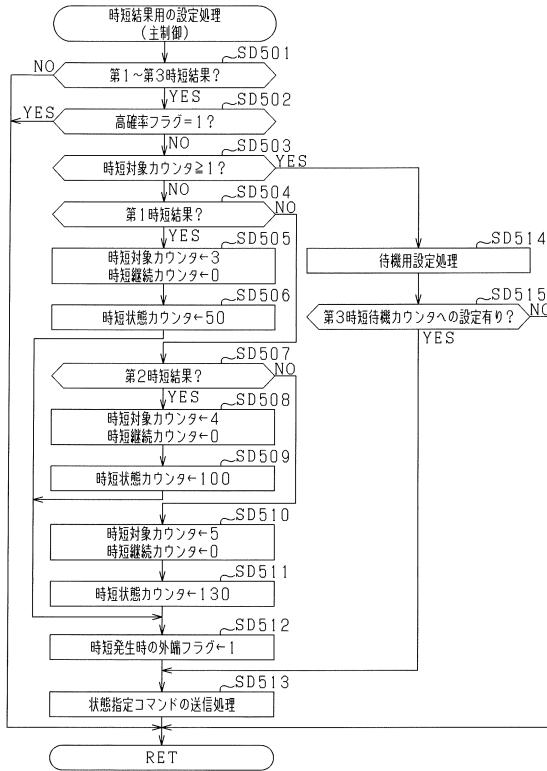
(b)

時短の種類	発生契機	サポートモード	継続回数
第1時短状態ST1	大当たり結果	第1高頻度サポートモード	100回
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高頻度サポートモード	150回
第3A時短状態ST41	第1時短結果	第3高頻度サポートモード	50回
第3B時短状態ST42	第2時短結果	第4高頻度サポートモード	100回
第3C時短状態ST43	第3時短結果	第5高頻度サポートモード	130回

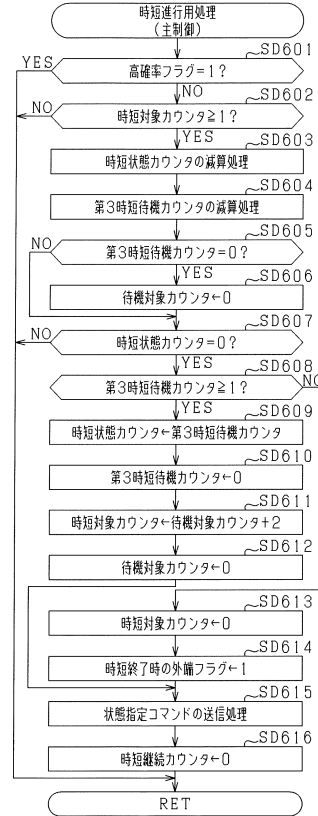
40

50

【図197】



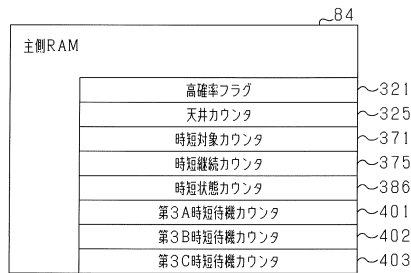
【図198】



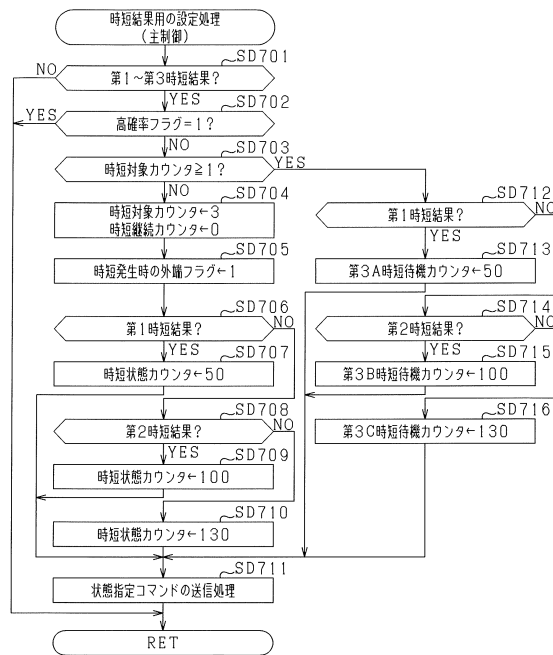
10

20

【図199】



【図200】

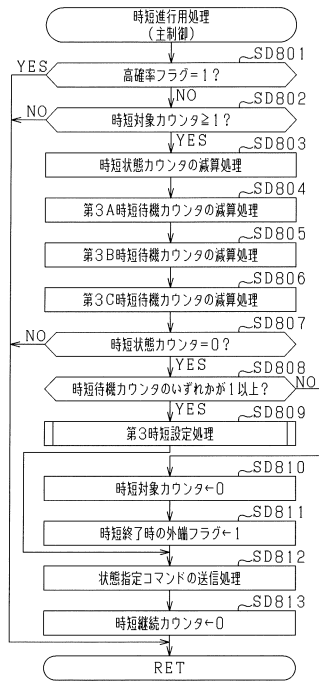


30

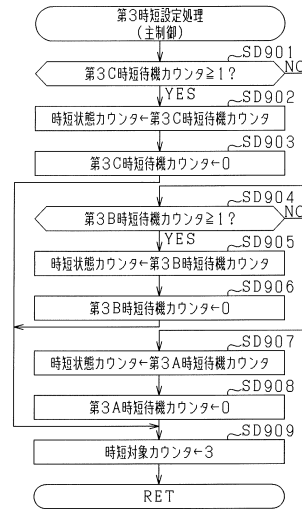
40

50

【図201】



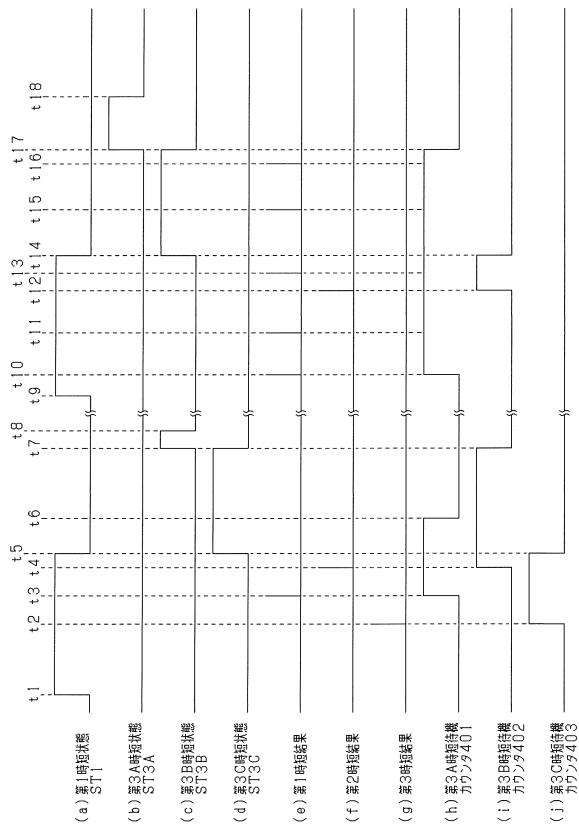
【図202】



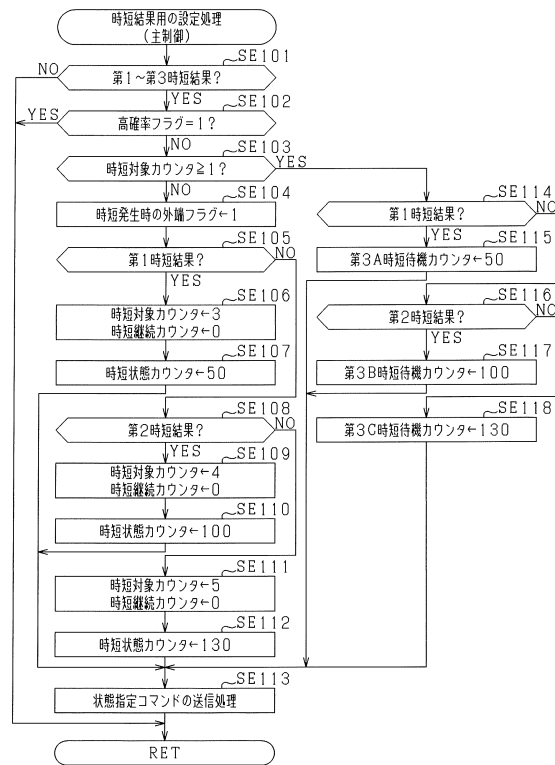
10

20

【図203】



【図204】

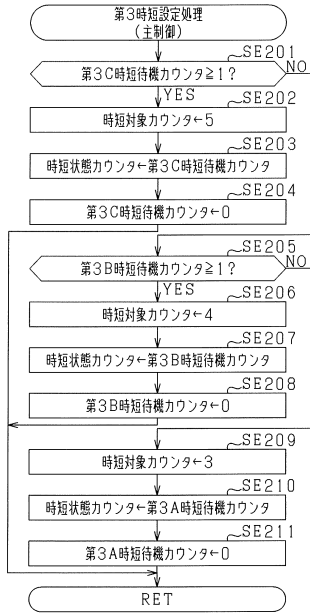


30

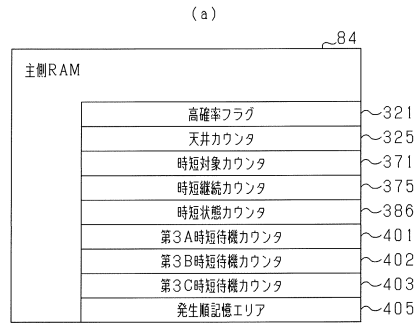
40

50

【図205】



【図206】



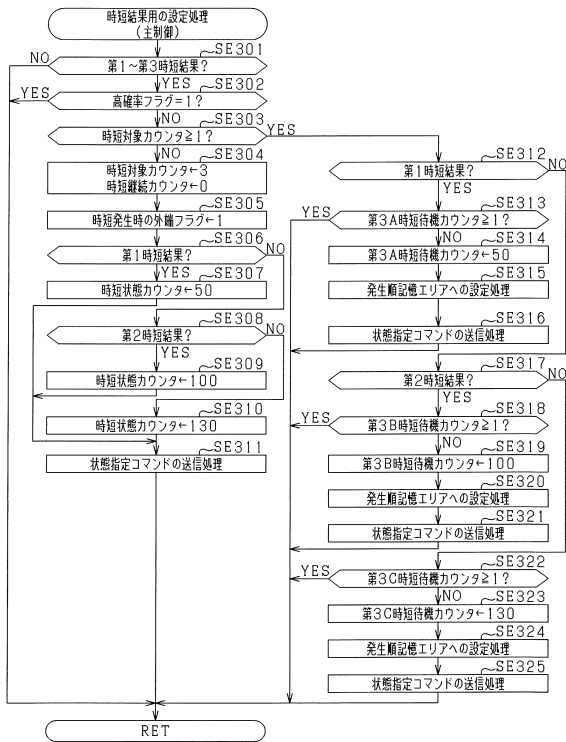
(b)

順序	格納エリア
1	
2	
3	

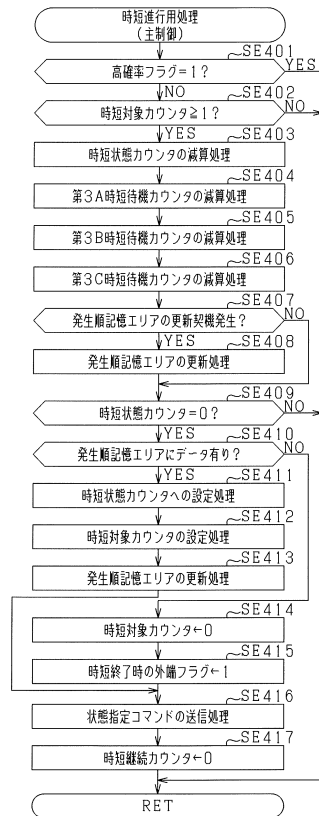
10

20

【図207】



【図208】

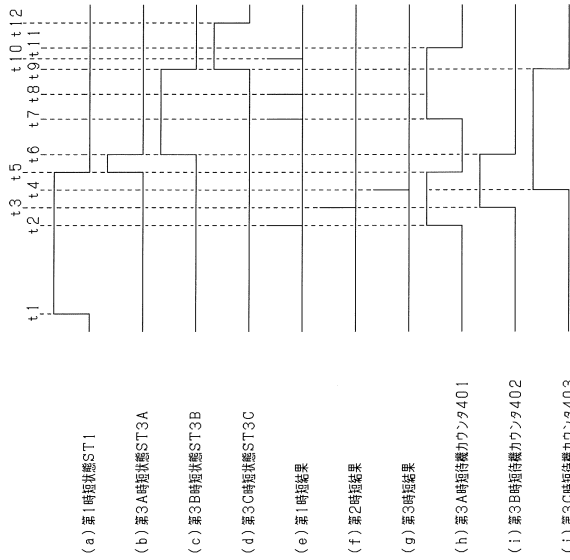


30

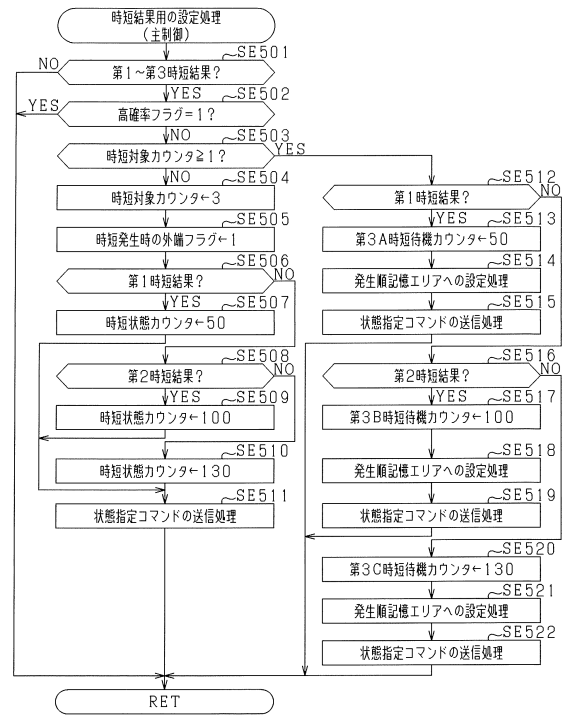
40

50

【図209】



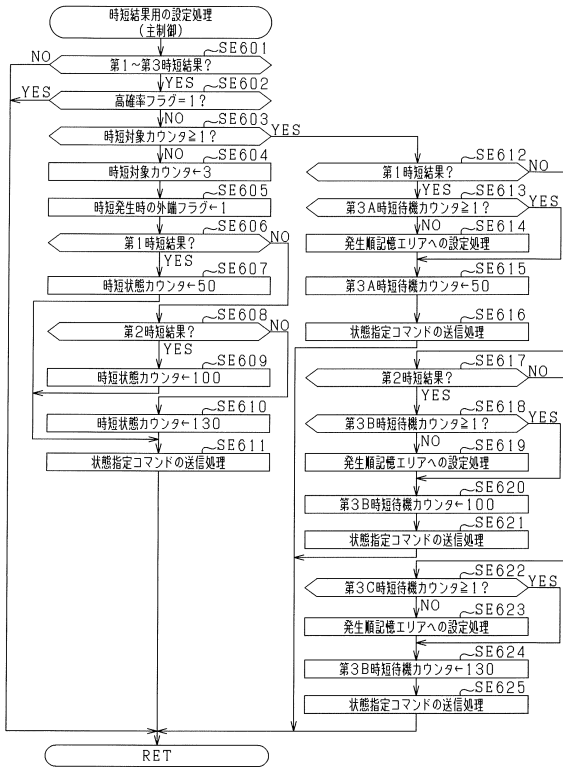
【図210】



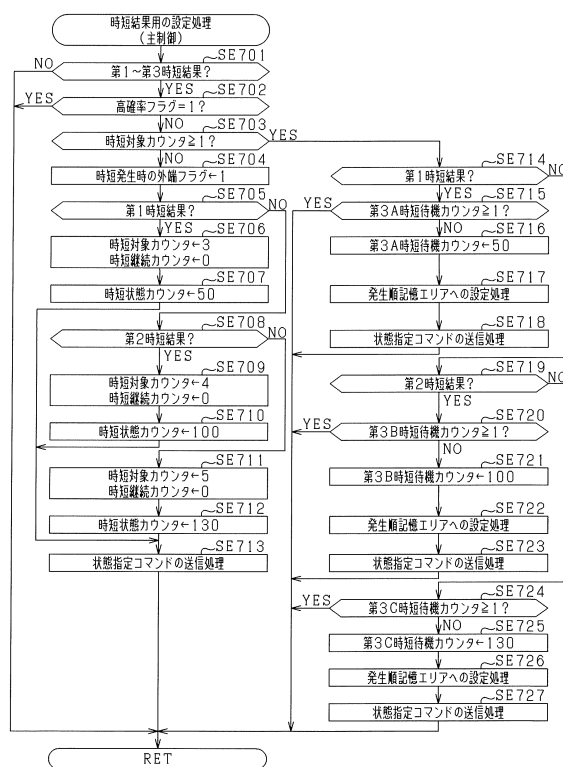
10

20

【図211】



【図212】

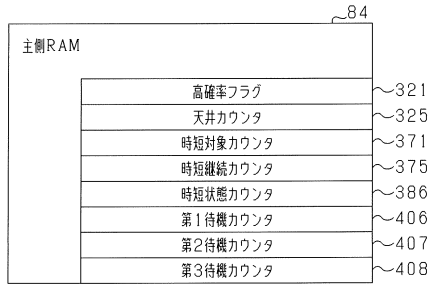


30

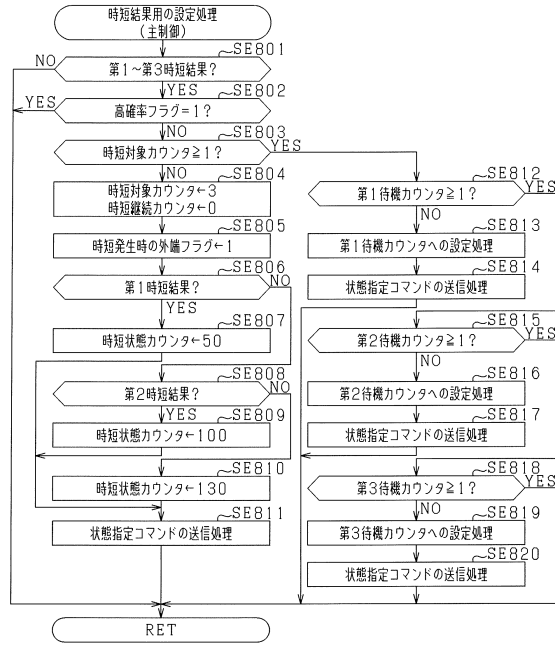
40

50

【図 2 1 3】



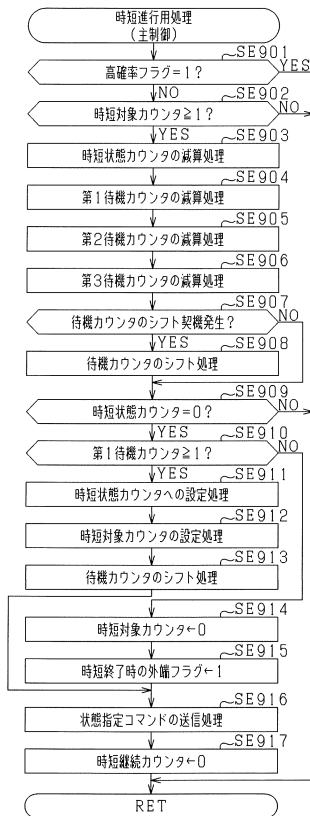
【図 2 1 4】



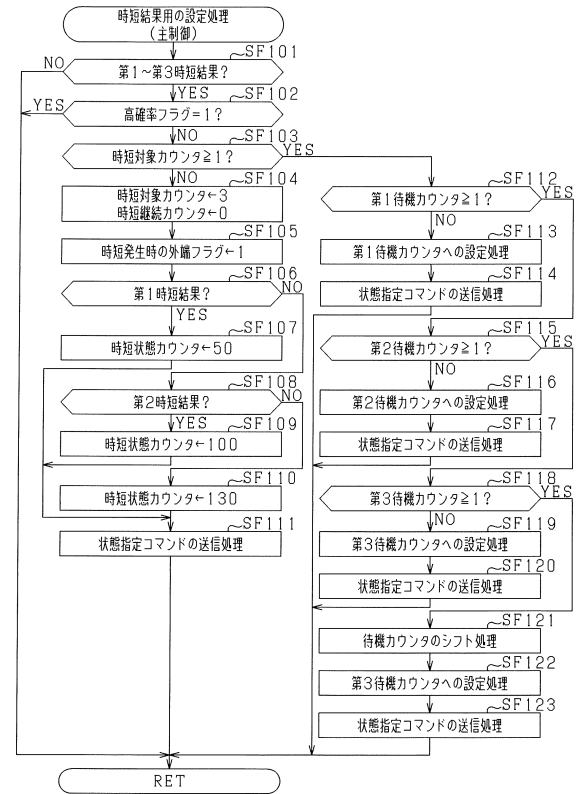
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

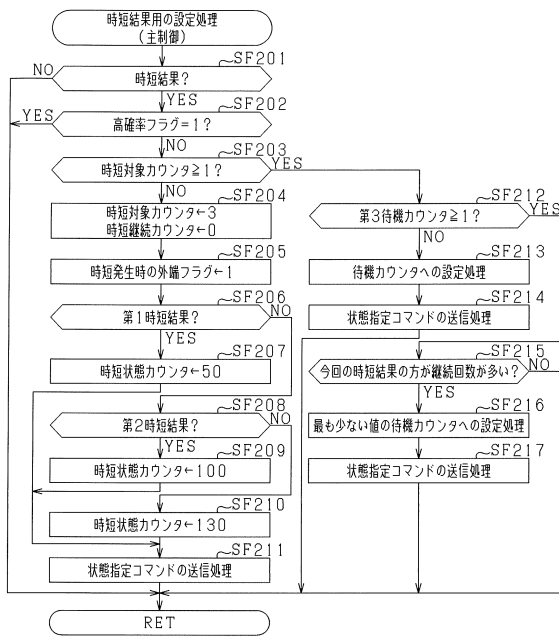


30

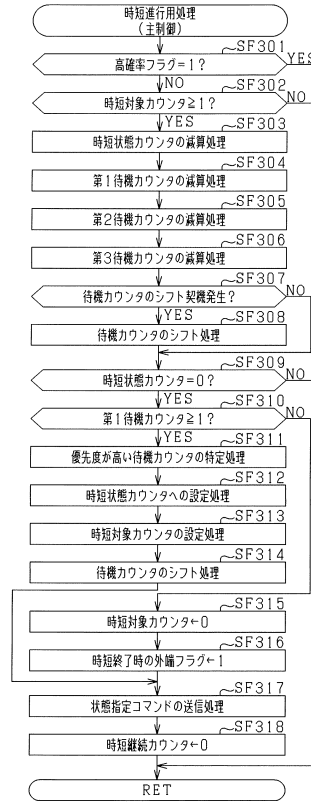
40

50

【図 2 1 7】



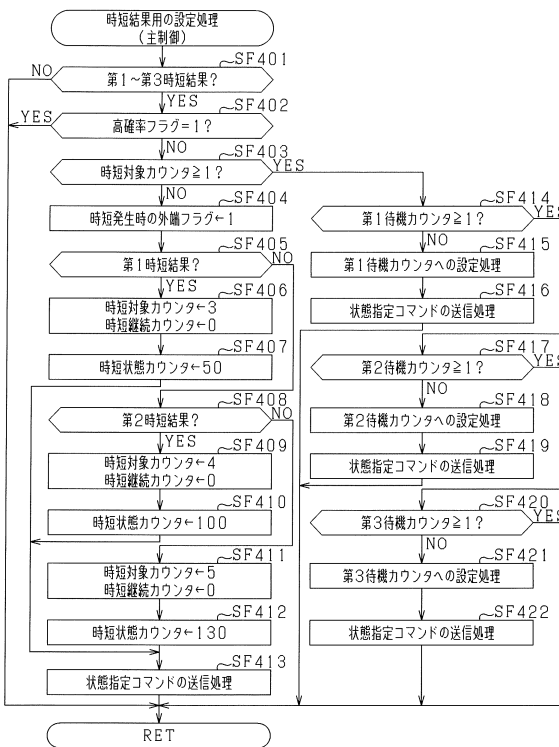
【図 2 1 8】



10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

(a)

サポートモード	音図当否判定	音図の変動期間	音電開放状態
低集中度サポートモード	音図側の低確率モード	長期間	低期待度モード
第1高集中度サポートモード	音図側の高確率モード	短期間	高期待度モード
第2高集中度サポートモード	音図側の低確率モード	短期間	高期待度モード
中集中度サポートモード	音図側の低確率モード	中期間	中期期待度モード

30

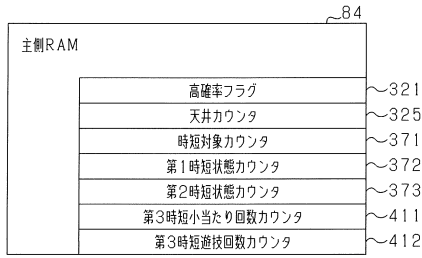
(b)

時短の種類	発生契機	サポートモード	終了条件
第1時短状態ST1	当たり結果	第1高集中度サポートモード	100回の遊技回消化
第2時短状態ST2	天井回数の消化	第2高集中度サポートモード	150回の遊技回消化
第3時短状態ST5	時短結果	中集中度サポートモード	5回の小当たり結果発生 又は 30回の遊技回消化

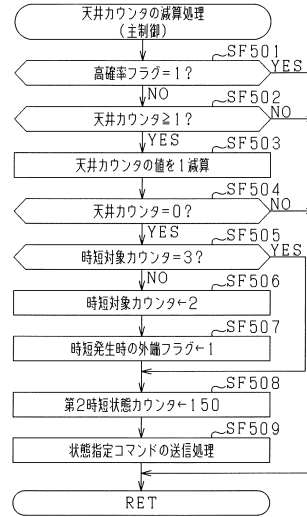
40

50

【図 2 2 1】



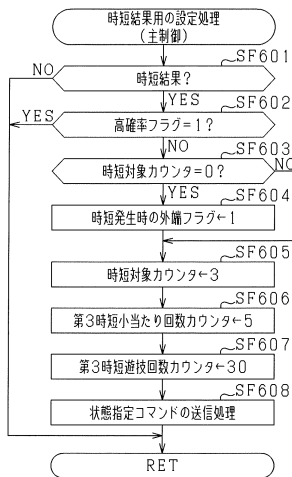
【図 2 2 2】



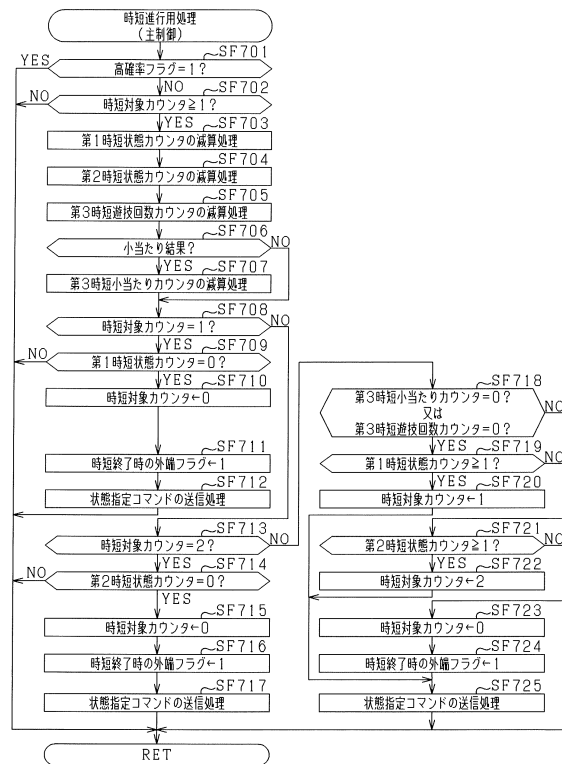
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



30

40

50

【図 2 2 5】

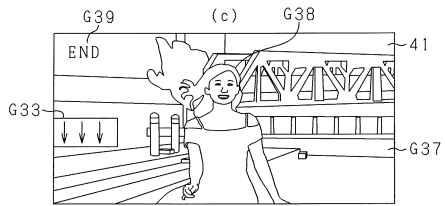
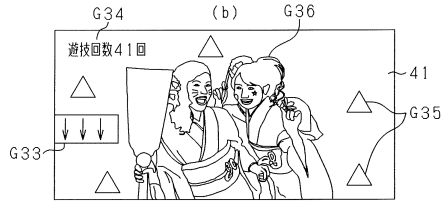
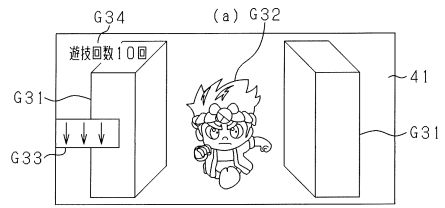
(a)

時短の種類	発生契機	サポートモード	終了条件	優先度
第3A時短状態ST61	第1時短結果	第2高難度サポートモード	100回の遊技回消化	中
第3B時短状態ST62	第2時短結果	第2高難度サポートモード	20回の小当たり結果発生	低
第3C時短状態ST63	第3時短結果	中難度サポートモード	5回の小当たり結果発生 又は 30回の遊技回消化	高

(b)

時短の種類	発生契機	サポートモード	終了条件	優先度
第3A時短状態ST71	第1時短結果	第2高難度サポートモード	100回の遊技回消化	低
第3B時短状態ST72	第2時短結果	中難度サポートモード	20回の普通開放状態発生	中
第3C時短状態ST73	第3時短結果	中難度サポートモード	5回の小当たり結果発生	高

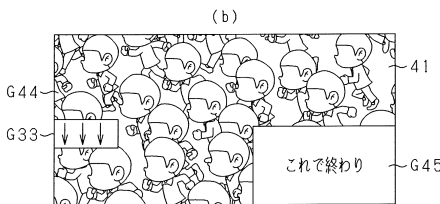
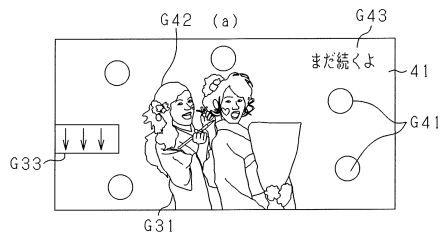
【図 2 2 6】



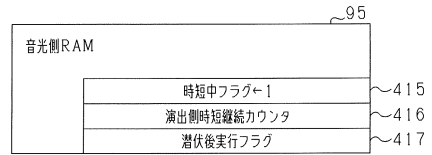
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

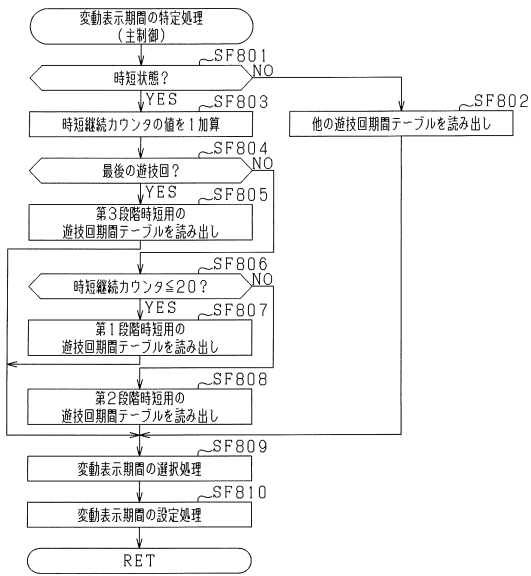


30

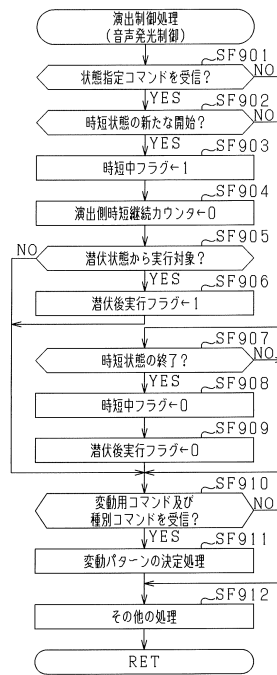
40

50

【図229】



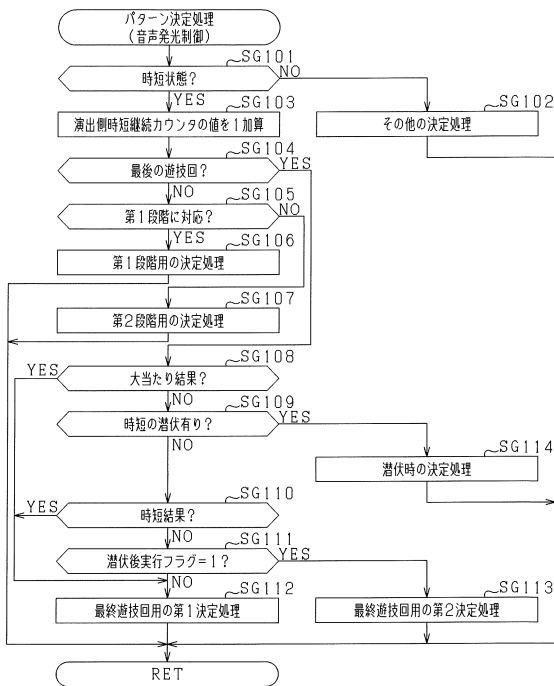
【図230】



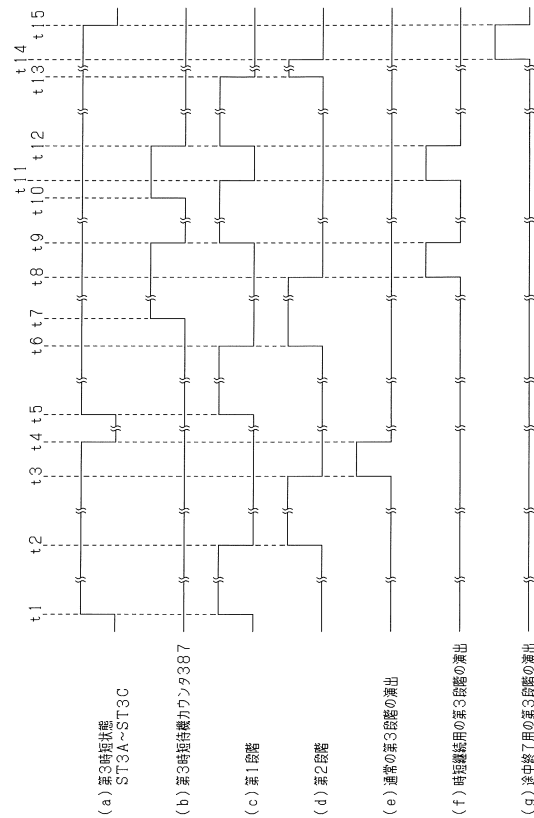
10

20

【図231】



【図232】

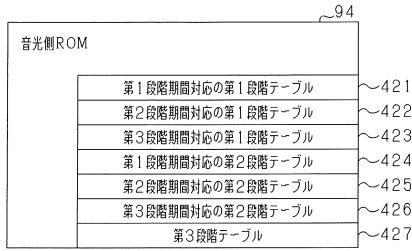


30

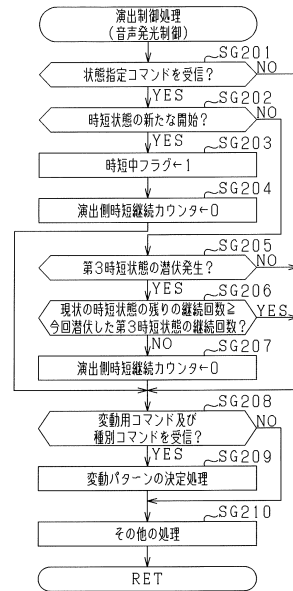
40

50

【図 2 3 3】



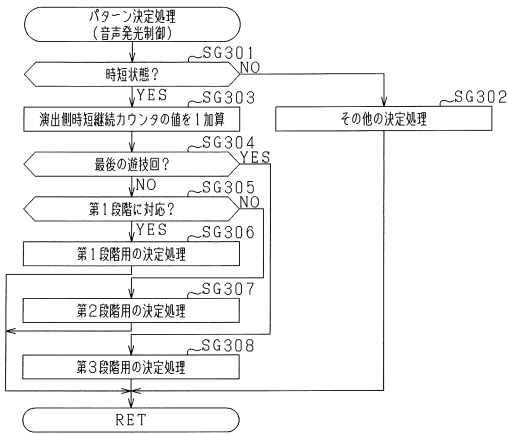
【図 2 3 4】



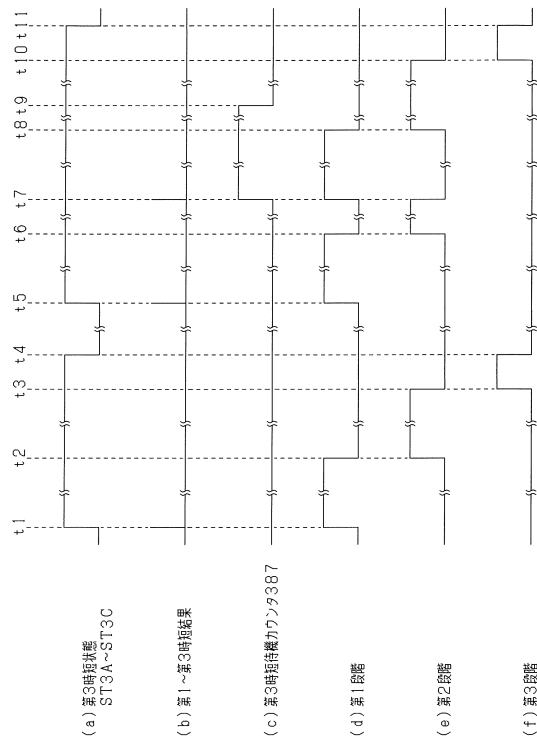
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

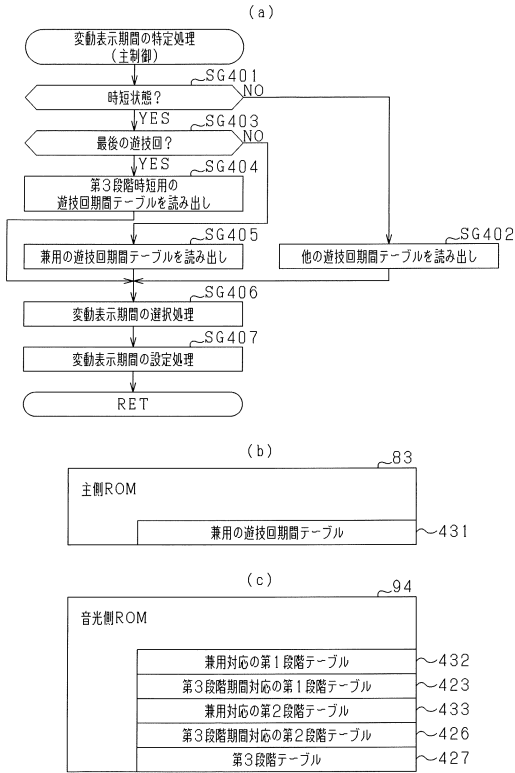


30

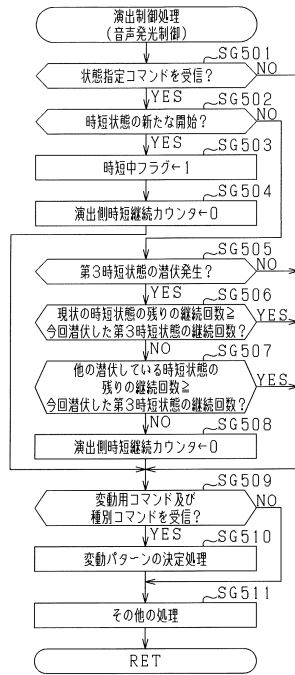
40

50

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



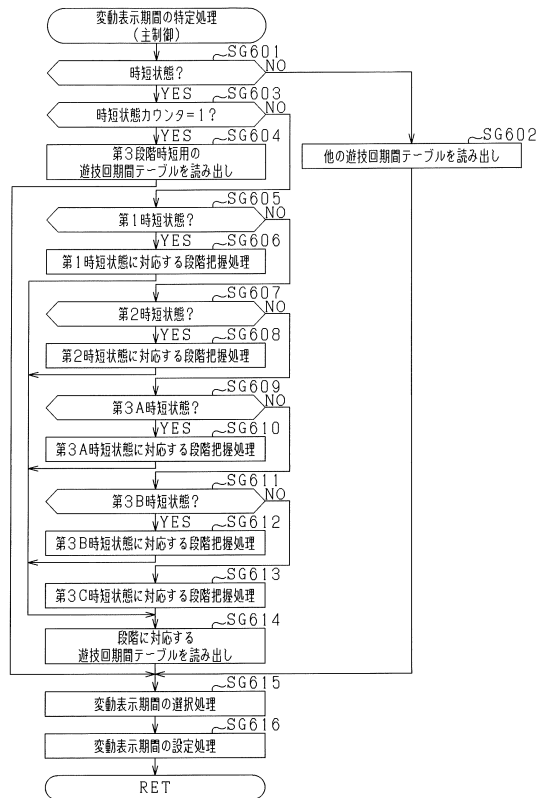
10

20

【図 2 3 9】

	第1段階	第2段階	第3段階
第1時短状態ST1	残り81~100回	残り2~80回	残り1回
第2時短状態ST2	残り131~150回	残り2~130回	残り1回
第3A時短状態ST3A	残り31~50回	残り2~30回	残り1回
第3B時短状態ST3B	残り81~100回	残り2~80回	残り1回
第3C時短状態ST3C	残り111~130回	残り2~110回	残り1回

【図 2 4 0】

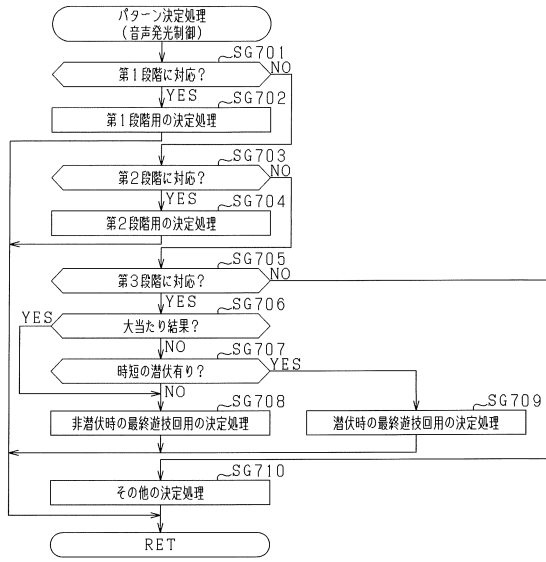


30

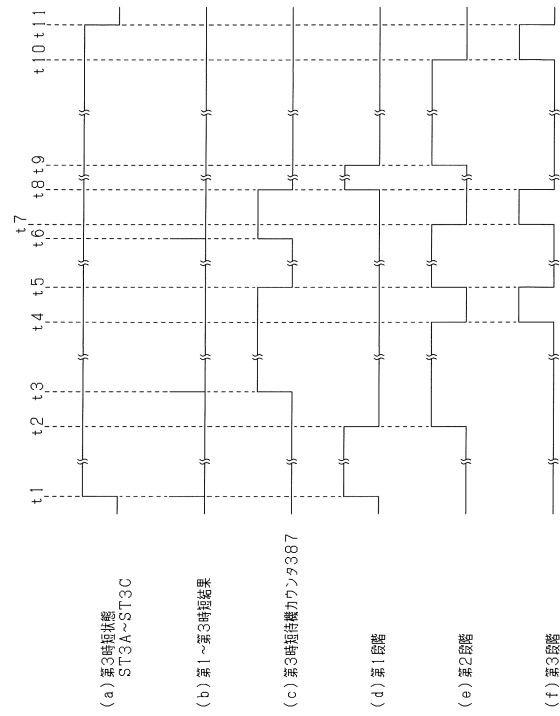
40

50

【図241】



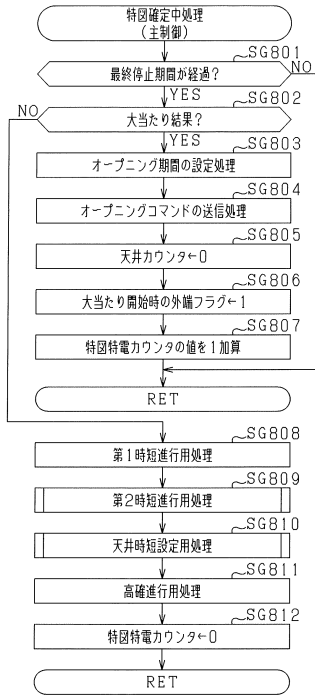
【図242】



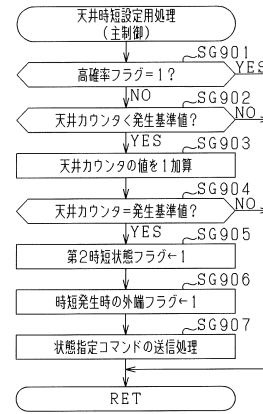
10

20

【図243】



【図244】

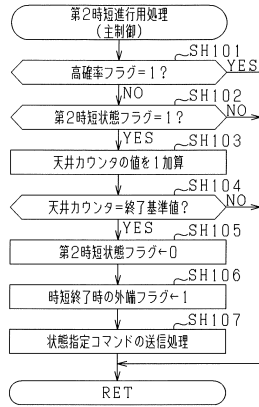


30

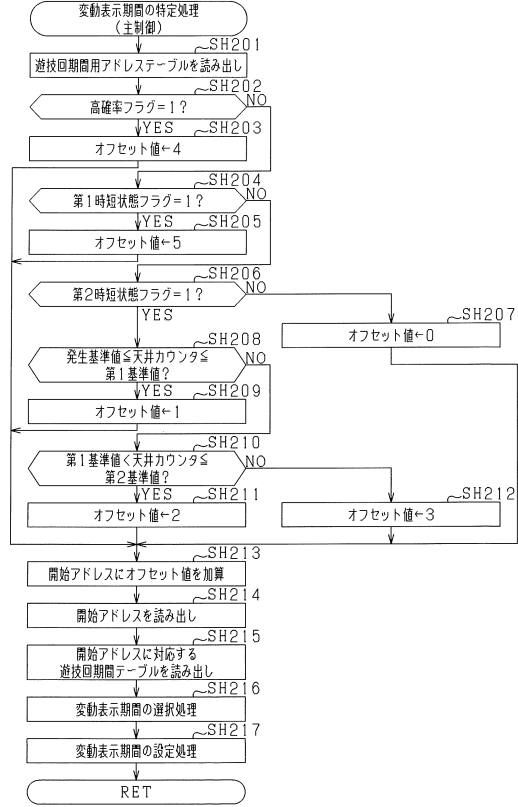
40

50

【図 245】



【図 246】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-000073(JP,A)
特開2013-165871(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02