

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-9408
(P2024-9408A)

(43)公開日 令和6年1月23日(2024.1.23)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全932頁)
(21)出願番号	特願2022-110904(P2022-110904)	(71)出願人	000144522	株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号		
(22)出願日	令和4年7月11日(2022.7.11)	(74)代理人	100143063			
			弁理士 安藤 悟			
		(72)発明者	沖永 圭			
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内			
		(72)発明者	熊木 彰	愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内		
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内			
		(72)発明者	磯野 逸策	愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内		
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内			
		最終頁に続く				

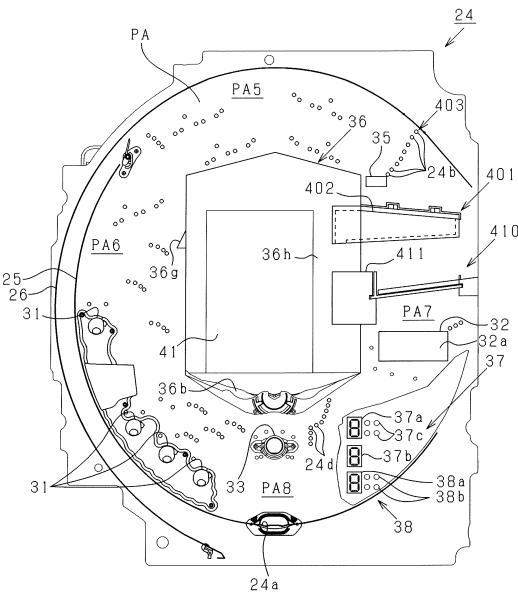
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技領域には振分装置部411が設けられている。また、振分装置部411よりも遊技球の流下方向の上流側には、振分装置部411に向けて流下する遊技球が入球し得る普電装置401が設けられている。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が普電装置401に入球し易くなる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことに基づいて、振分装置部411が開放状態とされた後に閉鎖状態とされる振分実行モードが実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。

【選択図】 図206



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段と、

当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段と、

前記遊技領域において前記可変入球手段よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられ、前記可変入球手段に向けて流下する遊技球が入球し得る所定入球手段と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第 1 所定状況と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第 2 所定状況と、を発生させる所定状況発生手段と、
を備え、

所定事象が発生したことに基づいて、前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

本遊技機は、遊技球が前記可変入球手段に入球したことを契機として特別事象が発生したことに基づいて、特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備え、

前記所定状況発生手段は、前記第 2 所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる所定状況終了手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2019-005447 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

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

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段と、

当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段と、

前記遊技領域において前記可変入球手段よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられ、前記可変入球手段に向けて流下する遊技球が入球し得る所定入球手段と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第1所定状況と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第2所定状況と、を発生させる所定状況発生手段と、
を備え、

所定事象が発生したことに基づいて、前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

本遊技機は、遊技球が前記可変入球手段に入球したことを契機として特別事象が発生したことに基づいて、特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備え、

前記所定状況発生手段は、前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記第2所定状況を終了させる所定状況終了手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1の実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図3】遊技盤の構成を示す正面図である。

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

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

【図6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図7】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図8】サポートモードの内容を説明するための説明図である。

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

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

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

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

【図13】主側MPUにおけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図14】主側MPUにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

- 【図 1 5】主側 M P U における普図普電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】主側 M P U における普図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】主側 M P U における特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】主側 M P U における高確率状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 5】主側 M P U における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】特図表示部の停止結果及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図である。
- 【図 2 7】（a）通常遊技状態又は時短状態の最終遊技回であって第 1 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 1 特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図であり、（b）高確率状態又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回であって第 1 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 1 特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図であり、（c）第 1 保留情報を契機とした遊技回において外れ結果となった場合における第 1 特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図である。 20
- 【図 2 8】音光側 M P U における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】主側 M P U における天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】主側 M P U における時短状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】（a）～（e）特図確定中処理における処理の実行順序を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 3 2】主側 M P U における変動選択状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】（a）～（f）リーチ高頻度状態と天井時短を契機とした時短状態との実行タイミングの関係を説明するためのタイムチャートである。 30
- 【図 3 4】第 2 の実施形態における遊技盤の正面図である。
- 【図 3 5】（a）非誘導状態における特別入賞装置の縦断面図であり、（b）誘導状態における特別入賞装置の縦断面図である。
- 【図 3 6】振分入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。
- 【図 3 7】（a）第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、（b）第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、（c）大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、（d）小当たり振分テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 3 8】第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードを説明するための説明図である。
- 【図 3 9】主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 4 0】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】主側 M P U における特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】主側 M P U における振分開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】主側 M P U における普図普電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】主側 M P U における普図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】主側 M P U におけるサポート状態カウンタの減算処理を示すフローチャートで 50

ある。

【図 5 0】主側 M P U におけるサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】サポートモードが変化していく様子を示すタイムチャートである。

【図 5 2】音光側 M P U における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】（a）遊技回用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像及び時間計測画像の表示内容を説明するための説明図であり、（b）振分実行モード用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像の表示内容を説明するための説明図である。

【図 5 4】第 3 の実施形態における主側 M P U のサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】第 4 の実施形態における主制御装置の正面図である。

【図 5 6】主側 R O M におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

【図 5 7】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 5 8】特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 5 9】主側 M P U から音光側 M P U にコマンドを送信するための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 6 0】（a）～（d）コマンドが送信される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 1】主側 M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】主側 M P U における設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】主側 M P U における設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 6 5】主側 M P U における第 1 管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】主側 M P U における初期設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】主側 M P U における断線短絡処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】主側 M P U における第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【図 7 0】主側 M P U に検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【図 7 1】主側 M P U における入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】主側 M P U における不正検知用処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】主側 M P U における情報クリア処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】主側 M P U における不正検知実行処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】主側 M P U における普電制御処理を示すフローチャートである。

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

【図 7 8】主側 M P U における磁気監視処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】主側 M P U における不正対応処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】（a）～（h）第 2 作動口検知センサを例に挙げて入賞監視が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 8 1】主側 M P U におけるセキュリティ用処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】（a）～（h）セキュリティ信号が外部出力される様子を示すタイムチャートである。

【図 8 3】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリ

10

20

30

40

50

アを説明するための説明図である。

【図 8 4】演算結果記憶エリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図 8 5】(a) ~ (d) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 8 6】(a) ~ (c) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 8 7】主側 M P U における第 2 管理用処理を示すフローチャートである。

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

【図 8 9】主側 M P U における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【図 9 0】主側 M P U における結果演算処理を示すフローチャートである。

10

【図 9 1】主側 M P U にて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【図 9 2】特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図である。

【図 9 3】表示 I C の電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 9 4】主側 M P U における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 9 5】主側 M P U における第 8 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】主側 M P U における表示用処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】(a) ~ (i) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置及び設定表示装置にて各種表示が行われる様子を示すタイムチャートである。

20

【図 9 8】主側 M P U における R A M クリア処理を示すフローチャートである。

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

【図 1 0 0】第 5 の実施形態における非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図 1 0 1】合計獲得数カウンタを利用して所定差球数が計測される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 0 2】主側 M P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 3】主側 M P U にて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】主側 M P U にて実行される合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】主側 M P U にて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】主側 M P U にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】主側 M P U にて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】音光側 M P U にて実行されるエンディング制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】主側 M P U にて実行される第 1 管理用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】(a) ~ (h) 合計獲得数カウンタにて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達することで遊技状態が通常遊技状態に移行の様子を示すタイムチャートである。

40

【図 1 1 1】第 6 の実施形態における主側 M P U の特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】第 7 の実施形態における主側 M P U の特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】(a) 第 8 の実施形態における主側 M P U の特図変動開始処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートであり、(c) 主側 M P U にて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】主側 M P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 1 5】第 9 の実施形態における主側 M P U の特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】第 1 0 の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 1 1 7】(a) 非誘導状態における第 1 特別入球装置の縦断面図であり、(b) 誘導状態における第 1 特別入球装置の縦断面図である。

【図 1 1 8】(a) 通常遊技状態における遊技回用演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 時短状態における遊技回用演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 1 9】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 1 2 0】(a) 第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(d) 各大当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図であり、(e) 小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(f) 各小当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図である。

10

【図 1 2 1】主側 M P U におけるポート出力処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】主側 M P U における発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 1 2 4】主側 M P U における第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】主側 M P U における第 1 特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】主側 M P U における第 1 特図変動中処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 2 7】主側 M P U における第 1 特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】主側 M P U における時短管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】主側 M P U における第 1 特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】主側 M P U における第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】主側 M P U における第 2 特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】主側 M P U における第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】主側 M P U における第 2 特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】主側 M P U における第 2 特図終了時処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】主側 M P U における第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 3 7】(a) ~ (h) 第 1 特図表示部における遊技回が一時的に停止される様子及び第 1 特図表示部における遊技回が強制的に終了される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 3 8】(a) ~ (i) 時短状態の終了時に第 2 特図保留エリアに記憶されていた第 2 保留情報が消化される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 3 9】(a) 一時停止演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 振分実行モード用演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 4 0】(a) , (b) 即時報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部における絵柄の変動表示期間が終了した場合に実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。

40

【図 1 4 1】(a) 疑似一時停止演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 残り変動時間表示領域に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 4 2】(a) 時短状態において第 1 特図表示部又は第 2 特図表示部にて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図であり、(b) 時短状態において第 2 特図表示部における絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。

【図 1 4 3】主側 M P U における第 1 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】主側 M P U における第 2 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートであ

50

る。

【図 1 4 5】音光側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 1 4 6】音光側 M P U における第 1 演出開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 7】音光側 M P U における第 2 演出開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】音光側 M P U における時短時第 2 特図用の演出テーブル読み出し処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】音光側 M P U における演出調整処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】音光側 M P U における演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】音光側 M P U における巻戻し演出開始設定処理を示すフローチャートである 10

【図 1 5 2】音光側 M P U における第 1 演出実行用処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】音光側 M P U における第 2 演出実行用処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】(a) ~ (k) 巻戻し演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 5 5】第 1 1 の実施形態における主側 M P U の第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6】(a) 第 1 2 の実施形態における第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 1 5 7】主側 M P U における第 2 特図変動開始処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 5 8】主側 M P U における第 1 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9】主側 M P U における第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】主側 M P U における第 2 特図終了時処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 1】(a) ~ (f) 遊技状態が時短状態に設定される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 6 2】(a) 第 1 3 の実施形態における小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 1 ~ 第 4 小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図 1 6 3】主側 M P U における第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】主側 M P U における第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】(a) 第 1 4 の実施形態における時短状態において第 1 特図表示部又は第 2 特図表示部にて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図であり、(b) 時短状態において第 2 特図表示部における絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。 30

【図 1 6 6】主側 M P U の第 2 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】(a) 第 1 5 の実施形態における時短第 1 変動表示期間テーブルの内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U における第 1 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】主側 M P U における第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 9】(a) 音光側 M P U が時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出及び倍速更新表示の内容について説明するための説明図であり、(b) 音光側 M P U が即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出の内容について説明するための説明図である。 40

【図 1 7 0】巻戻し演出及び倍速更新表示を実行するために利用される音光側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 1 7 1】音光側 M P U における演出調整処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 2】音光側 M P U における演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 3】音光側 M P U における巻戻し量選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 4】(a) 音光側 M P U における対象時間設定処理を示すフローチャートであり 50

、（b）音光側MPUにおける残り変動時間表示カウンタの更新処理を示すフローチャートである。

【図175】音光側MPUにおける第1演出開始設定処理を示すフローチャートである。

【図176】第16の実施形態における主側MPUの第2特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図177】主側MPUにおける振分用処理を示すフローチャートである。

【図178】主側MPUにおける強制終了切替用処理を示すフローチャートである。

【図179】音光側MPUにおける演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

【図180】第17の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図181】（a）特電入賞装置の第1閉鎖状態及び第2閉鎖状態を説明するための説明図であり、（b）特電入賞装置の第1開放状態及び第2開放状態を説明するための説明図である。

【図182】特電入賞装置の開閉制御を実行するための主側MPUの構成を説明するための説明図である。

【図183】特電開放用駆動テーブル及び特電閉鎖用駆動テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図184】主側MPUにおけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図185】（a）主側MPUにおける特電開始処理を示すフローチャートであり、（b）主側MPUにおけるラウンド遊技の開始処理を示すフローチャートである。

【図186】主側MPUにおける特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図187】主側MPUにおける特電開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図188】主側MPUにおける入球検知処理を示すフローチャートである。

【図189】主側MPUにおける特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。

【図190】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図191】（a）～（c）ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消される様子を説明するための説明図である。

【図192】（a）～（c）インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消される様子を説明するための説明図である。

【図193】（a）～（h）特電入賞装置の特電開放中切替動作及び特電閉鎖中切替動作が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図194】（a）～（f）特電開放中処理が実行されている状態において主側MPUへの動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理が実行されている状態に復帰する様子を示すタイムチャートである。

【図195】第18の実施形態における主側MPUのラウンド遊技の開始処理を示すフローチャートである。

【図196】主側MPUにおける特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図197】主側MPUにおける特電開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図198】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図199】特電入賞装置の開放中切替動作及び閉鎖中切替動作を説明するための説明図である。

【図200】（a）～（f）特電入賞装置の開放中切替動作及び閉鎖中切替動作が実行される様子を説明するためのタイムチャートである。

【図201】第19の実施形態における主側MPUの特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図202】主側MPUにおける特電開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図203】特電入賞装置の開放中切替動作及び閉鎖中切替動作を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 2 0 4】 (a) 第 2 0 の実施形態における主側 R A M の構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U における特電開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】 第 2 1 の実施形態における主側 M P U の特電開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】 第 2 2 の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 2 0 7】 普電装置及び振分ユニットの周辺を拡大して示す遊技盤の正面図である。

【図 2 0 8】 (a) 普電装置の閉鎖状態における普電開閉部材及び普電通路形成体の斜視図であり、(b) 普電装置の開放状態における普電開閉部材及び普電通路形成体の斜視図である。

【図 2 0 9】 (a) 普電装置が閉鎖状態である様子を示す遊技盤の横断面図であり、(b) 普電装置が開放状態である様子を示す遊技盤の横断面図である。 10

【図 2 1 0】 振分開閉部材の斜視図である。

【図 2 1 1】 (a) 振分閉鎖状態における振分装置部及び振分開閉部材の斜視図であり、(b) 振分開放状態における振分装置部及び振分開閉部材の斜視図である。

【図 2 1 2】 振分開閉部材及び振分用の駆動部の平面図である。

【図 2 1 3】 (a) 振分閉鎖状態における振分ユニットの横断面図であり、(b) 振分開放状態における振分ユニットの横断面図である。

【図 2 1 4】 (a) V 入賞閉鎖状態における振分装置部の縦断面図であり、(b) V 入賞開放状態における振分装置部の縦断面図である。

【図 2 1 5】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。 20

【図 2 1 6】 主側 M P U にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 2 1 7】 (a) 第 1 当否テーブル及び第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(c) 各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図 2 1 8】 各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 1 9】 (a) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図であり、(b) 高頻度サポートモードにおいて第 2 特図表示部における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態のいずれかに移行する場合において、当該移行の契機となる遊技結果の実質の発生割合を説明するための説明図であり、(c) 使用対象の設定値が「設定 3」である場合における時短継続確率を説明するための説明図であり、(d) 高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにて V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数の割合を説明するための説明図である。 30

【図 2 2 0】 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 2 2 1】 主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】 主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

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

【図 2 2 4】 主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。 40

【図 2 2 5】 主側 M P U における特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】 主側 M P U における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】 (a) 主側 M P U における即時高頻度終了処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U における高頻度終了設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】 主側 M P U における特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】 主側 M P U における振分開始用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 0】 主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】 主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】 (a) 主側 M P U における終了準備状態の設定処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U における第 1 時短状態の設定処理を示すフローチャートであり、 50

(c) 主側MPUにおける第3時短状態の設定処理を示すフローチャートであり、(d) 主側MPUにおける第2時短状態の設定処理を示すフローチャートである。

【図233】主側MPUにおける特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図234】(a)～(i)小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子を示すタイムチャートである。

【図235】(a)～(h)遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子、及び終了準備状態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子を示すタイムチャートである。

10

【図236】(a)～(g)高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数が小当たり結果の種類に応じて相違している様子を示すタイムチャートである。

【図237】(a)状態選択演出の内容を説明するための説明図であり、(b)選択結果報知演出の内容を説明するための説明図であり、(c)音光側ROMの構成を説明するための説明図であり、(d)音光側RAMの構成を説明するための説明図である。

【図238】音光側MPUにおける振分演出用処理を示すフローチャートである。

【図239】音光側MPUにおける振分後演出テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。

【図240】第23の実施形態における主側MPUの特図確定中処理を示すフローチャートである。

20

【図241】(a)第24の実施形態における主側MPUの終了準備状態の設定処理を示すフローチャートであり、(b)主側MPUにおける小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図242】(a)第25の実施形態における主側ROMの構成を説明するための説明図であり、(b)普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルを説明するための説明図であり、(c)主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図243】(a)第26の実施形態における保留促進報知の内容を説明するための説明図であり、(b)主側ROMの構成を説明するための説明図であり、(c)主側RAMの構成を説明するための説明図である。

30

【図244】(a)主側MPUにおける高頻度終了設定処理を示すフローチャートであり、(b)主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図245】音光側MPUにおける保留促進報知用処理を示すフローチャートである。

【図246】(a)～(i)保留促進報知が実行された後に終了準備状態に移行し、当該終了準備状態において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて通常遊技状態に移行する様子を示すタイムチャートである。

【図247】(a)～(g)保留促進報知が実行された後に高頻度サポートモードが終了し、V入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了する様子を示すタイムチャートである。

【図248】(a)第27の実施形態における各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b)各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

40

【図249】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図250】(a)～(h)保留促進報知が実行された後に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了し、通常遊技状態において遊技回が実行される状況となる様子を示すタイムチャートである。

【図251】第28の実施形態における時短終了予告演出及び保留促進報知の内容を説明するための説明図である。

【図252】主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図253】(a)音光側RAMの構成を説明するための説明図であり、(b)音光側MPUにおける保留表示用処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 5 4】音光側 M P U における遊技回用演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】(a) ~ (i) 保留促進報知が実行される様子及び保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達したことに基づいて保留促進報知が終了される様子を示すタイムチャートである。

【図 2 5 6】(a) 第 2 9 の実施形態における各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 5 7】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 5 8】(a) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 9】主側 M P U における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】(a) 第 3 0 の実施形態における各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 6 1】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 6 2】(a) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図であり、(b) 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

20

【図 2 6 3】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】主側 M P U における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 5】(a) 第 3 1 の実施形態における主側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(b) 第 1 当否テーブル及び第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図 2 6 6】(a) 各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

30

【図 2 6 7】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 6 8】(a) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図であり、(b) 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 2 6 9】主側 M P U における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】主側 M P U における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】(a) 第 3 2 の実施形態における主側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(b) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

40

【図 2 7 3】(a) 各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 7 4】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 7 5】主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 2 7 6】主側 M P U における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】主側 M P U における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

50

【 0 0 1 0 】

< 第 1 の実施形態 >

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

【 0 0 1 1 】

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

10

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

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

20

【 0 0 1 4 】

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

30

【 0 0 1 5 】

次に、遊技機本体 1 2 の前面側の構成について説明する。

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

40

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

ちなみに、遊技球発射機構 2 7 は、誘導レールに向けて延びる発射レール 2 7 a と、後述する上皿 6 6 a に貯留されている遊技球を発射レール 2 7 a 上に供給する球送り装置 2 7 b と、発射レール 2 7 a 上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動ア

50

クチュエータであるソレノイド 27c と、を備えている。前扉枠 14 に設けられた発射操作装置（又は発射ハンドル）28 が回動操作されることによりソレノイド 27c が駆動制御され、遊技球が発射される。

【0020】

遊技盤 24 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、スルーゲート 35、可変表示ユニット 36、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 等がそれぞれ設けられている。

【0021】

スルーゲート 35 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第 1 作動口 33 への入球が発生した場合又は第 2 作動口 34 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 31 への入球が発生した場合には 10 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 32 への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しが実行される。

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

10

20

30

40

50

領域からステージ部 3 6 b の下方へと導出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に入球しづらいが、導出部 3 6 e からステージ部 3 6 b の下方へと導出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に高い確率で入球する。

【0027】

第 1 作動口 3 3 には、上向きに開放されており、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動口 3 3 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。

【0028】

第 2 作動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物 3 4 a が設けられている。普電役物 3 4 a の閉鎖状態では遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞できず、普電役物 3 4 a が開放状態となることで第 2 作動口 3 4 への入賞が可能となる。

【0029】

第 2 作動口 3 4 よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート 3 5 が設けられている。スルーゲート 3 5 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域 P A を流下する。これにより、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が第 2 作動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。

【0030】

スルーゲート 3 5 への入賞に基づき第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット 3 8 の普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 3 8 a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物 3 4 a が所定の態様で開放状態となる。

【0031】

なお、普図表示部 3 8 a は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部 3 8 a にて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【0032】

普図ユニット 3 8 において、普図表示部 3 8 a に隣接した位置には、普図保留表示部 3 8 b が設けられている。遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、普図保留表示部 3 8 b の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0033】

第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとして当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット 3 7 及び可変表示ユニット 3 6 の図柄表示装置 4 1 における表示演出を通じて明示される。

【0034】

特図ユニット 3 7 には第 1 特図表示部 3 7 a と第 2 特図表示部 3 7 b とが設けられている。第 1 特図表示部 3 7 a では、第 1 作動口 3 3 への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第 1 特図表示部 3 7 a の停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第 1 特図表示部 3 7 a における停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな絵柄の変動

10

20

30

40

50

表示が開始されるまで維持される。また、第 2 特図表示部 3 7 b では、第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第 2 特図表示部 3 7 b の停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第 2 特図表示部 3 7 b における停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第 2 特図表示部 3 7 b にて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

【0035】

なお、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【0036】

特図ユニット 3 7 において、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b に隣接した位置には、第 1 特図保留表示部 3 7 c 及び第 2 特図保留表示部 3 7 d が設けられている。遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 特図保留表示部 3 7 c の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 2 特図保留表示部 3 7 d の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0037】

図柄表示装置 4 1 について詳細には、図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【0038】

図柄表示装置 4 1 では、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づき第 1 特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われるとともに、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき第 2 特図表示部 3 7 b にて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われる。なお、図柄表示装置 4 1 では、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後に移行する後述の開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【0039】

いずれかの作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部 3 7 a , 3 7 b 及び図柄表示装置 4 1 にて表示が開始され、当否判定処理の結果に対応する停止結果を表示して終了されて後述する主制御装置 7 1 における特図確定中処理の実行が完了するまでが遊技回の 1 回に相当する。

【0040】

本パチンコ機 1 0 では、作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置 3 2 の開閉制御が実行され、開放状態となっている特電入賞装置 3 2 への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。具体的には、開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 3 2 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。この場合、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御され

10

20

30

40

50

る構成において、開放継続期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置32に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。また、ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

【0041】

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

10

20

【0042】

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

30

【0043】

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

40

【0044】

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

【0045】

50

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

【0046】

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

【0047】

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

10

【0048】

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

【0049】

図 4 (b) に示すように、上図柄列 Z1 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z3 には、「1」~「9」の 9 種類的主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z2 には、数字の昇順に「1」~「9」の 9 種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置 41 は、図柄列 Z1 ~ Z3 毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置 41 には、図 4 (a) に示すように、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L1、中ライン L2、右ライン L3、右下がりライン L4 及び右上がりライン L5 が設定されている。

20

30

【0050】

第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への入賞に基づいて図柄表示装置 41 において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列 Z1 → 下図柄列 Z3 → 中図柄列 Z2 の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列 Z1 ~ Z3 にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。

【0051】

図柄の変動表示が終了する場合、後述する主制御装置 71 における当否判定処理の結果が後述する大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン L1 ~ L5 上に同一の図柄の組合せが形成される。また、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機として時短状態の設定が行われる場合には、図柄の変動表示が終了する場合にいずれかの有効ライン L1 ~ L5 上に同一図柄の組合せではなく且つリーチ図柄の組合せでもない所定の図柄の組合せ（例えば「1・2・3」、「3・4・1」）が形成される。この場合、時短結果の種類は後述するように複数種類存在しているため、所定の図柄の組合せの内容も時短結果の種類に応じて相違している。一方、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には、図柄の変動表示が終了する場合にリーチ図柄の組合せが形成されない非リーチ外れ用の停止図柄が表示される。つまり、当否判定処理の結果が後述する

40

50

時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には、図柄列 Z 1～Z 3 における停止結果は当否判定処理の結果が外れ結果であった場合と同じ停止結果となり得る。

【0052】

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

10

【0053】

リーチ表示には、複数の図柄列 Z 1～Z 3 のうち上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 について同一の種類の図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列 Z 2 において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類の図柄が中図柄列 Z 2 におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果とならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列 Z 2 におけるリーチライン上に停止表示される。

20

【0054】

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

30

【0055】

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

40

【0056】

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

50

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

10

【0057】

第 2 保留表示領域 4 2 b には第 2 保留情報の数に対応する数の第 2 保留画像 G 2 が表示される。つまり、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 0 個であれば第 2 保留表示領域 4 2 b には第 2 保留画像 G 2 は表示されない。また、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 1 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 1 個表示され、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 2 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 2 個表示され、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 3 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 3 個表示され、保留記憶されている第 2 保留情報の数が 4 個であれば第 2 保留画像 G 2 が 4 個表示される。第 2 保留画像 G 2 が複数表示される場合、それら複数の第 2 保留画像 G 2 は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第 2 保留情報の数が増加する場合には第 2 保留画像 G 2 が右方

20

【0058】

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

【0059】

状態示唆領域 4 3 は図柄表示装置 4 1 の表示面の上部に設定されている。状態示唆領域 4 3 は図柄列 Z 1 ~ Z 3 における図柄の表示領域よりも狭い表示面積となっている。状態示唆領域 4 3 では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 において遊技回用の図柄の変動表示が行われており当該遊技回の当否判定処理の結果に対応する停止結果が停止表示されていない状況では色の切り換え表示が行われる。具体的には、赤→青→緑→赤→青→緑→赤・・・というように所定の表示色パターンが繰り返される。そして、図柄列 Z 1 ~ Z 3 において当否判定処理の結果に対応する停止結果が表示されて確定表示（静止表示）が開始されるタイミングで、その時点の遊技状況及び当否判定処理の結果に対応する停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果が大当たり結果又は外れ結果である場合には状態示唆領域 4 3 に赤色が停止表示される。また、当否判定処理の結果が後述する時短結果である場合には、当該時短結果を契機として時短状態の設定が行われる場合にはその時短結果の種類に関係なく赤色が停止表示され、当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合にはその時短結果の種類に応じて青色又は緑色が停止表示される。上記のとおり当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には図柄列 Z 1 ~ Z 3 における停止結果が当否判定処理の結果が外れ結果であった場合と同じ停止結果となり得る構成において、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合と、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合とで状態示唆領域 4 3 の表示内容を異ならせることにより、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合と、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合とで図柄表示装置 4 1 の全体の表示内容としては異なる表示内容とすることが可能となる。

30

40

50

【0060】

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

10

【0061】

上記構成の遊技盤24が樹脂ベース21に取り付けられてなる内枠13の前面側全体を覆うようにして前扉枠14が設けられている。前扉枠14には、図1に示すように、遊技領域PAのほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部61が形成されている。窓部61は、略楕円形状をなし、窓パネル62が嵌め込まれている。窓パネル62は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機10前方から窓パネル62を通じて遊技領域PAを視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【0062】

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

20

【0063】

次に、遊技機本体12の背面側の構成について説明する。

30

【0064】

図2に示すように、内枠13（具体的には、遊技盤24）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置71が搭載されている。主制御装置71は主制御基板が基板ボックスに収容されてなる。なお、基板ボックスに、その開放の痕跡を残すための痕跡手段を付与する又はその開放の痕跡を残すための痕跡構造を設けてもよい。当該痕跡手段としては、基板ボックスを構成する複数のケース体を分離不能に結合するとともにその分離に際して所定部位の破壊を要する結合部の構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることと剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成が考えられる。また、痕跡構造としては、基板ボックスを構成する複数のケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成が考えられる。

40

【0065】

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

【0066】

払出機構部73は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク75と、当該タンク75に貯留された遊技球を払い出すための払出装置76とを備えている。払出装置76より払い出された遊技球は、当該払出装置76の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿66a又は下皿67aに排出される。なお、払出機構部73には、

50

例えば交流 24 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【0067】

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

【0068】

＜パチンコ機 10 の電氣的構成＞

図 6 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【0069】

主制御装置 71 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 81 を具備している。主制御基板 81 には、MPU 82 が搭載されている。MPU 82 には、当該 MPU 82 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 83 と、その ROM 83 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 84 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。なお、MPU 82 に対して ROM 83 及び RAM 84 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 71 以外の制御装置の MPU についても同様である。

【0070】

MPU 82 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 82 の入力側には、主制御装置 71 に設けられた停電監視基板 85 が接続されているとともに、払出制御装置 77 が接続されている。停電監視基板 85 には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 78 が接続されており、MPU 82 には停電監視基板 85 を介して電力が供給される。

【0071】

MPU 82 の入力側には、各種入賞検知センサ 86a～86e といった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ 86a～86e には、一般入賞口 31 に設けられた検知センサ 86a、特電入賞装置 32 に設けられた検知センサ 86b、第 1 作動口 33 に設けられた検知センサ 86c、第 2 作動口 34 に設けられた検知センサ 86d 及びスルーゲート 35 に設けられた検知センサ 86e が含まれる。これら各種入賞検知センサ 86a～86e の検知結果に基づいて、MPU 82 において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。また、MPU 82 では第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【0072】

MPU 82 の出力側には、停電監視基板 85、払出制御装置 77 及び音声発光制御装置 91 が接続されている。払出制御装置 77 には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置 91 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【0073】

MPU 82 の出力側には、特電入賞装置 32 の開閉扉 32a を開閉動作させる特電用の駆動部 32b、第 2 作動口 34 の普電役物 34a を開閉動作させる普電用の駆動部 34b、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 が接続されている。ちなみに、特図ユニット 37 には、第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b、第 1 特図保留表示部 37c 及び第 2 特図保留表示部 37d が設けられているが、これらの全てが MPU 82 の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット 38 には、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b が設けられているが、これらの全てが MPU 82 の出力側に接続されている。主制御基板 81 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて MPU 82

10

20

30

40

50

は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

電源・発射制御装置78は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御装置71や払出制御装置77等に対して各々に必要な動作電力を生成し、その生成した動作電力を供給する。

【0077】

当該動作電力を供給するための構成について具体的には、電源・発射制御装置78には、電入中用電源部78aと電断中用電源部78bとが設けられている。電入中用電源部78aは、例えば、遊技ホール等における商用電源に接続されており、商用電源から外部電力が供給されている状況において動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する機能を有する。電断中用電源部78bは、コンデンサからなり、パチンコ機10の電源がON状態の場合（外部電源からの電力供給が行われている場合）に電入中用電源部78aから供給される電力により充電される。また、パチンコ機10の電源がOFF状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（外部電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断中用電源部78bから放電され主制御装置71のRAM84及び払出制御装置77の図示しないRAMに対してバックアップ電力が供給される。よって、当該状況であっても、電断中用電源部78bからバックアップ電力が供給されている間は主制御装置71のRAM84及び払出制御装置77のRAMに記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。

【0078】

ここで、主制御装置71のRAM84には現状の遊技状態及び遊技の進行内容の情報が一時的に記憶されるとともに、払出制御装置77のRAMには未払出の賞球個数の情報が一時記憶される。この場合に、これらRAMに上記のように電断中用電源部78bからバックアップ電力が供給されることにより、電入中用電源部78aからの電力供給がない状況であっても、現状の遊技状態、遊技の進行内容及び未払出の賞球情報を所定期間に亘って記憶保持することが可能となる。その一方、音声発光制御装置91及び表示制御装置101には、電断中用電源部78bからバックアップ電力は供給されない。したがって、音声発光制御装置91のRAM95及び表示制御装置101のRAM105に記憶された情報は、バックアップされることはなく、電入中用電源部78aからの電力供給が停止された場合には破壊又は消去される。

【0079】

電断中用電源部78bの容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主制御装置71のRAM84に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。電断中用電源部78bは、コンデンサに限定されることはなく、バッテリーや非充電式電池などであってもよい。

【0080】

10

20

30

40

50

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

【0081】

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

10

【0082】

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

【0083】

発射制御部 78c は、予め定められた遊技球の発射条件が成立している場合に主制御装置 71 の MPU82 に所定の信号形態の条件成立信号を送信する。具体的には、発射制御部 78c は、タッチセンサ 28a から操作ハンドルが遊技者により触れられていることを示す信号を受信するとともに、発射止めスイッチが遊技者により手動操作されていないことを示す信号をプッシュセンサ 28b から受信していることを条件に、MPU82 に対して HILEVEL の条件成立信号（条件成立に対応した信号）を継続して送信する。なお、上記各信号のいずれかを受信していない場合には、MPU82 に対して LOW レベルの条件成立信号（条件成立に対応していない信号）を送信する。但し、LOW レベルと HILEVEL との関係が逆であってもよい。また、条件成立に対応した条件成立信号を送信する条件として、上記条件に加えて、球貸装置がパチンコ機 10 に接続されていることという条件を付加してもよい。

20

30

【0084】

MPU82 では、HILEVEL の条件成立信号を受信している状況であって、遊技球の発射を許可できる状況であれば、発射制御部 78c に HILEVEL の発射許可信号（発射許可に対応した信号）を継続して送信する。なお、MPU82 は、発射制御部 78c から HILEVEL の条件成立信号を受信していない場合には LOW レベルの発射許可信号（発射許可に対応していない信号）を送信するが、発射許可信号の LOW レベルと HILEVEL との関係が逆であってもよい。

【0085】

発射制御部 78c は、遊技球発射機構 27 が電氣的に接続されており、MPU82 から HILEVEL の発射許可信号を受信している場合、遊技球発射機構 27 を定期的に駆動制御する。この場合、遊技球発射機構 27 に継続して遊技球が供給されている状況であれば、特定発射周期（具体的には 0.6 秒）に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に発射される。また、この発射に際しては可変抵抗器 28c から受信した信号に基づき発射強度が調整されるため、操作ハンドルの回動操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

40

【0086】

音声発光制御装置 91 は、MPU93 が搭載された音声発光制御基板 92 を備えている。MPU93 には、当該 MPU93 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM94 と、その ROM94 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM95 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。MPU93 では、主制御装置 71 から

50

受信したコマンドに基づき、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を駆動制御するとともに、表示制御装置 1 0 1 にコマンドを送信する。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

表示制御基板 1 0 2 には、図示は省略するが、MPU 1 0 3 の他に、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）、キャラクタ ROM、及びビデオ RAM 等が搭載されている。VDP は、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP は、ビデオ RAM のデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。キャラクタ ROM は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオ RAM は、図柄表示装置 4 1 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM の内容を書き替えることに基づき図柄表示装置 4 1 の表示内容が変更される。

【 0 0 8 9 】

なお、以下の説明では説明の便宜上、主制御装置 7 1 の MPU 8 2、ROM 8 3 及び RAM 8 4 を主側 MPU 8 2、主側 ROM 8 3 及び主側 RAM 8 4 といい、音声発光制御装置 9 1 の MPU 9 3、ROM 9 4 及び RAM 9 5 を音光側 MPU 9 3、音光側 ROM 9 4 及び音光側 RAM 9 5 といい、表示制御装置 1 0 1 の MPU 1 0 3、ROM 1 0 4 及び RAM 1 0 5 を表示側 MPU 1 0 3、表示側 ROM 1 0 4 及び表示側 RAM 1 0 5 という。

【 0 0 9 0 】

＜主側 MPU 8 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成＞

次に、主側 MPU 8 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 7 を用いて説明する。

【 0 0 9 1 】

主側 MPU 8 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部 3 7 a、3 7 b の表示の設定、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定、普図表示部 3 8 a の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 7 に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり結果種別及び時短結果種別を判定する際に使用する種別乱数カウンタ C 2 と、図柄表示装置 4 1 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CINI と、特図表示部 3 7 a、3 7 b 及び図柄表示装置 4 1 における変動表示期間を決定する変動種別カウンタ CS とを用いることとしている。さらに、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電乱数カウンタ C 4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ～ C 3、CINI、CS、C 4 は、主側 RAM 8 4 の各種カウンタエリア 8 4 b に設けられている。

【 0 0 9 2 】

各カウンタ C 1 ～ C 3、CINI、CS、C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合に、主側 RAM 8 4 に設けられた特図保留エリア 8 4 a に格納される。特図保留エリア 8

10

20

30

40

50

4 a は、第 1 特図保留エリア 1 1 1 と、第 2 特図保留エリア 1 1 2 と、特図用の実行エリア 1 1 3 とを備えている。

【0093】

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

10

【0094】

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

20

【0095】

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

30

【0096】

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

40

50

る。

【0097】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【0098】

まず、普電乱数カウンタC4について説明する。普電乱数カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電乱数カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングで普図保留エリア84cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電乱数カウンタC4の値によって普電役物34aを開放状態に制御するか否かを決定するための普図当否判定処理が行われる。

10

【0099】

本パチンコ機10では既に説明したとおり、普電役物34aによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。図8はサポートモードの内容を説明するための説明図である。

【0100】

サポートモードには、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に第2作動口34の普電役物34aが単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設定されている。

20

【0101】

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

【0102】

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

30

【0103】

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

40

【0104】

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

50

技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合にも終了するが、短開放が1回発生した場合には上記のとおり第2作動口34への遊技球の入球が発生したとしても1個程度であるため第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

【0105】

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

【0106】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部38aにおける普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放1回が発生する低期待度モードとなる。また、第1高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。また、第2高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放3回が発生する高期待度モードとなる。したがって、スルーゲート35への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第2作動口34の普電役物34aが開放状態となっている割合の期待度は、第1高頻度サポートモードが最も高く、第2高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなるため、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には第2作動口34への遊技球の入球が第2特図保留エリア112における第2保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

【0107】

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

【0108】

次に、当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、0～9999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCIN

I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値＝0～9999）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞したタイミングで第 1 特図保留エリア 1 1 1 に格納され、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

【0109】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側 R O M 8 3 に当否テーブルとして記憶されている。本パチンコ機 1 0 では当否判定処理の当否抽選モードとして大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。低確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第 1 当否テーブル 1 2 1 と、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第 2 当否テーブル 1 2 2 とが設けられている。また、高確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして高確率時の当否テーブル 1 2 3 が設けられている。

10

【0110】

図 9（a）は低確率時の第 1 当否テーブル 1 2 1 を説明するための説明図であり、図 9（b）は低確率時の第 2 当否テーブル 1 2 2 を説明するための説明図であり、図 9（c）は高確率時の当否テーブル 1 2 3 を説明するための説明図である。

【0111】

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

20

【0112】

本パチンコ機 1 0 には単位時間当たりの有利度を定める設定値が存在している。設定値は「設定 n」（n は「1」～「6」の整数）の n が大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。設定値として「設定 1」～「設定 6」が存在している。図 9（a）に示すように低確率時の第 1 当否テーブル 1 2 1 では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

30

【0113】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 1 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 8 5 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 1 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 8 4 8 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 1 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 8 4 6 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 6 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 1 0 0 個

40

50

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

10

【0114】

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

【0115】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9830個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9828個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9826個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9824個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9822個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9820個が設定されている。

20

30

40

【0116】

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

【0117】

なお、これに限定されることはなく、当否判定処理にて時短結果が選択される確率が、低確率時の第1当否テーブル121と低確率時の第2当否テーブル122とで同一又は略

50

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

【0118】

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

【0119】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9380個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9360個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9340個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9320個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されている。

【0120】

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

【0121】

「設定1」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において大当たり結果とな

10

20

30

40

50

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

【0122】

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

【0123】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、時短結果となる当たり乱数カウンタ C1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

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

10

20

30

40

50

これにより、第1保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第2保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで時短結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。

【0128】

種別乱数カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別乱数カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33に入賞したタイミングで第1特図保留エリア111に格納され、遊技球が第2作動口34に入賞したタイミングで第2特図保留エリア112に格納される。

【0129】

本パチンコ機10では、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数、開閉実行モード終了後の当否抽選モード及び開閉実行モード終了後のサポートモードという3つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。第1保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第1特図用の大当たり振分テーブル125が設けられている。また、第2保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第2特図用の大当たり振分テーブル126が設けられている。

10

【0130】

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

20

【0131】

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

30

【0132】

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

40

【0133】

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

50

【0134】

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

10

【0135】

第1特図用の大当たり振分テーブル125と第2特図用の大当たり振分テーブル126とでは、大当たり当選となった場合において開閉実行モード後に高確率モードとなる確率が同一である。その一方、ラウンド遊技の平均実行回数は、第2特図用の大当たり振分テーブル126の方が第1特図用の大当たり振分テーブル125よりも多い。したがって、大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果の種類としては、第1作動口33への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合よりも、第2作動口34への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合の方が遊技者にとって有利である。

【0136】

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

20

【0137】

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

30

【0138】

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

40

【0139】

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

【0140】

第2時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判

50

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

【0141】

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

【0142】

第1特図用の時短振分テーブル127では相対的に不利である第1時短結果の選択確率の方が相対的に有利である第2時短結果の選択確率よりも高いのに対して、第2特図用の時短振分テーブル128では相対的に有利である第2時短結果の選択確率の方が相対的に不利である第1時短結果の選択確率よりも高い。さらに言うとも相対的に有利である第2時短結果の選択確率は、第2特図用の時短振分テーブル128の方が第1特図用の時短振分テーブル127よりも高い。したがって、当否判定処理にて時短結果となった場合に選択され得る時短結果の種類としては、第1作動口33への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合よりも、第2作動口34への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合の方が遊技者にとって有利である。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

本パチンコ機10では開閉実行モードを発生させることなくサポートモードを第2高頻度サポートモードに移行させる事象として、上記のような時短結果以外にも、天井時短が存在している。天井時短は、図11(b)に示すように大当たり結果となることなく天井回数の遊技回が消化された場合に発生する。なお、天井回数のセットは大当たり結果が発生した場合に発生するとともに動作電力の供給開始時にも発生する。これについては後に詳細に説明する。天井時短は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【0146】

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

【0147】

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

20

30

【0148】

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

40

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

50

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

【0152】

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

10

【0153】

t4のタイミングで図12(c)に示すように高確率状態が終了することで遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。

20

【0154】

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

30

【0155】

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

40

【0156】

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

50

した場合には基本的にその後大当たり結果が発生して天井カウンタ131の値のセットが行われない限り、天井時短を契機とした時短状態への移行は発生しない。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

その後、t10のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図12(c)に示すように高確率状態となる。当該高確率状態は100回の遊技回が消化されることでt11のタイミングで終了する。この場合、開閉実行モードでは遊技回が実行されないため天井カウンタ131の減算は行われず、さらに高確率モードにおいては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ131の減算は行われない。したがって、高確率状態が終了したt11のタイミングにおいては天井カウンタ131の値は、当該天井カウンタ131に固定天井回数がセットされたt9のタイミングから変化していない。

【0160】

t11のタイミングで図12(c)に示すように高確率状態が終了することで遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。

【0161】

その後、t12のタイミングで図12(d)に示すように当否判定処理にて時短結果が選択される。当該t12のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図12(e)に示すように当該時短結果を契機として時短状態に移行する。この場合、図12(a)に示すように開閉実行モードは介在することなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第2高頻度サポートモードである遊技状態である。時短状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。その後、時短状態の途中のタイミングであるt13のタイミングで図12(d)に示すように当否判定処理にて時短結果が選択されているが、時短状態であるため当該時短結果は無効化される。

【0162】

その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなくt14のタイミングで時短状態の残りの継続回数が0回となるとともに、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値が「0」となる。この場合、時短状態の最後の遊技回が開始されたタイミングにおいては時短状態であるが、当該遊技回が終了する場合に実行される処理にて時短状態の残りの継続回数が0回となったことが特定されることでサポートモードが第2高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに変更され、遊技状態は時短状態から通常遊技状態となる。また、当該遊技回が終了する場合において当該処理が実行された後に天井カウンタ131の値が1減算されて当該天井カウンタ131の値が「0」となる。つまり、当該遊技回において遊技状態が時短状態から通常遊技状態に設定された後に、天井カウンタ131の値が「0」となる。したがって、当該遊技回において天井回数の遊技回の消化が完了したことを契機とした時短状態の設定が行われる。よって、t14のタイミングで時短状態が終了することなく当該時短状態が継続することとなる。当該時短状態は低確率モードであって第2高頻度サポートモードである遊技状態である。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなくt15のタイミングで時短状態の残りの継続回数が0回となることで、図12(e)に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技

10

20

30

40

50

状態は通常遊技状態となる。

【0163】

次に、図7のリーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回ではリーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、時短結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ表示は実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM83に記憶されたリーチ用テーブルを参照してリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合にリーチ表示が実行される。

【0164】

次に、変動種別カウンタCSについて説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図表示部37a, 37bにおける変動表示期間と、図柄表示装置41における図柄の変動表示期間とを主側MPU82において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは繰り返し更新され、特図表示部37a, 37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。

【0165】

＜主側MPU82にて実行される各種処理について＞

次に、主側MPU82にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側MPU82の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では4msc周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【0166】

＜メイン処理＞

まず、図13のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【0167】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップS101）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM84のアクセスを許可する。

【0168】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップS102）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図14）の割込み周期を所定周期（具体的には4ミリ秒）に設定する。タイマ割込み処理（図14）の詳細については後に説明する。また、内部機能レジスタ設定処理では割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【0169】

その後、主側RAM84に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップS103）。立ち上げ処理中フラグは、タイマ割込み処理（図14）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図14）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該タイマ割込み処理（図14）を終了すべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0170】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図13）において動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）が終了して残余処理（ステップS127～ステップS130）が開始される前に「0」クリアされる。タイマ割

10

20

30

40

50

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

10

【0171】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電監視処理（ステップ S 2 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1～ステップ S B 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では主側 R A M 8 4 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを主側 R A M 8 4 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 8 4 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。ちなみに、後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況では、タイマ割込み処理（図 1 4）の割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。

20

【0172】

ステップ S 1 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、主側 R A M 8 4 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。タイマ割込み処理（図 1 4）の停電監視処理（ステップ S 2 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

30

【0173】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 0 4：Y E S）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 5）。具体的には、まず主側 R A M 8 4 についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述するタイマ割込み処理（図 1 4）の停電監視処理（ステップ S 2 0 1）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。その後、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて主側 R A M 8 4 に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

40

【0174】

チェックサムが一致している場合（ステップ S 1 0 5：Y E S）、主側 R A M 8 4 の設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 6）。設定参照用エリアは現状のパチンコ機 1 0 において使用対象として設定されている設定値を主側 M P U 8 2 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチン

50

コ機 10 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S 106 では設定参照用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

【0175】

ステップ S 104～ステップ S 106 の全てで肯定判定をした場合、主側 RAM 84 に情報異常が発生していないことを意味する。この場合、主側 RAM 84 に設けられた設定更新中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 107）。設定更新中フラグは後述する設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されていることを主側 MPU 82 にて特定するためのフラグであり、設定更新中フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置 71 の主制御基板 81 に搭載された報知用表示装置 141（図 6 参照）にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。報知用表示装置 141 は複数のセグメント表示器を備えている。これら複数のセグメント表示器は主制御基板 81 の素子搭載面において並設されており、主制御装置 71 の基板ボックスを開封しなくても基板ボックスの外部から各セグメント表示器の表示面を視認可能となっている。

【0176】

設定更新中フラグは、設定値更新処理（ステップ S 117）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（ステップ S 117）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されていない状況においては基本的に設定更新中フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新中フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新中フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（ステップ S 117）にて設定更新中フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【0177】

設定更新中フラグに「1」がセットされていないことでステップ S 107 にて否定判定をした場合、リセットボタン 142（図 6 参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 108）。リセットボタン 142 は主制御基板 81 の素子搭載面に設けられており、リセットボタン 142 の押圧操作部は主制御装置 71 の基板ボックスに覆われていない。したがって、当該基板ボックスを開封することなくリセットボタン 142 を操作することが可能となっている。ステップ S 108 では、リセットボタン 142 が押圧操作されている状態においてパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われて主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【0178】

リセットボタン 142 が押圧操作されていない場合（ステップ S 108：NO）、主側 RAM 84 に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 109）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、後述するタイマ割込み処理（図 14）においてステップ S 201～ステップ S 205 の処理を実行する一方、ステップ S 206 にて肯定判定をすることでステップ S 207～ステップ S 220 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側

R A M 8 4 の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S 1 0 9 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S 1 2 4 及びステップ S 1 2 5 の処理を実行する。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 0 9 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 1 4 3（図 6 参照）が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 0）。設定キー挿入部 1 4 3 は主制御基板 8 1 の素子搭載面に設けられており、設定キー挿入部 1 4 3 に対して設定キーを利用して ON 操作を行うための鍵穴部分は主制御装置 7 1 の基板ボックスに覆われていない。したがって、当該基板ボックスを開封することなく設定キー挿入部 1 4 3 への設定キーによる ON 操作を行うことが可能となっている。設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S 1 1 0：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 1 1 2）。また、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S 1 1 0：N O）、主側 R A M 8 4 に設けられた設定確認中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 1 1：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 1 1 2）。

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

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

【0183】

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

10

20

【0184】

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

30

【0185】

メイン処理（図 1 3）の説明に戻り、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 操作されていない場合であって設定確認中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 1 1 0 及びステップ S 1 1 1 : N O）、遊技機本体 1 2 が開放中であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 3）。内枠 1 3 の樹脂ベース 2 1 には本体開放検知センサ 1 4 4（図 6 参照）が設けられている。本体開放検知センサ 1 4 4 は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して閉鎖状態となっている場合には L O W レベルの開放検知信号を主側 M P U 8 2 に送信し、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放状態となっている場合には H I レベルの開放検知信号を主側 M P U 8 2 に送信する。なお、これら L O W ・ H I の関係が逆であってもよい。ステップ S 1 1 3 では本体開放検知センサ 1 4 4 から H I レベルの開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

40

【0186】

本体開放検知センサ 1 4 4 から H I レベルの開放検知信号を受信している場合（ステップ S 1 1 3 : Y E S）、すなわち遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放状態となっている場合、主側 R A M 8 4 の天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報をセットする（ステップ S 1 1 4）。ステップ S 1 1 3 の処理が実行される場合というのは、

50

パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合にリセットボタン 142 の押圧操作及び設定キー挿入部 143 に対する設定キーによる ON 操作が行われておらず、さらに主側 RAM 84 の設定更新中フラグ及び設定確認中フラグの両方に「1」がセットされていない状況である。この場合というのは動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101 ～ステップ S 126）にて設定確認用処理（ステップ S 112）、設定値更新処理（ステップ S 117）及び RAM クリア処理（ステップ S 119）が実行されない状況である。また、遊技ホールでは、各パチンコ機 10 に動作電力を供給するための主電源を OFF にした状態で、各パチンコ機 10 の電源・発射制御装置 78 に設けられた電源スイッチを予め ON にしておき、1 日の営業を開始する時刻となった場合には主電源を ON にすることで各パチンコ機 10 が一斉に起動状態となるようにしている。

10

【0187】

このような事情においてステップ S 113 にて肯定判定をする場合というのは、設定確認用処理（ステップ S 112）、設定値更新処理（ステップ S 117）及び RAM クリア処理（ステップ S 119）を実行させない状況において遊技機本体 12 を意図的に開放状態とした状況で動作電力の供給を開始させた場合である。そして、このような状況においては天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報がセットされる。これにより、動作電力の供給開始時に天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報がセットされる状況を、通常の営業開始時とは異なる状況として発生させることが可能となるとともに、設定確認用処理（ステップ S 112）、設定値更新処理（ステップ S 117）及び RAM クリア処理（ステップ S 119）を伴うことなく発生させることが可能となる。

20

【0188】

ステップ S 113 にて否定判定をした場合又はステップ S 114 の処理を実行した場合、通常復帰コマンドを音光側 MPU 93 に送信する（ステップ S 115）。音光側 MPU 93 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 MPU 82 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101 ～ステップ S 126）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101 ～ステップ S 126）にて RAM クリア処理（ステップ S 119）、設定確認用処理（ステップ S 112）及び設定値更新処理（ステップ S 117）のいずれもが実行されていないことを特定する。

【0189】

一方、ステップ S 108 にてリセットボタン 142 が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 143 が設定キーを利用して ON 操作されていると判定した場合（ステップ S 116：YES）、又はステップ S 107 にて設定更新中フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップ S 117）。上記のようにリセットボタン 142 が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部 143 が ON 操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 142 の押圧操作及び設定キー挿入部 143 の ON 操作の有無に関係なく設定更新中フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されることにより、設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（ステップ S 117）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップ S 117）の実行を優先させることが可能となる。

30

40

【0190】

ここで、ステップ S 117 にて実行される設定値更新処理について説明する。

【0191】

設定値更新処理ではまず割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理（図 14）が所定周期で割り込んで起動される。本パチンコ機 10 においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101 ～ステップ S 126）では基本的にタイマ割込み処理（

50

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

10

【0 1 9 2】

その後、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合 (ステップ S 1 0 4 : N O)、前回の電源遮断時から主側 R A M 8 4 の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合 (ステップ S 1 0 5 : N O)、又は設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に (ステップ S 1 0 6 : N O)、メイン処理 (図 1 3) のステップ S 1 2 1 にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理 (図 1 4) においてステップ S 2 0 1 ~ ステップ S 2 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 2 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 2 0 7 ~ ステップ S 2 2 0 の処理を実行しない。これにより、上記のような主側 R A M 8 4 の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。設定値更新処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側 R A M 8 4 の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) が実行された場合に解除することが可能となる。

20

【0 1 9 3】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた設定更新用エリアに「1」を設定する。設定更新用エリアは設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 6」となる。その後、更新開始コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示側 M P U 1 0 3 が表示制御される。

30

40

【0 1 9 4】

設定値更新処理では、リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていることを条件として、設定更新用エリアの値を 1 加算する。これにより、リセットボタン 1 4 2 が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、1 加算後の設定更新用エリアの値が 7 以上である場合には、設定更新用エリアに「1」をセットする。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 1 4 2 が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることに

50

【0195】

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

10

【0196】

その後、RAMクリア処理を実行する。RAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）、天井カウンタ131及び主側RAM84において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1保留情報、第2保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、設定更新中フラグ、設定確認中フラグ及び設定更新用エリアを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では主側MPU82の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS102の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

20

【0197】

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

30

【0198】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における設定値更新処理（ステップS117）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（ステップS117）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示が終了される。

【0199】

メイン処理（図13）の説明に戻り、ステップS108にてリセットボタン142が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合（ステップS116：NO）、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS118）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進

40

50

行させるための処理が実行されないことになる。

【0200】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS118：NO）、RAMクリア処理を実行する（ステップS119）。RAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）、天井カウンタ131及び主側RAM84において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されてい

10

【0201】

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

20

【0202】

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

【0203】

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

30

40

【0204】

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

50

1」がセットされる場合には、天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。これにより、主側RAM84の情報異常が発生した場合に天井カウンタ131の情報が書き換わっていたとしても、当該天井カウンタ131の情報を固定天井回数である500回の情報にセットしなおすことが可能となる。

【0205】

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

10

【0206】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップS125）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。

20

【0207】

リセットボタン142が押圧操作されている場合（ステップS123：YES）、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS116）。リセットボタン142が押圧操作されているとともに設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS116及びステップS123：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップS117）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップS104～ステップS106のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（ステップS117）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（ステップS117）では既に説明したとおり遊技停止フラグを「0」クリアする。これにより、設定値更新処理（ステップS117）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

30

【0208】

一方、リセットボタン142が押圧操作されているものの設定キー挿入部143がON操作されていない場合（ステップS123：YES、ステップS116：NO）、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS118）。ステップS121にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップS118の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップS118にて肯定判定をする。この場合、ステップS124にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するとともにステップS125にて異常信号を外部出力する。

40

【0209】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップS104～ステップS106のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処

50

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

10

【0210】

遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップ S 1 0 9 又はステップ S 1 1 8 にて肯定判定をすることで、ステップ S 1 2 4 にて異常コマンドを送信するとともにステップ S 1 2 5 にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップ S 1 0 4 ～ステップ S 1 0 6 の処理結果に関係なく、設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されない限り、主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機 1 0 における異常報知及びパチンコ機 1 0 の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

20

【0211】

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

30

【0212】

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

40

【0213】

残余処理では、まずステップ S 1 2 7 にてタイマ割込み処理（図 1 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S 1 2 8 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 1 2 9 にて変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側 RAM 8 4 の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行

50

する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS130にて、タイマ割込み処理（図14）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップS130の処理を実行した場合、ステップS127に戻り、ステップS127～ステップS130の処理を繰り返す。

【0214】

＜タイマ割込み処理＞

次に、図14のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は4msecの周期で繰り返し起動される。

【0215】

まず停電監視処理を実行する（ステップS201）。停電監視処理では、停電監視基板85から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側RAM84の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【0216】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップS202）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電乱数カウンタC4から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS203ではメイン処理（図13）のステップS128と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS204にてメイン処理（図13）のステップS129と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【0217】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップS205）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側RAM84に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。

【0218】

その後、主側RAM84の遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS206）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップS206：YES）、ステップS207～ステップS220の処理を実行することなく本タイマ割込み処理を終了する。これにより、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況においては、タイマ割込み処理（図14）にて停電監視、乱数更新及び不正監視を実行するようにしながら、ステップS207～ステップS220における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【0219】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS206：NO）、ステップS207～ステップS220における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップS207）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部32b, 34bに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置32を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口34の普電役物34aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定

10

20

30

40

50

されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【0220】

その後、読み込み処理を実行する（ステップS208）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、入球検知処理を実行する（ステップS209）。当該入球検知処理では、各入賞検知センサ86a～86eから受信している信号を読み込むとともに、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への入球の有無を特定する処理を実行する。

【0221】

その後、主側RAM84に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップS210）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【0222】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップS211）。発射操作装置28に対して発射操作が継続されている状況では、既に説明したとおり、所定の発射周期となるように0.6秒に1個の遊技球が発射される。

【0223】

その後、入力状態監視処理として、ステップS208の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入賞検知センサ86a～86eの断線確認や、遊技機本体12及び前扉枠14の開放確認を行う（ステップS212）。

【0224】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行するとともに（ステップS213）、普図表示部38aの表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップS214）。これら特図特電制御処理及び普図普電制御処理については後に詳細に説明する。

【0225】

続くステップS215では、直前のステップS213及びステップS214の処理結果に基づいて、第1保留情報の増減個数を第1特図保留表示部37cに反映させるための出力情報の設定、第2保留情報の増減個数を第2特図保留表示部37dに反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部38bに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップS215では、直前のステップS213及びステップS214の処理結果に基づいて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部38aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【0226】

その後、払出制御装置77から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS216）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップS217）。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップS218）。

【0227】

その後、設定監視処理を実行する（ステップS219）。設定監視処理では、主側RAM84の設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定することで、使用対象として設定されている設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかであるか否かを判定する。設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「0」又は7以上である場合には使用対象として設定されている設定値が異常であることを意味するため、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、設

10

20

30

40

50

定値更新処理（ステップ S 1 1 7）にて使用対象の設定値の設定が新たに行われるまで遊技を進行させることができなくなる。その後、管理用処理を実行する（ステップ S 2 2 0）。管理用処理では役比を算出するための遊技履歴を記憶するための処理、その記憶された遊技履歴を利用して役比を算出するための処理、及びその算出された役比が報知用表示装置 1 4 1 にて表示されるようにするための処理を実行する。

【 0 2 2 8 】

＜普図普電制御処理＞

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

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

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

【 0 2 3 1 】

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

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

＜普図変動開始処理＞

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

【 0 2 3 4 】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が普図保留エリア 8 4 c に記憶されていることを条件として（ステップ S 4 0 1：Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S

10

20

30

40

50

402)。データ設定処理では、普図保留エリア84cの第1エリア114aに格納されたデータを普図用の実行エリア115に移動する。その後、普図保留エリア84cの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア114a～114dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア114b→第1エリア114a、第3エリア114c→第2エリア114b、第4エリア114d→第3エリア114cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア114dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部38bの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【0235】

その後、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップS403）、開閉実行モードではない場合には主側RAM84に設けられた第1高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS404）。第1高頻度フラグは、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第1高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第1高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第1高頻度サポートモードが終了する場合に第1高頻度フラグが「0」クリアされる。

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

10

20

30

40

50

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

開閉実行モードである場合（ステップS411：YES）、今回の普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として長期間である10秒に対応する情報を、主側RAM84に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップS413）。また、第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS412：NO）、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として長期間である10秒に対応する情報を、主側RAM84に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップS413）。普図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図14）におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又はサポートモードが低頻度サポートモードである場合には普図表示部38aにおける変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間に亘って行われる。

【0242】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS412：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として短期間である1秒に対応する情報を、主側RAM84の普図側タイマカウンタに設定する（ステップS414）。これにより、サポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には普図表示部38aにおける変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間に亘って行われる。

【0243】

その後、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップS415）。普図表示部38aにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側MPU82に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側ROM83に予め記憶されている。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を1加算する（ステップS416）。これ

により、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップ S 3 0 8）に対応する「1」となる。

【0 2 4 4】

＜普図変動中処理＞

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

【0 2 4 5】

普図変動中処理では、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り 0 . 4 秒となっている場合に確定表示前のタイ
10
ミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、普図当否判定処理（ステップ S 4 0 7）の結果が電役開放当選となったか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。この停止態様は普図変動開始処理（図 1 6）のステップ S 4 0 9 又はステップ S 4 1 0 にて主側 R A M 8 4 に読み出された情報に対応する停止態様である。そして、普図普電カウンタの値を 1 加算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

【0 2 4 6】

＜普図確定中処理＞

次に、普図普電制御処理（図 1 5）におけるステップ S 3 0 9 の普図確定中処理について、図 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 2 4 7】

今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には 0 . 4 秒）が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 0 1）。確定表示期間が経過している場合には（ステップ S 5 0 1：Y E S）、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。電役開放当選ではない場合（ステップ S 5 0 2：N O）、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に（ステッ
30
プ S 5 0 3）、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。

【0 2 4 8】

電役開放当選である場合（ステップ S 5 0 2：Y E S）、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップ S 5 0 4）、開閉実行モードではない場合には主側 R A M 8 4 の第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 0 5）。開閉実行モードである場合（ステップ S 5 0 4：Y E S）、ステップ S 5 0 6～ステップ S 5 0 8 の処理を実行する。また、開閉実行モードではないものの第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップ S 5 0 5：N O）、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、ステップ S 5 0 6～ステップ S 5 0 8 の処理を実行する。
40

【0 2 4 9】

ステップ S 5 0 6～ステップ S 5 0 8 では、まず主側 R A M 8 4 に設けられた普電開放カウンタに「1」をセットする（ステップ S 5 0 6）。また、主側 R A M 8 4 に設けられた普電入賞カウンタに「1 0」をセットする（ステップ S 5 0 7）。また、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である 0 . 7 秒に対応する情報をセットする（ステップ S 5 0 8）。普電開放カウンタは今回の普電開放状態において第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開放状態とする回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。普電入賞カウンタは今回の普電開放状態において第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個に到達したか否かを主側 M P U 8 2 にて
50

特定するためのカウンタである。

【0250】

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

【0251】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS505：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側RAM84の普電開放カウンタに「3」をセットし（ステップS509）、主側RAM84の普電入賞カウンタに「10」をセットし（ステップS510）、主側RAM84の普電側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする（ステップS511）。ステップS509～ステップS511の処理が実行されることにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。つまり、高期待度モードの普電開放状態では、普電役物34aの長開放が3回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には9個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【0252】

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

【0253】

＜普電制御処理＞

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

【0254】

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

【0255】

第2作動口34への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、主側RAM84の普電側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普電側タイマカウンタの値が「0」である場合には、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。そして、主側RAM84の普電開放カウンタの値を1減算し、1減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。1減算後における普電開放カウンタの値が1以上である場合、普電

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

【0256】

＜特図特電制御処理＞

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

【0257】

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

【0258】

第1保留情報を取得するための処理では、まず第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第1特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS703）。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS703にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS704）。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS705）。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【0259】

ステップS701にて否定判定をした場合、ステップS702にて否定判定をした場合又はステップS705の処理を実行した場合には、第2作動口34への入賞が発生しており（ステップS706：YES）、さらに第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップS707：YES）、第2保留情報を取得するための処理を実行する。

【0260】

第2保留情報を取得するための処理では、まず第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第2特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS708）。当該第2特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア112のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS708にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS709）。その後、第2保留コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS710）。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【0261】

特図特電制御処理（図18）の説明に戻り、ステップS601にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側RAM84に設けられた特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップS602）、主側ROM83に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS603）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップS604）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS605）。

【0262】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップS606～ステップS612の各処理のうちいずれを実行すべきかを主側MPU82にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップS606～ステップS612の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップS606の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップS607の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップS608の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップS609の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップS610の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップS611の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップS612の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップS606～ステップS612の各処理について個別に説明する。

【0263】

<特図変動開始処理>

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

【0264】

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

【0265】

一方、第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されている場合には（ステップS801及びステップS802：YES）、当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が第1特図保留エリア111に記憶されていたとしても、第2データ設定処理を実行する（ステップS804）。第2データ設定処理では、第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動させる。その

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

10

【0266】

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

【0267】

ステップS803の処理又はステップS804の処理を実行した場合、当否判定処理を実行する(ステップS805)。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第1保留情報であれば低確率時の第1当否テーブル121(図9(a)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第2保留情報であれば低確率時の第2当否テーブル122(図9(b)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当否抽選モードが高確率モードであれば遊技回の開始対象が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであっても高確率時の当否テーブル123(図9(c)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。当否テーブル121～123を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した当否テーブル121～123のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した当否テーブル121～123のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、時短結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

20

30

【0268】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合(ステップS806: YES)、大当たり用の振分判定処理を実行する(ステップS807)。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の大当たり振分テーブル125(図10(a)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の大当たり振分テーブル126(図10(b)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。大当たり振分テーブル125, 126を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル125, 126を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の当たり結果に対応しているのかを特定する。

40

【0269】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする(ステップS808)。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS80

50

9)。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a, 37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS809では、ステップS808にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

10

【0270】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合（ステップS806：NO、ステップS810：YES）、時短用の振分判定処理を実行する（ステップS811）。時短用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の時短振分テーブル127（図10（c）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の時短振分テーブル128（図10（d）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。時短振分テーブル127, 128を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記時短振分テーブル127, 128を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。

20

【0271】

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

30

【0272】

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

40

【0273】

ステップS809の処理、ステップS813の処理又はステップS814の処理を実行した場合、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップS815）。図21は変動表示

50

期間の特定処理を示すフローチャートである。

【0274】

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

10

【0275】

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

20

【0276】

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

30

40

【0277】

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

【0278】

主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS901：NO）、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS903）。第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS903：YES）、つまり当

50

否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、高頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップS904)。高頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は高確率用のテーブル群が参照される場合と異なっており、具体的には高確率用のテーブル群が参照された場合の方が高頻度サポート用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。但し、この関係が逆であってもよい。

10

【0279】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間(具体的には3秒)の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間(具体的には3秒)の情報を読み出す。

20

【0280】

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

30

【0281】

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

40

【0282】

第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合

50

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

一方、今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れ

10

20

30

40

50

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

10

【0288】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS905：NO）、つまり低確率モードであって低頻度サポートモードでありさらにリーチ高頻度状態ではない場合、低頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS907）。低頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、既に説明したとおりリーチ高頻度用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況よりも、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応していると特定される確率が低くなる。

20

【0289】

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

30

【0290】

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

40

【0291】

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

【0292】

50

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

10

【0293】

ステップS902の処理、ステップS904の処理、ステップS906の処理又はステップS907の処理を実行した場合、それらいずれかの処理にて読み出したテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップS908）。当該選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップS908にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする（ステップS909）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図14）におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

20

【0294】

特図変動開始処理（図20）の説明に戻り、ステップS815にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS816）。変動用コマンドには、ステップS815にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

30

【0295】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS817）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS818）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS607）に対応する「1」となる。

40

【0296】

なお、音光側MPU93は変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、それらコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って表示発光部64における発光演出、及びスピーカ部65における音出力演出が実行される。また、音光側MPU93は今回決定した遊技回用演出の実行内容に対応するコマンドを表示側MPU

50

103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信することにより、そのコマンドに対応するテーブルに従って図柄表示装置41の表示制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置41における表示演出が実行される。

【0297】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS607にて実行される特図変動中処理について説明する。

【0298】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a, 37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a, 37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【0299】

特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置41における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部37a, 37bを表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0300】

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

【0301】

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

【0302】

<特図確定中処理>

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

【0303】

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

【0304】

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

10

【0305】

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

20

【0306】

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

30

【0307】

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

40

【0308】

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

50

これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S 6 0 6）に対応する「0」となる。

【0309】

＜特電開始処理＞

次に、特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 0 9 にて実行される特電開始処理について説明する。

【0310】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が 5 R 低確結果又は 5 R 高確結果であれば主側 R A M 8 4 に設けられたラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が 1 0 R 高確結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「10」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S 6 1 0）に対応する「4」となる。

【0311】

＜特電開放中処理＞

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

【0312】

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

【0313】

＜特電閉鎖中処理＞

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

【0314】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3

2を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

【0315】

＜特電終了処理＞

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS612にて実行される特電終了処理について、図23のフローチャートを参照しながら説明する。

【0316】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS1101：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R高確結果又は10R高確結果である場合には（ステップS1102：YES）、主側RAM84の高確率フラグに「1」をセットする（ステップS1103）。高確率フラグは既に説明したとおり当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。高確率フラグに「1」がセットされることで当否抽選モードが高確率モードとなる。

10

【0317】

その後、主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM84の第2高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS1104）。第1高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。

20

【0318】

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

30

【0319】

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

【0320】

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

40

【0321】

50

ステップS1105の処理又はステップS1108の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1109）。当該送信処理では、ステップS1102～ステップS1108の処理によって決定されたパチンコ機10の状態に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

【0322】

＜高確率状態カウンタ133の減算処理＞

10

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

【0323】

主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1201：YES）、すなわち当否抽選モードが高確率モードである場合、主側RAM84の高確率状態カウンタ133の値を1減算する（ステップS1202）。そして、その1減算後における高確率状態カウンタ133の値が「0」である場合（ステップS1203：YES）、開閉実行モードの終了後における高確率モードであって第1高頻度サポートモードである状況で高確率継続回数である100回の遊技回が消化されたことを意味する。この場合、高確率フラグを「0」クリアするとともに（ステップS1204）、主側RAM84の第1高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS1205）。これにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1206）。当該送信処理では、高確率状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における高確率モードに対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

20

【0324】

＜時短結果用の設定処理＞

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

30

【0325】

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

40

【0326】

ここで、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）にて高確率状態カウンタ133の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ133の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、時短結果用の設定処理（図25）が実行されることになる。そして、当該タイミングで時短結果用の設定処理（図25）が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われない。よって、高確率モードに対応する

50

実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、時短結果を確実に無効化させることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理（図22）において高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

サポートモードの設定が行われるか否かによって変化する。かかる内容について以下に詳細に説明する。図 26 は特図表示部 37a, 37b の停止結果及び図柄表示装置 41 の停止結果を説明するための説明図である。

【0331】

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

【0332】

図柄表示装置 41 において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、大当たり結果である場合及び外れ結果である場合にはいずれの遊技状況であっても変化しないの
20
に対して、時短結果である場合には遊技状況によって変化する。詳細には、5R 低確結果の場合には図柄列 Z1～Z3 のいずれかの有効ライン L1～L5 に同一の偶数図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 43 には赤色が停止表示される。5R 高確結果の場合には図柄列 Z1～Z3 のいずれかの有効ライン L1～L5 に「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 43 には赤色が停止表示される。10R 高確結果の場合には図柄列 Z1～Z3 のいずれかの有効ライン L1～L5 に「7」図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 43 には赤色が停止表示される。外れ結果の場合には図柄列 Z1～Z3 の各有効ライン L1～L5 に大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）及び第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）以外である外れ図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域 43 には赤色が停止表示される。

【0333】

第 1 時短結果の場合には低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態、又は低確率モード及び高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）である時短状態の最終遊技回である場合には図柄列 Z1～Z3 のいずれかの有効ライン L1～L5 に第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 43 には赤色が停止表示される。第 2 時短結果の場合には低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態、又は低確率モード及び高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）である時短状態の最終遊技回である場合には図柄列 Z1～Z3 のいずれかの有効ライン L1～L5 に第 2 時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）が停止表示されるとともに状態示唆領域 43 には赤色が停止表示される。なお、詳細は後述するが、時短状態の最終遊技回においては当該時短状態を終了させるための時短状態カウンタ 134 の減算処理（ステップ S1008）が実行された後に時短結果用の設定処理（図 25）が実行されるため、当該時短結果用の設定処理（図 25）が実行されるタイミングにおいては既に時短状態が終了して通常遊技状態となっている。
30
40

【0334】

図 27（a）は通常遊技状態又は時短状態の最終遊技回であって第 1 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 1 特図表示部 37a 及び図柄表示装置 41 の停止結果を説明するための説明図である。図 27（a1）に示すように図柄表示装置 41 の図柄列 Z1～Z3 には中ライン L2 に第 1 時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されており、状態示唆領域 43 には赤色が停止表示されている。また、図 27（a2）に示すように第 1 特図表示部 37a には第 1 時短結果に対応する停止
50

結果である「4」が停止表示されている。

【0335】

一方、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである高確率状態、又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回である場合、第1時短結果及び第2時短結果のいずれであっても図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域43には第1時短結果の場合には青色が停止表示され第2時短結果の場合には緑色が停止表示される。

【0336】

図27(b)は高確率状態又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回であって第2保留情報を契機とした遊技回において第1時短結果となった場合における第2特図表示部37b及び図柄表示装置41の停止結果を説明するための説明図である。図27(b2)に示すように第2特図表示部37bには第1時短結果に対応する停止結果である「4」が停止表示されている。一方、図27(b1)に示すように図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されているとともに、状態示唆領域43には青色が停止表示されている。

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）である場合、上記のように図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、図27(b)及び図27(c)の場合であれば、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第1時短結果である場合には図27(b)に示すように状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果

10

20

30

40

50

である場合には図 2 7 (c) に示すように状態示唆領域 4 3 に赤色が停止表示される。また、第 2 高頻度サポートモードの設定の契機とならない第 2 時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に緑色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域 4 3 に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部 3 7 a, 3 7 b が視認しづらい状況において図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 4 3 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

【0341】

第 2 高頻度サポートモードの設定の契機とならない第 1 時短結果である場合、及び第 2 高頻度サポートモードの設定の契機とならない第 2 時間結果である場合のいずれであっても図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域 4 3 には第 1 時短結果である場合と第 2 時短結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第 2 高頻度サポートモードの設定の契機とならない第 1 時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に青色が停止表示されるのに対して、第 2 高頻度サポートモードの設定の契機とならない第 2 時短結果である場合には状態示唆領域 4 3 に緑色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部 3 7 a, 3 7 b が視認しづらい状況において図柄表示装置 4 1 における図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各有効ライン L 1 ~ L 5 に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域 4 3 を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかだけでなく、時短結果である場合にはそれが第 1 時短結果及び第 2 時短結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示

させる停止結果として、今回の時短結果の種類に対応する停止図柄の組合せを選択する。具体的には、第1時短結果であれば第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）を選択し、第2時短結果であれば第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、今回の時短結果の種類に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップS1409）。

【0346】

一方、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップS1404：YES）であって、現状の遊技状態が高確率状態である場合（ステップS1405：YES）、又は現状の遊技状態が時短状態であって当該時短状態の最終遊技回ではない場合（ステップS1406：YES、ステップS1407：NO）、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップS1410）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

スピーカ部 65 において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。

【0350】

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

10

【0351】

＜天井カウンタ 131 の減算処理＞

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

【0352】

まず主側 RAM84 の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S1501）。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S1501：YES）、ステップ S1502 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 131 の減算処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回においては天井カウンタ 131 の値の減算が実行されることはなく、さらに天井カウンタ 131 の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

20

【0353】

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

30

【0354】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S1501：NO）、天井カウンタ 131 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S1502）。天井カウンタ 131 の値が「0」である場合には（ステップ S1502：NO）、ステップ S1503 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 131 の減算処理を終了する。天井カウンタ 131 に情報をセットする処理は既に説明したとおり、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体 12 が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合におけるステップ S114、動作電力の供給が開始された場合に主側 RAM84 の情報異常が発生している場合におけるステップ S122、並びに開閉実行モードが開始される場合におけるステップ S1005 のみであり、天井カウンタ 131 の値が「0」となった後においては上記いずれかの処理が実行されない限り天井カウンタ 131 の値は「0」に維持される。一方、天井時短は、天井カウンタ 131 の値が 1 以上である状況で当該天井カウンタ 131 の値が 1 減算

40

50

されて当該天井カウンタ131の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ131の値が「0」である場合には（ステップS1502：NO）、ステップS1503以降の処理を実行することなく本天井カウンタ131の減算処理を終了する。これにより、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となり天井時短を契機とした時短状態が発生し、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく時短継続回数の遊技回が消化されて時短状態が終了して通常遊技状態となった場合、その後大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短を契機とした時短状態は発生しない。よって、天井時短を契機とした時短状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

【0355】

天井カウンタ131の値が1以上である場合（ステップS1502：YES）、天井カウンタ131の値を1減算し（ステップS1503）、その1減算後における天井カウンタ131の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS1504）。天井カウンタ131の値が「0」である場合（ステップS1504：YES）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS1505：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットし（ステップS1506）、主側RAM84の時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である「100」の情報をセットする（ステップS1507）。これにより、低確率モードであって第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、当該時短状態は大当たり結果が発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回となった場合に終了し、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

【0356】

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

【0357】

一方、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となったとしても第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合にはステップS1506～ステップS1508の処理が実行されないため、今回の天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われることなく今回の天井時短は無効化される。つまり、時短状態である状況において固定天井回数の遊技回の消化が完了したとしても、当該天井時短を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく天井時短は無効化される。これにより、高頻度サポートモードの途中で当該高頻度サポートモードに移行させるための設定が追加で実行されてしまわないようにすることが可能となる。なお、第1高頻度サポートモードは開閉実行モード後において100回の遊技回が消化されるまでの範囲でしか設定されないのに対して、開閉実行モードが開始される場合に500回の固定天井回数が設定される構成であるため、第1高頻度サポートモードである状況において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となることはない。

【0358】

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

【0359】

<時短状態カウンタ134の減算処理>

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

図31（b）に示すように時短状態である状況において、t1のタイミングで図31（a）に示すように遊技回が開始される。そして、当該遊技回の変動表示期間が経過することで、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となった側において遊技結果に対応する停止結果が確定表示されるとともに図柄表示装置41において遊技結果に対応する停止結果が確定表示される。これら停止結果が確定表示された状態で最終停止期間が経過することで特図確定中処理（図22）におけるステップS1002以降の処理が実行される。この場合、当該遊技回の遊技結果は大当たり結果ではないため特図確定中処理（図22）のステップS1002にて否定判定をしてステップS100

10

20

30

40

50

8以降の処理を実行する。

【0366】

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

10

【0367】

その後、特図確定中処理（図22）において時短状態カウンタ134の減算処理（図30）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている時短結果用の設定処理（図25）を実行する。今回は当否判定処理において時短結果が選択されているため、時短結果用の設定処理（図25）の実行中のタイミングであるt3のタイミングで図31（d）に示すように今回の時短結果を契機とした時短状態の設定が行われる。したがって、当該t3のタイミングで図31（b）に示すように遊技状態が低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、今回の時短結果は第2時短結果であるため時短状態カウンタ134には第2時短継続回数である「150」の情報がセットされる。

【0368】

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

20

【0369】

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

30

40

【0370】

上記のように時短状態の最終遊技回以外の遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないようにしながら、時短状態の最終遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるようにした構成において既に説明したとおり、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3では時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せを停止表示させ、時短状態の最

50

終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合にはいずれかの有効ライン L 1 ～ L 5 に時短発生図柄の組合せ（第 1 時短発生図柄の組合せ又は第 2 時短発生図柄の組合せ）を停止表示させる。これにより、図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ～ Z 3 における停止結果を、時短結果が時短状態の設定の契機となるか否かに対応する停止結果とすることが可能となる。

【0371】

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

10

【0372】

上記のように時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われない場合に図柄列 Z 1 ～ Z 3 では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、特図表示部 3 7 a, 3 7 b では時短結果に対応する絵柄が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第 2 高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

【0373】

上記のように時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が行われない場合に図柄列 Z 1 ～ Z 3 では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 では当否判定処理の結果が外れ結果の場合とは異なる停止結果が表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第 2 高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

20

【0374】

特図確定中処理（図 2 2）において天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）よりも処理の実行順序が前の順序に時短結果用の設定処理（図 2 5）が設定されていることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となった場合、天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定を優先させることが可能となる。天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの時短継続回数は 1 0 0 回で固定であるのに対して、時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの時短継続回数は第 1 時短結果であれば 1 0 0 回であり第 2 時短結果であれば 1 5 0 回である。つまり、時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの時短継続回数は天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの時短継続回数以上の回数となっている。この場合に、上記のとおり天井時短を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第 2 高頻度サポートモードの設定が優先されることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において 1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となった場合に時短継続回数の設定態様が遊技者にとって不利なものとならないようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

30

40

【0375】

次に、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が外れ結果となるとともに天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となる場合について説明する。

【0376】

図 3 1（b）に示すように時短状態である状況において、t 6 のタイミングで図 3 1（a）に示すように遊技回が開始される。そして、当該遊技回の変動表示期間が経過することで、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち遊技回の実行対象となった側において遊技結果に対応する停止結果が確定表示されるとともに図柄表示装置 4 1 に

50

いて遊技結果に対応する停止結果が確定表示される。これら停止結果が確定表示された状態で最終停止期間が経過することで特図確定中処理（図22）におけるステップS1002以降の処理が実行される。この場合、当該遊技回の遊技結果は大当たり結果ではないため特図確定中処理（図22）のステップS1002にて否定判定をしてステップS1008以降の処理を実行する。

【0377】

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

【0378】

その後、特図確定中処理（図22）において時短状態カウンタ134の減算処理（図30）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている天井カウンタ131の減算処理（図29）を実行する。当該天井カウンタ131の減算処理（図29）の実行中のタイミングであるt8のタイミングで図31（e）に示すように天井カウンタ131の値が1減算されてその1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となる。つまり、天井時短が発生する。そして、当該天井時短の発生を契機とした時短状態の設定が行われることで、当該t8のタイミングで図31（b）に示すように遊技状態が低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、天井時短を契機としているため時短状態カウンタ134には第1時短継続回数である「100」の情報がセットされる。その後、t9のタイミングで図31（a）に示すように今回の遊技回が終了する。

【0379】

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

【0380】

＜変動選択状態カウンタ132の減算処理＞

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1009にて実行される変動選択状態カウンタ132の減算処理について、図32のフローチャートを参照しながら説明する。

【0381】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1701）。高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS1701：YES）、ステップS1702以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。

【0382】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した後において低確率モードである状況で期間切換基準回数の遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。また、期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数（具体的には50回）少ない回数である。したがって、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。変動選択状態カウンタ132は残りの期間切換基準回数の遊技回を計測するためのカウンタである。この場合に、既に説明したとおり高確率状態においては天井カウンタ131の値が減算されることはなく、高確率状態において天井時短は発生しない。したがって、高確率フラグに「1」がセットされている場合には変動選択状態カウンタ132の値を減算するための処理は実行されない。

10

【0383】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1701：NO）、変動選択状態カウンタ132の値が1以上であるか否かを判定する（ステップS1702）。変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には（ステップS1702：NO）、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。変動選択状態カウンタ132に情報をセットする処理は既に説明したとおり開閉実行モードが開始される場合におけるステップS1006のみであり、変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった後においてはステップS1006の処理が実行されない限り変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。一方、リーチ高頻度状態は、変動選択状態カウンタ132の値が1以上である状況で当該変動選択状態カウンタ132の値が1減算されて当該変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には（ステップS1702：NO）、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。これにより、1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となりリーチ高頻度状態が発生し、当該リーチ高頻度状態が終了した場合、その後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態は発生しない。これにより、リーチ高頻度状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

30

【0384】

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

40

【0385】

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

50

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

次に、リーチ高頻度状態と天井時短を契機とした時短状態との実行タイミングの関係について図33のタイムチャートを参照しながら説明する。図33（a）は開閉実行モードである期間を示し、図33（b）は高確率状態（高確率モード及び第1高頻度サポートモード）である期間を示し、図33（c）は時短状態（低確率モードであって第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）である期間を示し、図33（d）は変動選択状態カウンタ132の状態を示し、図33（e）はリーチ高頻度状態である期間を示し、図33（f）は天井カウンタ131の状態を示す。

【0391】

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

【0392】

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

10

20

30

40

50

【0393】

その後、 t_2 のタイミングで図33(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図33(b)に示すように高確率モード及び第1高頻度サポートモードである高確率状態となる。当該高確率状態において遊技回が繰り返し実行されるが、高確率状態においては遊技回が繰り返し実行されたとしても図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されることはなく図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算されることはない。

【0394】

その後、 t_3 のタイミングで高確率状態における高確率継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(b)に示すように高確率状態が終了して、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。当該通常遊技状態となることで遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

10

【0395】

その後、 t_4 のタイミングで当否判定処理にて時短結果が選択されることで、図33(c)に示すように時短状態が開始される。時短状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

【0396】

その後、 t_5 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。通常遊技状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

20

【0397】

その後、 t_6 のタイミングで図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が「0」となる。当該 t_6 のタイミングでは図33(c)に示すように時短状態ではない。したがって、当該 t_6 のタイミングで図33(e)に示すようにリーチ高頻度状態となる。リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。

30

【0398】

その後、リーチ高頻度状態である t_7 のタイミングで図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が「0」となる。当該 t_7 のタイミングでは図33(c)に示すように時短状態ではない。したがって、当該 t_7 のタイミングで図33(c)に示すように時短状態となる。また、当該 t_7 のタイミングで図33(e)に示すようにリーチ高頻度状態が終了する。時短状態では遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなるため遊技回の消化効率が高くなる。

【0399】

その後、 t_8 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。この場合、当該 t_8 のタイミングで図33(f)に示すように天井カウンタ131への値の再セットは行われることなく当該天井カウンタ131の値は「0」に維持される。また、当該 t_8 のタイミングで図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132への値の再セットは行われることなく当該変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。

40

【0400】

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

【0401】

5 R 低確結果となる遊技回が t_9 のタイミングで終了することで、図33(a)に示す

50

ように t 9 のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該 t 9 のタイミングで、図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 に期間切換基準回数である 4 5 0 回の情報がセットされるとともに、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報がセットされる。

【0 4 0 2】

その後、t 1 0 のタイミングで図 3 3 (a) に示すように開閉実行モードが終了することで、図 3 3 (c) に示すように低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードである時短状態となる。時短状態においては遊技回が消化される度に、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

10

【0 4 0 3】

その後、t 1 1 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。通常遊技状態においては遊技回が消化される度に、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

【0 4 0 4】

その後、t 1 2 のタイミングで当否判定処理にて時短結果が選択されることで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が開始される。時短状態においては遊技回が消化される度に、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

20

【0 4 0 5】

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

【0 4 0 6】

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

30

【0 4 0 7】

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

40

【0 4 0 8】

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

50

ことなく当該変動選択状態カウンタ 132 の値は「0」に維持される。

【0409】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0410】

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

【0411】

＜第2の実施形態＞

本実施形態では遊技内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0412】

図34は本実施形態における遊技盤24の構成を示す正面図である。

【0413】

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

【0414】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、上記第1の実施形態における第2作動口34に代えて特別入賞装置151が設けられている。また、本実施形態では振分入賞装置161が設けられている。

【0415】

スルーゲート35への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、特別入賞装置151及び振分入賞装置161のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口31への遊技球の入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動口33への遊技球の入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、特別入賞装置151への遊技球の入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置161への遊技球の入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行される。

【0416】

なお、振分入賞装置161には後述するように排出通路領域165bとV入賞通路領域165cとが設けられており、振分入賞装置161に入球した遊技球は排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には15個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第1作動口33及び特別入賞装置151の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置161の賞球個数の方が特電入賞装置32の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

【0417】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通過して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設され

10

20

30

40

50

ているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【0418】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PA1と、当該上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも左方の領域である左側領域PA2と、上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも右方の領域である右側領域PA3と、左側領域PA2及び右側領域PA3のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも下方の領域である下側領域PA4とに区画されている。

10

【0419】

遊技者が第1発射操作として基準回動量未満である第1範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→左側領域PA2→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→右側領域PA3→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置28の回動操作量を調整することで、左側領域PA2及び右側領域PA3のうち左側領域PA2を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域PA3を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置28の操作が行われた場合、上側領域PA1→右側領域PA3→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。

20

【0420】

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

30

【0421】

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

40

【0422】

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

50

されている場合には入賞が可能である。

【0423】

特別入賞装置151の構成について図35(a)を参照しながら説明する。図35(a)は非誘導状態である場合における特別入賞装置151の縦断面図である。特別入賞装置151は、遊技領域PAから流入した遊技球を遊技盤24の後方に排出するための排出通路153が形成されたベースユニット151aと、遊技領域PAを流下する遊技球を排出通路153に誘導するための誘導ユニット152と、を備えている。排出通路153の入口部153aは遊技球1個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機10前方に向けて開放されている。排出通路153の出口部153b側には検知センサ154が設けられており、当該検知センサ154により特別入賞装置151に入賞した遊技球が検知される。検知センサ154は主側MPU82と電氣的に接続されており、検知センサ154にて遊技球が検知されたか否かは主側MPU82にて特定される。

10

【0424】

誘導ユニット152は、遊技領域PAにおける入口部153aの前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路153内に誘導するためのガイド部材155と、排出通路153内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材155を変位させるためのガイド駆動部156と、ガイド部材155が初期位置に配置されている状況において排出通路153への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材155が誘導位置に配置されている状況において排出通路153への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材157とを備えている。ガイド部材155及び阻止部材157は、ガイド部材155が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材155及び阻止部材157にガイド駆動部156の駆動力を伝達するように伝達ユニット158が設けられている。ガイド駆動部156は主側MPU82と電氣的に接続されており、ガイド駆動部156の駆動制御は主側MPU82により行われる。

20

【0425】

ガイド駆動部156が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材155は初期位置に配置され、阻止部材157は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材155及び阻止部材157はその全体が排出通路153内に埋没しており遊技領域PA内に突出していない。これにより、遊技領域PAにおける排出通路153の入口部153aの前方領域を流下する遊技球がガイド部材155及び阻止部材157によって排出通路153内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が特別入賞装置151に入球することなく遊技領域PAを下方へと流下する。また、阻止部材157が阻止位置に配置されていることにより、排出通路153の入口部153aの実質的な開口面積が遊技球1個分未満となる。これにより、ガイド部材155が初期位置に配置されている状況においては特別入賞装置151への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

30

【0426】

ガイド駆動部156が駆動状態となることにより、ガイド部材155及び阻止部材157が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材155が誘導位置に配置されるとともに阻止部材157が非阻止位置に配置される。図35(b)は誘導状態である場合における特別入賞装置151の縦断面図である。

40

【0427】

ガイド部材155が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材155の先端側が排出通路153の入口部153aから遊技領域PA側に突出する。この突出量は遊技領域PAにおける入口部153aの前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材155の先端側は上面が排出通路153の入口部153aに向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材155の先端側において下方から受けた遊技球はガイド部材155の上面を転がって排出通路153内に誘導されることとなる。また、阻止部材157が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止

50

部材 1 5 7 はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材 1 5 5 の上面を転がる遊技球は阻止部材 1 5 7 に干渉することなく排出通路 1 5 3 内に流入する。これにより、ガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態となることにより、遊技領域 P A における入口部 1 5 3 a の前方領域を流下する遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部 1 5 6 が非駆動状態でありガイド部材 1 5 5 が初期位置に配置され阻止部材 1 5 7 が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 1 5 2 の非誘導状態又は特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態といい、ガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態でありガイド部材 1 5 5 が誘導位置に配置され阻止部材 1 5 7 が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 1 5 2 の誘導状態又は特別入賞装置 1 5 1 の開放状態という。

10

【0 4 2 8】

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

20

【0 4 2 9】

図 3 4 に示すように、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 の上方にはスルーゲート 3 5 が設けられている。つまり、スルーゲート 3 5 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート 3 5 は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート 3 5 の鉛直下方の位置には特別入賞装置 1 5 1 が設けられており、さらには右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 よりも下流側には特電入賞装置 3 2 及び振分入賞装置 1 6 1 が設けられている。したがって、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が、特別入賞装置 1 5 1、特電入賞装置 3 2 又は振分入賞装置 1 6 1 へ入賞することが可能となっている。なお、スルーゲート 3 5 が縦方向に貫通するゲート状に設けられている構成に限定されることはなく、上方に向けた開口部を有するとともに当該開口部から遊技盤 2 4 の背面に延在する通路部を有する形状とし、開口部に入球した遊技球が遊技盤 2 4 の背面側に排出される構成としてもよい。

30

【0 4 3 0】

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

40

【0 4 3 1】

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

50

くなっている。

【0432】

スルーゲート35への遊技球の入球に基づき特別入賞装置151の誘導ユニット152が非誘導状態から誘導状態に切り換えられることで、特別入賞装置151が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート35への遊技球の入球をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、誘導ユニット152が所定の態様で誘導状態となることで、特別入賞装置151が所定の態様で開放状態となる。

10

【0433】

上記第1の実施形態では第2作動口34の制御モードとして、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードが設定されていたが、本実施形態では当該制御モードとして、非サポートモード、第1サポートモード及び第2サポートモードが設定されている。非サポートモードでは、普図当否判定処理が実行されるものの当該普図当否判定処理にて電役開放当選となることはない。したがって、非サポートモードにおいては特別入賞装置151が開放状態となることはない。非サポートモードでは電役開放当選とならないものの普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われ、当該変動表示回の継続期間が経過した場合に電役開放当選とならなかったことに対応する絵柄の停止結果が表示される。この場合、非サポートモードにおける上記変動表示回の継続期間として選択される期間は、第1、第2サポートモードの場合に選択され得る最長の期間よりも長い期間である45秒で固定されている。これにより、非サポートモードにおいて普図表示部38aの外れ結果に対応する変動表示回が高頻度で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【0434】

非サポートモードでは上記のとおり普図当否判定処理にて電役開放当選とならないため、特別入賞装置151が開放状態となる普電開放状態が発生しない。したがって、非サポートモードでは左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されて、第1作動口33への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

30

【0435】

なお、非サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の継続期間が45秒で固定されている構成に限定されることなく、複数の継続期間から抽選により選択される構成としてもよい。この場合であっても、非サポートモードにおいて選択される普図表示部38aの変動表示回の継続期間の平均値が第1、第2サポートモードよりも長い構成とすることが好ましい。

【0436】

第1サポートモード及び第2サポートモードでは、非サポートモードと異なり、特別入賞装置151が開放状態となり得る。つまり、これら第1、第2サポートモードでは普図当否判定処理にて電役開放当選となり得る。第1、第2サポートモードにおいても普図当否判定処理が実行された場合に普図表示部38aの変動表示回が実行される。普図表示部38aの変動表示回が終了する場合に当該普図表示部38aには当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部38aに外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア84cに普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部38aにて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部38aに当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生す

40

50

る。普電開放状態の実行態様は第1サポートモードと第2サポートモードとで同一となっている。

【0437】

第1, 第2サポートモードでは上記のとおり特別入賞装置151が開放状態となる普電開放状態が発生し得る。そして、スルーゲート35又は特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作された場合における特別入賞装置151への遊技球の入球確率は、第1作動口33への遊技球の入球を狙って左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作された場合における第1作動口33への遊技球の入球確率よりも高い。また、詳細は後述するが特別入賞装置151に遊技球が入球したことに基づき遊技回が実行された場合の方が、第1作動口33に遊技球が入球したことに基づき遊技回が実行された場合よりも遊技者にとって有利である。したがって、第1, 第2サポートモードでは右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されて、特別入賞装置151への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

【0438】

第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット37及び可変表示ユニット36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。特図ユニット37には上記第1の実施形態と同様に第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bが設けられている。第1特図表示部37aでは第1作動口33への入賞が発生することで取得された第1保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は大当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部37bでは特別入賞装置151への入賞が発生することで取得された第2保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び小当たり結果が存在している一方、外れ結果は存在していない。第2特図表示部37bの停止結果の内容は大当たり結果及び小当たり結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

【0439】

特図ユニット37において、第1特図表示部37aに隣接した位置には第1特図保留表示部37cが設けられている。遊技球が第1作動口33に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第2特図表示部37bに隣接した位置には第2特図保留表示部37dが設けられている。遊技球が特別入賞装置151に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2特図保留表示部37dの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0440】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示範囲は図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dの全体分の表示範囲も、図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dよりも図柄表示装置41への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0441】

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置41においてそれに合わせて表

示演出が行われる。図柄表示装置 4 1 において遊技回用の演出が実行される場合、上記第 1 の実施形態と同様に図柄列 Z 1 ~ Z 3、第 1 保留表示領域 4 2 a 及び第 2 保留表示領域 4 2 b が設定される。また、図柄表示装置 4 1 では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【0 4 4 2】

第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞に基づき実行された当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置 3 2 への入賞が可能となる。図 3 4 に示すように、特電入賞装置 3 2 は、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 の下方であって振分入賞装置 1 6 1 よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置 3 2 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

10

【0 4 4 3】

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

20

【0 4 4 4】

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

【0 4 4 5】

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

30

【0 4 4 6】

振分入賞装置 1 6 1 の構成について図 3 4 に加えて図 3 6 を参照しながら説明する。図 3 6 は振分入賞装置 1 6 1 の内部構成を説明するための縦断面図である。

【0 4 4 7】

振分入賞装置 1 6 1 は、図 3 4 に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口 1 6 1 a を備えているとともに、当該振分入口 1 6 1 a を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材 1 6 2 を備えている。振分側開閉部材 1 6 2 は振分入口用の駆動部 1 6 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口用の駆動部 1 6 3 は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、振分入口用の駆動部 1 6 3 の駆動制御は主側 M P U 8 2 により行われる。

40

【0 4 4 8】

振分入口 1 6 1 a に入賞した遊技球は、図 3 6 に示すように、振分入賞装置 1 6 1 のベース体 1 6 4 に形成された分岐通路 1 6 5 に導出される。分岐通路 1 6 5 は、分岐通路 1 6 5 の入口部分から当該分岐通路 1 6 5 の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域 1 6 5 a と、当該上流通路領域 1 6 5 a の下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域 1 6 5 b と、当該排出通路領域 1 6 5 b の途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域 1 6 5 b とは異なる側に遊技球を導くための V 入賞通路領域 1 6 5 c とを備えている。この場合、上流通路領

50

域 1 6 5 a は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域 1 6 5 a を遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域 1 6 5 b における V 入賞通路領域 1 6 5 c への分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

【 0 4 4 9 】

排出通路領域 1 6 5 b における V 入賞通路領域 1 6 5 c への分岐箇所には、排出通路領域 1 6 5 b に流入した遊技球を V 入賞通路領域 1 6 5 c に誘導するための切換片 1 6 6 が設けられている。切換片 1 6 6 は、ベース体 1 6 4 における排出通路領域 1 6 5 b を基準として V 入賞通路領域 1 6 5 c 側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域 1 6 5 b の外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域 1 6 5 b 内に突出した V 誘導位置との間で変位可能となっている。切換片 1 6 6 には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部 1 6 7 の駆動力が伝達される。切換用駆動部 1 6 7 は主側 MPU 8 2 と電氣的に接続されており、切換用駆動部 1 6 7 の駆動制御は主側 MPU 8 2 により行われる。切換片 1 6 6 は、切換用駆動部 1 6 7 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部 1 6 7 が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片 1 6 6 が変位して V 誘導位置に配置される。

【 0 4 5 0 】

切換片 1 6 6 が退避位置に配置されている場合には、分岐通路 1 6 5 に流入した遊技球は V 入賞通路領域 1 6 5 c に誘導されることなく排出通路領域 1 6 5 b を流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域 1 6 5 b において切換片 1 6 6 による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ 1 6 8 により検知された後に遊技盤 2 4 の後方に排出される。一方、切換片 1 6 6 が V 誘導位置に配置されている場合には、分岐通路 1 6 5 に流入した遊技球は切換片 1 6 6 により下方から受けられる。V 誘導位置に配置されている状態における切換片 1 6 6 の上面は、V 入賞通路領域 1 6 5 c に向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片 1 6 6 により下方から受けられた遊技球は自重により、V 入賞通路領域 1 6 5 c に流入し、当該 V 入賞通路領域 1 6 5 c を流下する。そして、その遊技球は、V 入賞通路領域 1 6 5 c に設けられた V 入賞検知センサ 1 6 9 により検知された後に、遊技盤 2 4 の後方に排出される。カウント検知センサ 1 6 8 及び V 入賞検知センサ 1 6 9 はいずれも主側 MPU 8 2 と電氣的に接続されており、これら検知センサ 1 6 8 , 1 6 9 にて遊技球が検知されたか否かは主側 MPU 8 2 にて特定される。

【 0 4 5 1 】

振分側開閉部材 1 6 2 が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である 6 秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置 1 6 1 に入球可能な遊技球の上限個数は 1 0 個で一定となっている。また、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では、0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御される。そうすると、振分側開閉部材 1 6 2 が開放状態となった場合に振分入賞装置 1 6 1 に入賞する遊技球の個数は 1 0 個程度である。これに対して、切換片 1 6 6 はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が行われた場合に動作が開始され、切換片 1 6 6 は一定の周期で一定の期間に亘って V 誘導位置に配置される。そして、切換片 1 6 6 が V 誘導位置に配置される周期は 1 秒に 1 回であり、さらに V 誘導位置に保持される期間は 5 秒である。したがって、振分入賞装置 1 6 1 が開放状態である状況において当該振分入賞装置 1 6 1 に継続的に遊技球が入球する場合には、その入球した遊技球のいずれかが V 誘導位置に配置されている切換片 1 6 6 の位置に到達することとなり、当該遊技球は V 入賞検知センサ 1 6 9 に検知されることになる。なお、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいて振分入賞装置 1 6 1 への入球を狙って遊技球の発射が継続されたとしても V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されない事象が発生し得るように、振分側開閉部材 1 6 2 の開閉制御及び切換片 1 6 6 の駆動制御が行われる構成としてもよい。

【 0 4 5 2 】

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

【0453】

特図ユニット 37 にはラウンド表示部 37e が設けられている。ラウンド表示部 37e では開閉実行モードが発生する場合に当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応する表示が行われる。具体的には、大当たり結果となったことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードにてラウンド遊技が 15 回実行されることになるが、当該開閉実行モードが発生する場合には大当たり結果に対応する遊技回が終了する場合に 15 回のラウンド遊技が発生することに対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことで振分実行モードが発生しさらに当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されることで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードにてラウンド遊技が 14 回実行されることになるが、当該開閉実行モードが発生する場合には V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されたタイミングで 14 回のラウンド遊技が発生することに対応する表示が行われる。これらラウンド遊技の回数に対応する表示は開閉実行モードが終了するまで継続され、開閉実行モードが終了する場合に終了する。

【0454】

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

【0455】

なお、ラウンド遊技は上記第 1 の実施形態と同様に、予め定められた開放継続期間が経過すること及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 32 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する。この場合、発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では 0.6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御される構成において、開放継続期間が 2.9 秒に設定されているとともに上限個数が 10 個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置 32 に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【0456】

図 37 (a) は第 1 保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理にて参照される本実施形態における第 1 当否テーブル 171 を説明するための説明図である。

【0457】

図 37 (a) に示すように第 1 保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在している。当たり乱数カウンタ C1 の数値範囲が「0 ~ 198」であるのに対して、大当たり結果に対応する当たり乱数カウンタ C1 の数値情報の個数は 1 個であるとともに外れ結果に対応する当たり乱数カウンタ C1 の数値情報の個数が 198 個である。したがって、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には 1 / 199 の確率で大当たり結果が選択され、198 / 199 の確率で外れ結果が選択される。

【0458】

10

20

30

40

50

図 3 7 (b) は第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理にて参照される本実施形態における第 2 当否テーブル 1 7 2 を説明するための説明図である。

【 0 4 5 9 】

図 3 7 (b) に示すように第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び小当たり結果が存在している。当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲が「 0 ～ 1 9 8 」であるのに対して、大当たり結果に対応する当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数は 1 個であるとともに小当たり結果に対応する当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の個数が 1 9 8 個である。したがって、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には 1 / 1 9 9 の確率で大当たり結果が選択され、1 9 8 / 1 9 9 の確率で小当たり結果が選択される。

10

【 0 4 6 0 】

大当たり結果となる確率は、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行された場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行された場合のいずれであっても同一である。なお、上記第 1 の実施形態では当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率が高低となるように高確率モードと低確率モードとが設定されていたが、本実施形態では当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は一定となっている。大当たり結果となった場合には主側 R O M 8 3 に予め記憶された大当たり振分テーブル 1 7 3 を参照して大当たり結果の種類が特定される。図 3 7 (c) は大当たり振分テーブル 1 7 3 を説明するための説明図である。

20

【 0 4 6 1 】

大当たり振分テーブル 1 7 3 は、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果が選択された場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果が選択された場合のいずれであっても参照される。大当たり振分テーブル 1 7 3 には、大当たり結果の種類として第 1 サポート結果及び第 2 サポート結果が設定されている。第 1 サポート結果及び第 2 サポート結果のいずれであっても、遊技回が終了した後に開閉実行モードが発生し、当該開閉実行モードにおける特電入賞装置 3 2 の動作態様は同一である。具体的には、当該開閉実行モードではラウンド遊技が 1 5 回発生する。

【 0 4 6 2 】

第 2 サポート結果は、当該第 2 サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態に関係なく開閉実行モードの終了後に遊技状態を第 2 サポートモードとする大当たり結果である。第 1 サポート結果は、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合であれば当該第 1 サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態に関係なく開閉実行モードの終了後に遊技状態を第 1 サポートモードとする大当たり結果である。一方、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合であって第 1 サポート結果が選択された場合、当該第 1 サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態が非サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第 2 サポートモードとなり、当該第 1 サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態が第 1 サポートモード又は第 2 サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第 1 サポートモードとなる。

30

40

【 0 4 6 3 】

大当たり結果の種類を決定する場合には、遊技回の開始契機となった第 1 , 第 2 保留情報に含まれている種別乱数カウンタ C 2 の数値情報が第 1 振分テーブル 1 7 3 に対して照合される。大当たり振分テーブル 1 7 3 では、「 0 ～ 2 9 」の種別乱数カウンタ C 2 の数値情報のうち「 0 ～ 2 6 」が第 1 サポート結果に対して割り当てられており、「 2 7 ～ 2 9 」が第 2 サポート結果に対して割り当てられている。つまり、第 2 サポート結果が選択される確率よりも第 1 サポート結果が選択される確率が高く設定されており、具体的には、 9 / 1 0 の確率で第 1 サポート結果が選択され、 1 / 1 0 の確率で第 2 サポート結果が選択される。なお、これに限定されることはなく、第 1 サポート結果が選択される確

50

率と第2サポート結果が選択される確率とが同一又は略同一であってもよく、第1サポート結果が選択される確率よりも第2サポート結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよい。

【0464】

既に説明したとおり第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合において大当たり結果とならない場合には確実に小当たり結果が選択される。小当たり結果となった場合には主側ROM83に予め記憶された小当たり振分テーブル174を参照して小当たり結果の種類が特定される。図37(d)は小当たり振分テーブル174を説明するための説明図である。

【0465】

小当たり振分テーブル174には、小当たり結果の種類として第1小当たり結果及び第2小当たり結果が設定されている。第1小当たり結果及び第2小当たり結果はいずれも遊技回が終了した後に振分実行モードに移行させる結果である。振分実行モードにおける振分入賞装置161の動作態様は第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれを契機とした場合であっても同一である。具体的には、振分入賞装置161が1回開放状態となり、当該開放状態は振分入賞装置161への入賞個数が10個となるまで又は6秒が経過するまで継続される。既に説明したとおり切換片166がV誘導位置に配置される周期は1秒に1回であるとともにV誘導位置に保持される期間は5秒であるため、振分入賞装置161が開放状態である状況において当該振分入賞装置161に継続的に遊技球が入球する場合には、その入球した遊技球のいずれかがV誘導位置に配置されている切換片166の位置に到達することとなり当該遊技球はV入賞検知センサ169に検知される。つまり、第1小当たり結果又は第2小当たり結果となった場合にはその後の振分実行モードにおいて確実にV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードにおける特電入賞装置32の動作態様は、第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれであっても同一である。具体的には、当該開閉実行モードではラウンド遊技が14回発生する。

【0466】

第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合、その後の遊技状態はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知された場合における遊技状態に応じて相違する。具体的には、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が非サポートモードであれば開閉実行モードの終了後の遊技状態が第2サポートモードとなり、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が第1サポートモード又は第2サポートモードであれば開閉実行モードの終了後の遊技状態が第1サポートモードとなる。

【0467】

第2サポートモードは開閉実行モードが発生するまでに普図表示部38aにおける変動表示回が30回実行された場合に終了する。これに対して、第1サポートモードは開閉実行モードが発生するまでに普図表示部38aにおける変動表示回が20回実行された場合に終了するだけでなく、第2特図保留エリア112に保留記憶された第2保留情報の数が解除規定数となった場合にも終了する。この解除規定数は複数種類存在しており、具体的には第1解除規定数である4個と、当該第1解除規定数よりも少ない数として設定された第2解除規定数である3個とが設定されている。第1小当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードが終了した場合であって当該開閉実行モードの終了後が第1サポートモードとなる場合には解除規定数として第1解除規定数である4個が設定される。一方、第2小当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードが終了した場合であって当該開閉実行モードの終了後が第1サポートモードとなる場合には解除規定数として第2解除規定数である3個が設定される。

【0468】

第1サポートモード及び第2サポートモードでは、普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率が同一であるとともに普電開放状態の実行態様も同一である。これに対して、

第1サポートモードの終了契機となる普図表示部38aの変動表示回の回数は20回であるのに対して、第2サポートモードの終了契機となる普図表示部38aの変動表示回の回数は30回である。したがって、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも遊技者にとって有利である。その一方、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が非サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第2サポートモードとなり、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が第1サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第1サポートモードとなる。そうすると、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が第1サポートモードである場合よりも非サポートモードである場合の方が、遊技者にとって有利である。つまり、第1サポートモードにおいて普図当否判定処理にて電役開放当選となり普電開放状態となった場合には特別入賞装置151に遊技球を入球させて第2保留情報を取得させるだけではなく、さらに特別入賞装置151への遊技球の入球を発生させて解除規定数以上となるまで第2保留情報を第2特図保留エリア112に保留記憶させてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知される前に第1サポートモードを終了させて非サポートモードに移行させた方が遊技者にとって有利である。

10

【0469】

この場合に、上記のとおり第1小当たり結果は解除規定数が第1解除規定数である4個となり第2小当たり結果は解除規定数が第2解除規定数である3個となる。普電開放状態が発生した場合には4～5個程度の遊技球が特別入賞装置151に入球し得る。これに対して、遊技回が実行されておらずさらに第2保留情報が第2特図保留エリア112に保留記憶されていない状況で普電開放状態が発生した場合には、特別入賞装置151に5個の遊技球を入球させることで第1解除規定数である4個の第2保留情報が第2特図保留エリア112に保留記憶され、特別入賞装置151に4個の遊技球を入球させることで第2解除規定数である3個の第2保留情報が第2特図保留エリア112に保留記憶される。つまり、1回の普電開放状態で第2特図保留エリア112に第2解除規定数である3個の第2保留情報が保留記憶される確率の方が、1回の普電開放状態で第2特図保留エリア112に第1解除規定数である4個の第2保留情報が保留記憶される確率よりも高い。したがって、解除規定数として第1解除規定数が設定される第1小当たり結果よりも解除規定数として第2解除規定数が設定される第2小当たり結果の方が遊技者にとって有利である。

20

30

【0470】

小当たり結果の種類を決定する場合には、遊技回の開始契機となった第1、第2保留情報に含まれている種別乱数カウンタC2の数値情報が小当たり振分テーブル174に対して照合される。小当たり振分テーブル174では、「0～29」の種別乱数カウンタC2の数値情報のうち「0～14」が第1小当たり結果に対して割り当てられており、「15～29」が第2小当たり結果に対して割り当てられている。つまり、当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合において第1小当たり結果が選択される確率と第2小当たり結果が選択される確率とは同一となっており、具体的には1/2の確率で第1小当たり結果が選択され、1/2の確率で第2小当たり結果が選択される。なお、これに限定されることはなく、第1小当たり結果が選択される確率と第2小当たり結果が選択される確率が異なるものの略同一である構成としてもよく、第1小当たり結果が選択される確率よりも第2小当たり結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよく、第2小当たり結果が選択される確率よりも第1小当たり結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよい。

40

【0471】

図38は第1サポートモード及び第2サポートモードを説明するための説明図である。

【0472】

第1サポートモード及び第2サポートモードは既に説明したとおり特別入賞装置151が開放状態となり得るモードである。第1サポートモードには、第1保留情報が契機となった第1特図表示部37aにおける遊技回にて大当たり結果のうち第1サポート結果とな

50

った場合に発生する。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にていずれかの小当たり結果となり、その後の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知された場合に第1サポートモード又は第2サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にて大当たり結果のうち第1サポート結果となり当該遊技回の最終停止期間が経過した場合に第1サポートモード又は第2サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる。

【0473】

第2サポートモードには、第1保留情報が契機となった第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回のいずれであっても大当たり結果のうち第2サポート結果となった場合に発生する。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にていずれかの小当たり結果となり、その後の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知された場合に非サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にて大当たり結果のうち第1サポート結果となり当該遊技回の最終停止期間が経過した場合（すなわち開閉実行モードが開始される場合）に非サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる。

【0474】

第1サポートモード及び第2サポートモードでは、非サポートモードと異なり、特別入賞装置151が開放状態となり得る。詳細には、これら第1、第2サポートモードでは普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率はいずれも1/15に設定されている。なお、第1サポートモードと第2サポートモードとで電役開放当選となる確率が同一である構成に限定されることはなく略同一である構成としてもよく、第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも高い構成としてもよく、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも高い構成としてもよい。

【0475】

第1、第2サポートモードにおいても普図当否判定処理が実行された場合に普図表示部38aの変動表示回が実行される。この変動表示回の継続期間は、複数の継続期間から抽選により選択される。この場合、第1サポートモードでは、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として3秒、10秒及び15秒が設定されており、これら複数の継続期間から抽選により実行対象となる継続期間が選択される。平均の継続期間は約9秒となっている。第2サポートモードでは、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として3秒、15秒、25秒及び30秒が設定されており、これら複数の継続期間から抽選により実行対象となる継続期間が選択される。平均の継続期間は約18秒となっている。つまり、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の平均値は第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも短くなっており、さらに普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の最大値も第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも短くなっている。これにより、第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも普図表示部38aにおける変動表示回の消化効率が高くなっている。

【0476】

普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果となった場合には普図表示部38aにおける変動表示回が終了した後に普電開放状態への移行が発生するが、当該普電開放状態の実行態様は既に説明したとおり第1サポートモードと第2サポートモードとで同一となっている。具体的には、特別入賞装置151の開放状態が1秒の閉鎖状態を挟んで2回発生する。この開放状態の各回の継続期間は1.5秒となっている。上記第1の実施形態と同様に遊技球の発射周期は0.6秒であるため、特別入賞装置151の開放状態が1回発生した場合には特別入賞装置151に2個程度の遊技球が入球し得る。したがって、普電開放状態が発生した場合には4～5個程度の遊技球が入球し得る。また、普電

10

20

30

40

50

開放状態は特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個となった場合に終了するため、特別入賞装置 1 5 1 に普電側の上限個数の遊技球が入球することで普電開放状態が終了する事象は基本的に発生しない。

【 0 4 7 7 】

上記のように普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、及び普電開放状態の実行態様は第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一となっているのに対して、普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の平均値は第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも短い。したがって、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となっている割合の期待度は、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも高い。

10

【 0 4 7 8 】

なお、これに限定されることはなく普電開放状態の実行態様が第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで相違している構成としてもよい。この場合、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球期待個数が多い構成としてもよく、第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球期待個数が多い構成としてもよい。また、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合に単位時間当たりで特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となっている割合の期待度が、第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一又は略同一である構成としてもよく、第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも高い構成としてもよい。

20

【 0 4 7 9 】

特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球が発生したことに基づいて第 2 保留情報が取得されて第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶される。そして、遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードが実行されていない状況において第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には、その第 2 保留情報を契機として第 2 特図表示部 3 7 b にて遊技回が実行される。当該遊技回の変動表示期間の選択態様は第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで相違している。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間の選択は、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも平均の変動表示期間が長くなるように行われる。より詳細には、第 1 サポートモードでは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間として 3 0 秒、4 0 秒、5 0 秒、6 0 秒、7 0 秒、8 0 秒及び 9 0 秒が設定されており、これら複数の期間から抽選により実行対象となる変動表示期間が選択される。この場合、大当たり結果となる遊技回の方が小当たり結果となる遊技回よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。平均の変動表示期間は約 5 2 秒となっている。第 2 サポートモードでは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間として 2 秒のみが設定されている。つまり、第 2 サポートモードでは大当たり結果となる遊技回及び小当たり結果となる遊技回のいずれであっても第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間として 2 秒が選択される。これにより、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化効率が高くなっている。換言すれば、第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化効率が高くなっている。

30

40

【 0 4 8 0 】

なお、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の変動表示期間の選択態様は第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一となっており、さらに言うと、当該選択態様は非サポートモード、第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードの全てにおいて同一となっている。また、上記構成に限定されることはなく、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間が 2 秒に固定されているのではなく、複数の期間から抽選により選択される構成としてもよい。この場合、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間の平均が、第 1 サポートモードよりも第 2 サポートモードの方が長い構成としてもよく、第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一又は略同一である構成としてもよく、第 2

50

サポートモードよりも第1サポートモードの方が長い構成としてもよい。

【0481】

第1サポートモード及び第2サポートモードはいずれも普図表示部38aにおける変動表示回の実行回数が上限回数となった場合に終了する。当該上限回数は第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも多い回数に設定されている。具体的には、第1サポートモードの上限回数は20回に設定されているのに対して、第2サポートモードの上限回数は30回に設定されている。これにより、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも特別入賞装置151が開放状態となる機会が多くなり、それに伴って、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも開閉実行モードが発生する確率が高くなっている。

10

【0482】

第1サポートモード及び第2サポートモードは普図表示部38aにおける変動表示回の実行回数が上限回数となった場合だけではなく、開閉実行モードが発生した場合にも終了する。開閉実行モードにおいては非サポートモードとなる。また、振分実行モードにおいては非サポートモード、第1サポートモード又は第2サポートモードのいずれかとなる。

【0483】

第1サポートモードは上記の条件が成立する場合以外にも、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となった場合に終了する。当該解除規定数は3個又は4個に設定されている。解除規定数は第1サポートモードの発生の契機となった大当たり結果の種類又は小当たり結果の種類によって相違し得る。具体的には、第1小当たり結果を契機として開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる場合には解除規定数は4個に設定される。一方、第1サポート結果又は第2小当たり結果を契機として開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる場合には解除規定数は3個に設定される。解除規定数が4個の場合、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数である4個記憶される必要がある。また、解除規定数が3個の場合、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数よりも1個少ない個数である3個記憶される必要がある。第1サポートモードにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となった場合、その時点で遊技回の実行中であるか否かに関係なく第1サポートモードが終了して非サポートモードとなるとともに、その時点で分岐実行モードの実行中であるか否かに関係なく第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

20

30

【0484】

既に説明したとおり第2特図表示部37bにおける遊技回にていずれかの小当たり結果となりその後の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングが非サポートモードである場合、開閉実行モード後に第1サポートモードよりも遊技者に有利な第2サポートモードとなる。また、第2特図表示部37bにおける遊技回にて第1サポート結果となり当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミング（すなわち開閉実行モードが開始されるタイミング）が非サポートモードである場合、開閉実行モード後に第1サポートモードよりも遊技者に有利な第2サポートモードとなる。また、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合、当該遊技回は大当たり結果及び小当たり結果のいずれかに対応しており、大当たり結果となった場合には確実に開閉実行モードが発生するとともに、小当たり結果となった場合には振分入賞装置161への入球を狙って遊技球の発射を継続させることにより基本的にV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されて開閉実行モードが発生する。したがって、第1サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合には、当該遊技回が小当たり結果に対応しているのであれば振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されるまでに第2特図保留エリア112に解除規定数の第2保留情報が記憶されて非サポートモードとなっている方が遊技者にとって有利であり、当該遊技回が第1サポート結果に対応しているのであれば当該遊技回の最終停止期間が経過するまでに第2特図保留エリ

40

50

ア 1 1 2 に解除規定数の第 2 保留情報が記憶されて非サポートモードとなっている方が遊技者にとって有利である。よって、解除規定数は少ない個数である方が遊技者にとって有利となる。

【 0 4 8 5 】

＜特図特電制御処理＞

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における処理の内容について説明する。図 3 9 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【 0 4 8 6 】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップ S 1 8 0 1）。図 4 0 は保留情報の取得処理を示すフローチャートである。第 1 作動口 3 3 への入賞が発生している場合（ステップ S 1 9 0 1：Y E S）、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の第 1 エリア 1 1 1 a ～第 4 エリア 1 1 1 d に記憶されている第 1 保留情報の数が上限記憶数である 4 個未満であることを条件として（ステップ S 1 9 0 2：Y E S）、第 1 特図保留エリア 1 1 1 への格納処理を実行する（ステップ S 1 9 0 3）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 1 保留情報として、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の第 1 エリア 1 1 1 a ～第 4 エリア 1 1 1 d における第 1 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 保留情報を取得した場合には、第 1 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 保留情報を取得した場合にはそれに対応するコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の画像が第 1 保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【 0 4 8 7 】

ステップ S 1 9 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 9 0 2 にて否定判定をした場合又はステップ S 1 9 0 3 の処理を実行した場合、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップ S 1 9 0 4）。ステップ S 1 9 0 4 にて肯定判定をした場合、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 1 エリア 1 1 2 a ～第 4 エリア 1 1 2 d に記憶されている第 2 保留情報の数が上限記憶数である 4 個未満であることを条件として（ステップ S 1 9 0 5：Y E S）、第 2 特図保留エリア 1 1 2 への格納処理を実行する（ステップ S 1 9 0 6）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 2 保留情報として、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 1 エリア 1 1 2 a ～第 4 エリア 1 1 2 d における第 2 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 2 保留情報を取得した場合には、第 2 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 2 保留情報を取得した場合にはそれに対応するコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 2 保留表示領域 4 2 b の画像が第 2 保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【 0 4 8 8 】

ステップ S 1 9 0 6 の処理を実行した後、サポート終了判定処理を実行する（ステップ S 1 9 0 7）。サポート終了判定処理では第 1 サポートモードである状況において当該第 1 サポートモードを終了させる条件が成立している場合に当該第 1 サポートモードを終了させるための処理を実行する。サポート終了判定処理の内容については後に説明する。

【 0 4 8 9 】

特図特電制御処理（図 3 9）の説明に戻り、ステップ S 1 8 0 1 にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側 R O M 8 3 に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 1 8 0 2）。特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタは、特図特電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定する

ためのカウンタである。

【0490】

特図特電カウンタは「0」～「8」の値を取り得るものであり、「0」～「8」の各値は各処理（ステップS1805～ステップS1813）の開始アドレスに対応している。具体的には、特図特電カウンタの値が「0」である場合には遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理（ステップS1805）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「1」である場合には遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理（ステップS1806）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「2」である場合には遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理（ステップS1807）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「3」である場合には振分実行モードの開始設定を行うための処理である振分開始用処理（ステップS1808）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「4」である場合には振分実行モード中の各種処理を実行するための振分用処理（ステップS1809）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「5」である場合には開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理（ステップS1810）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電入賞装置32の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（ステップS1811）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「7」である場合には特電入賞装置32の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（ステップS1812）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「8」である場合には開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（ステップS1813）が実行対象となる。

10

20

【0491】

特図特電制御処理では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は（ステップS1802）、特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し（ステップS1803）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS1804）。以下、ステップS1805～ステップS1813の各処理について個別に説明する。

【0492】

<特図変動開始処理>

まずステップS1805の特図変動開始処理について、図41のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【0493】

特図変動開始処理では、第1保留情報又は第2保留情報が記憶されていることを条件として（ステップS2001：YES）、データ設定処理を実行する（ステップS2002）。データ設定処理では、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合、第1特図保留エリア111に当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が取得されているか否かに関係なく、第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動する。その後、第1特図保留エリア112の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア112a～112dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア112b→第1エリア112a、第3エリア112c→第2エリア112b、第4エリア112d→第3エリア112cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア112dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、第2保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部37dの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における第2保留表示領域42bの画像が第2保留情報の減少に対応させて更新される。

40

【0494】

一方、データ設定処理では、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されてい

50

ない場合、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動する。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア111b→第1エリア111a、第3エリア111c→第2エリア111b、第4エリア111d→第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア111dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、第1保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における第1保留表示領域42aの画像が第1保留情報の減少に対応させて更新される。

10

【0495】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップS2003）。当否判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報であれば第1当否テーブル171（図37（a）参照）を主側ROM83から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第2保留情報であれば第2当否テーブル172（図37（b）参照）を主側ROM83から読み出す。なお、既に説明したとおり当否抽選モードは1種類である。当否テーブル171、172を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報のうち当たり乱数カウンタC1から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した当たり乱数カウンタC1についての数値情報が上記当否テーブル171、172に設定されている遊技結果のいずれと一致しているのかを判定する。

20

【0496】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップS2004：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS2005）。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象となっている保留情報の種類に関係なく図37（c）に示す大当たり振分テーブル173を参照する。この場合、特図用の実行エリア113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報のうち種別乱数カウンタC2から読み出された数値情報が大当たり振分テーブル173に設定されている大当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【0497】

その後、大当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップS2006）。大当たり用のフラグセット処理では、ステップS2005における大当たり用の振分判定処理にて、第1サポート結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2サポート結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

30

【0498】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2007）。大当たり結果用の停止結果設定処理では、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の実行対象である側に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部37a、37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS2007では、ステップS2006にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

40

【0499】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップS2008：YES）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS2009）。小当たり用の振分判定処理では、図37（d）に示す小当たり振分テーブル174を参照する。この場合、特図用の実

50

行エリア 1 1 3 に格納されている第 2 保留情報のうち種別乱数カウンタ C 2 から読み出された数値情報が小当たり振分テーブル 1 7 4 に設定されている小当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【 0 5 0 0 】

その後、小当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップ S 2 0 1 0）。小当たり用のフラグセット処理では、ステップ S 2 0 0 9 における小当たり用の振分判定処理にて、第 1 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 2 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【 0 5 0 1 】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 2 0 1 1）。小当たり結果用の停止結果設定処理では、第 2 特図表示部 3 7 b に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S 2 0 1 1 では、ステップ S 2 0 0 9 にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【 0 5 0 2 】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップ S 2 0 0 8 : N O）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 2 0 1 2）。具体的には、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【 0 5 0 3 】

いずれかの停止結果設定処理（ステップ S 2 0 0 7、ステップ S 2 0 1 1、ステップ S 2 0 1 2）を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップ S 2 0 1 3）。変動表示期間の特定処理では、現状が非サポートモードである場合又は第 1、第 2 サポートモードであって第 1 保留情報が実行対象となった遊技回である場合、第 1 特定処理を実行する。第 1 特定処理では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を非サポート用のリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、1 0 秒、2 0 秒、3 0 秒、6 0 秒、9 0 秒及び 1 2 0 秒のいずれかとなる。また、第 1 特定処理では、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を非サポート用の小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、3 0 秒、6 0 秒及び 9 0 秒のいずれかとなる。また、第 1 特定処理では、今回の遊技回が第 1 保留情報を実行対象としている場合であって、大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 3 個以上の第 1 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には 3 秒）の情報を読み出し、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 1 個又は 2 個の第 1 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、その時点の変動

種別カウンタCSの数値情報を非サポート用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間は、10秒、15秒及び20秒のいずれかとなる。

【0504】

変動表示期間の特定処理では、現状が第1サポートモードであって第2保留情報が実行対象となった遊技回である場合、第2特定処理を実行する。第2特定処理では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を第1サポート用のリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒のいずれかとなる。また、第2特定処理では、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を第1サポート用の小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、30秒、40秒、50秒及び60秒のいずれかとなる。なお、第2保留情報が実行対象となった遊技回では外れ結果が選択されないため、第2特定処理では外れ結果となる遊技回に対応する変動表示期間を選択するための処理は実行されない。

10

【0505】

変動表示期間の特定処理では、現状が第2サポートモードであって第2保留情報が実行対象となった遊技回である場合、今回の遊技回における当否判定処理の結果に関係なく、2秒の変動表示期間の情報を読み出す。つまり、第2サポートモードであって第2保留情報が実行対象となった遊技回では大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが発生することとなるがいずれの結果に対応する遊技回であっても変動表示期間は同一の2秒となる。

20

【0506】

ステップS2013にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS2014)。変動用コマンドには、ステップS2013にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技回であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技回であるかを示す情報が含まれる。

30

【0507】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる(ステップS2015)。そして、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップS2016)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理(ステップS1806)に対応する「1」となる。

40

【0508】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理(図39)のステップS1806にて実行される特図変動中処理について説明する。

【0509】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a、37bの表示内容を更新する

50

ためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部 37a, 37b における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【0510】

特図表示部 37a, 37b における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 41 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 37a, 37b を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

10

【0511】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側 MPU93 に送信する。その後、遊技回の開始時に特図変動開始処理（図 41）におけるステップ S2007、ステップ S2011 及びステップ S2012 のいずれかにて主側 RAM84 に記憶された特図表示部 37a, 37b の絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部 37a, 37b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0.5 sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S1807）に対応する「2」となる。

20

【0512】

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

【0513】

<特図確定中処理>

次に、特図特電制御処理（図 39）のステップ S1807 にて実行される特図確定中処理について、図 42 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【0514】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップ S2101: YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ S2102: YES）、今回の遊技回の実行対象が第 2 保留情報であったか否かを判定するとともに（ステップ S2103）、大当たり結果の種類が第 1 サポート結果であるか否かを判定する（ステップ S2104）。ステップ S2103 及びステップ S2104 の両方にて肯定判定をした場合、主側 RAM84 に設けられた第 1 サポート状態フラグ及び第 2 サポート状態フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S2105）。第 1 サポート状態フラグは、第 1 サポートモードであるか否かを主側 MPU82 にて特定するためのフラグであり、第 1 サポートモードに移行した場合に「1」がセットされ、第 1 サポートモードが終了した場合に「0」クリアされる。第 2 サポート状態フラグは、第 2 サポートモードであるか否かを主側 MPU82 にて特定するためのフラグであり、第 2 サポートモードに移行した場合に「1」がセットされ、第 2 サポートモードが終了した場合に「0」クリアされる。

40

【0515】

ステップ S2105 にて肯定判定をした場合、すなわち第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードのいずれかである場合、主側 RAM84 に設けられた非サポート中当たりフラグを「0」クリアする（ステップ S2106）。ステップ S2105 にて否定判定をした場合、すなわち非サポートモードである場合、主側 RAM84 の非サポート中当たりフ

50

ラグに「1」をセットする（ステップS2107）。非サポート中当たりフラグは、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて大当たり結果となった場合において、当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミング、すなわち開閉実行モードが開始されるタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであるとともに、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて小当たり結果となった場合において、その後の振分実行モードにおけるV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0516】

ステップS2103にて否定判定をした場合、ステップS2104にて否定判定をした場合、ステップS2106の処理を実行した場合、又はステップS2107の処理を実行した場合、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップS2108）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2109）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、ラウンド数報知開始処理を実行する（ステップS2110）。当該ラウンド数報知開始処理では、大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数である15回に対応する表示が行われるようにラウンド表示部37eの表示制御を行う。その後、特図特電カウンタの値を3加算する（ステップS2111）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS1810）に対応する「5」となる。

【0517】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS2102：NO）、今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果であるか否かを判定する（ステップS2112）。小当たり結果である場合（ステップS2112：YES）、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS2113）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップS1808）に対応する「3」となる。今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果ではない場合（ステップS2112：NO）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS2114）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS1805）に対応する「0」となる。

【0518】

<振分開始用処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1808にて実行される振分開始用処理について、図43のフローチャートを参照しながら説明する。

【0519】

まず振分開始コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2201）。音光側MPU93は、主側MPU82から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103に振分開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

【0520】

その後、主側RAM84に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS2202）。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置161に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置161を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する（ステップS2203）。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置161が開放状態に維持される期間が振分開放期間である6

秒となるように当該6秒に対応する情報を主側RAM84のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置161を開放状態とするために振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を開始する（ステップS2204）。その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS2205）。これにより、特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップS1809）に対応する「4」となる。

【0521】

＜振分用処理＞

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1809にて実行される振分用処理について、図44のフローチャートを参照しながら説明する。

【0522】

振分入賞装置161のV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されている場合（ステップS2301：YES）、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」をセットする（ステップS2302）。V入賞フラグは、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。なお、V入賞フラグに「1」がセットされている状況においてはV入賞検知センサ169にて新たに遊技球が検知されたとしてもステップS2301にて否定判定をすることで、ステップS2302～ステップS2307の処理を実行しない。

【0523】

その後、主側RAM84の第1サポート状態フラグ及び第2サポート状態フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2303）。つまり、今回のV入賞検知センサ169における遊技球の検知が、非サポートモードにおいて発生したか否かを判定する。ステップS2303にて肯定判定をした場合、すなわち第1サポートモード及び第2サポートモードのいずれかである場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグを「0」クリアする（ステップS2304）。ステップS2303にて否定判定をした場合、すなわち非サポートモードである場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグに「1」をセットする（ステップS2305）。非サポート中当たりフラグは既に説明したとおり、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて大当たり結果となった場合において、当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミング、すなわち開閉実行モードが開始されるタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであるとともに、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて小当たり結果となった場合において、その後の振分実行モードにおけるV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0524】

ステップS2304又はステップS2305の処理を実行した場合、ラウンド数報知開始処理を実行する（ステップS2306）。当該ラウンド数報知開始処理では、小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数である14回に対応する表示が行われるようにラウンド表示部37eの表示制御を行う。その後、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2307）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

【0525】

振分用処理では、振分入賞装置161が開放状態である状況において主側RAM84のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間（具体的には6秒）が経過したか否かを判定する（ステップS2308）。振分開放期間が経過していない場合（ステップS2308：NO）、振分入賞装置161のカウント検知センサ168又はV入賞検知セン

10

20

30

40

50

サ 1 6 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置 1 6 1 への入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 9）。振分入賞装置 1 6 1 への入賞が発生している場合（ステップ S 2 3 0 9：Y E S）、主側 R A M 8 4 の振分入賞カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 2 3 1 0）。そして、その 1 減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 1）。

【0 5 2 6】

振分開放期間が経過している場合又は 1 減算後における振分入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップ S 2 3 0 8 又はステップ S 2 3 1 1：Y E S）、振分入賞装置 1 6 1 の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部 1 6 3 への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖状態とする（ステップ S 2 3 1 2）。その後、振分入賞装置 1 6 1 内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側 R A M 8 4 のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップ S 2 3 1 3）。待機期間は、振分入賞装置 1 6 1 に入球した遊技球がカウント検知センサ 1 6 8 及び V 入賞検知センサ 1 6 9 のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には 4 秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置 1 6 1 に入球した遊技球が仮に V 入賞検知センサ 1 6 9 にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

【0 5 2 7】

振分用処理では、主側 R A M 8 4 のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 4）。待機期間が経過した場合（ステップ S 2 3 1 4：Y E S）、主側 R A M 8 4 の V 入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 3 1 5）。V 入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 3 1 5：Y E S）、開閉実行モードに移行させるための処理を実行する。具体的には、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ S 2 3 1 6）、オープニングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 2 3 1 7）。音光側 M P U 9 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 3 1 8）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップ S 1 8 1 0）に対応する「5」となる。

【0 5 2 8】

一方、主側 R A M 8 4 の V 入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 2 3 1 5：N O）、フラグクリア処理を実行する（ステップ S 2 3 1 9）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側 R A M 8 4 の各種フラグを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 2 3 2 0）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S 1 8 0 5）に対応する「0」となる。

【0 5 2 9】

ここで、振分実行モードに移行したものの V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されなかった場合、サポートモードに移行させるための処理は実行されない。したがって、V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合に非サポートモードであった場合にはその非サポートモードが維持され、第 1 サポートモードであった場合にはその第 1 サポートモードが維持され、第 2 サポートモードであった場合にはその第 2 サポートモードが維持される。

【0 5 3 0】

<特電開始処理>

次に、特図特電制御処理（図 3 9）のステップ S 1 8 1 0 にて実行される特電開始処理について説明する。

【0 5 3 1】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には主側RAM84に設けられたラウンドカウンタに「15」をセットし、小当たり結果となり振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことを契機とした開閉実行モードである場合には主側RAM84のラウンドカウンタに「14」をセットする。ラウンドカウンタは開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS1811）に対応する「6」となる。

10

【0532】

<特電開放中処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1811にて実行される特電開放中処理について説明する。

【0533】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS1812）に対応する「7」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS1813）に対応する「8」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

20

30

【0534】

<特電閉鎖中処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1812にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【0535】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS1811）に対応する「6」となる。

40

【0536】

<特電終了処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1813にて実行される特電終了処理について、図45のフローチャートを参照しながら説明する。

50

【0537】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS2401：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2サポート結果である場合には（ステップS2402：YES）、今回の遊技回の実行対象となった保留情報が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであったとしても、第2サポートモードに設定するための処理を実行する。具体的には、主側RAM84に設けられた第2サポート状態フラグに「1」をセットする（ステップS2403）。第2サポート状態フラグは第2サポートモードであることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。その後、主側RAM84に設けられたサポート状態カウンタに「30」をセットする（ステップS2404）。サポート状態カウンタは、第1サポートモード又は第2サポートモードにおいて普図表示部38aにおける変動表示回の実行回数が、実行対象となっているサポートモードの終了契機となる上限回数となったなか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。第2サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数は30回であるため、ステップS2404にてサポート状態カウンタに「30」をセットする。

10

【0538】

ステップS2402にて否定判定をした場合、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報であったか否かを判定する（ステップS2405）。今回の遊技回の実行対象が第1保留情報である場合、小当たり結果は選択されないため、開閉実行モードの契機となる遊技結果は大当たり結果に含まれる第1サポート結果及び第2サポート結果のいずれかである。この場合に、ステップS2402にて否定判定をした場合にステップS2405の処理を実行するため、ステップS2405の処理を実行している時点で、今回の遊技回の遊技結果は第2サポート結果ではない。したがって、ステップS2405にて肯定判定をする場合とは、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報であって遊技結果が第1サポート結果である場合となる。

20

【0539】

ステップS2405にて肯定判定をした場合、主側RAM84に設けられた第1サポート状態フラグに「1」をセットする（ステップS2406）。第1サポート状態フラグは第1サポートモードであることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。その後、主側RAM84のサポート状態カウンタに、第1サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数に対応する「20」をセットする（ステップS2407）。その後、主側RAM84に設けられた解除規定数カウンタに「4」をセットする（ステップS2408）。解除規定数カウンタは、第1サポートモードにおいて当該第1サポートモードの終了条件となる第2特図保留エリア112の第2保留情報の記憶数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。解除規定数カウンタに「4」がセットされることで、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数である4個記憶された場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

30

【0540】

ステップS2405にて否定判定をした場合、今回の開閉実行モードが、第2保留情報が実行対象となった遊技回において第1サポート結果となったこと、又は第2保留情報が実行対象となった遊技回において第1、第2小当たり結果となるとともにその後の分岐実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことが契機となっていることを意味する。この場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2409）。

40

【0541】

非サポート中当たりフラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2409：NO）、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1サポート結果である遊技回であった場合には当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミングのサポートモードが第1サポートモード又は第2サポートモードであったことを意味し、今回が第2保留情報を

50

実行対象として遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果である遊技回であった場合には振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて1個目の遊技球が検知されたタイミングのサポートモードが第1サポートモード又は第2サポートモードであったことを意味する。この場合、主側RAM84の第1サポート状態フラグに「1」をセットするとともに（ステップS2410）、主側RAM84のサポート状態カウンタに第1サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数に対応する「20」をセットする（ステップS2411）。

【0542】

その後、今回の遊技結果が第1小当たり結果であった場合には（ステップS2414：NO）、主側RAM84の解除規定数カウンタに「4」をセットし（ステップS2415）、今回の遊技結果が第1サポート結果又は第2小当たり結果であった場合には（ステップS2414：YES）、主側RAM84の解除規定数カウンタに「3」をセットする（ステップS2416）。解除規定数カウンタに「4」がセットされることで、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数である4個記憶された場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。また、解除規定数カウンタに「3」がセットされることで、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数よりも1個少ない数である3個記憶された場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

【0543】

非サポート中当たりフラグに「1」がセットされている場合（ステップS2409：YES）、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1サポート結果である遊技回であった場合には当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミングのサポートモードが非サポートモードであったことを意味し、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果である遊技回であった場合には振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて1個目の遊技球が検知されたタイミングのサポートモードが非サポートモードであったことを意味する。この場合、主側RAM84の第2サポート状態フラグに「1」をセットするとともに（ステップS2412）、主側RAM84のサポート状態カウンタに第2サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数に対応する「30」をセットする（ステップS2413）。

【0544】

ステップS2404の処理、ステップS2408の処理、ステップS2413の処理、ステップS2415の処理又はステップS2416の処理を実行した場合、特電終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2417）。音光側MPU93は特電終了コマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が終了するように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。また、特電終了コマンドには開閉実行モード後に第1サポートモードとなったか否かを示す情報及び解除規定数カウンタの情報が含まれる。

【0545】

その後、各種フラグのクリア処理を実行する（ステップS2418）。各種フラグのクリア処理では、遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードにおいて利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。その後、ラウンド数報知終了処理を実行する（ステップS2419）。これにより、ラウンド表示部37eにおけるラウンド遊技の回数に対応する表示が終了される。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS2420）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS1805）に対応する「0」となる。

【0546】

<普図普電制御処理>

次に、主側MPU82にて実行される本実施形態における普図普電制御処理について、図46のフローチャートを参照しながら説明する。

【0547】

スルーゲート35への入賞が発生している場合（ステップS2501：YES）、普図保留エリア84cの第1エリア114a～第4エリア114dに記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である4個未満であることを条件として（ステップS3502：NO）、普図保留エリア84cへの格納処理を実行する（ステップS2503）。当該格納処理では、普電乱数カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリア84cの第1エリア114a～第4エリア114dにおける普図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部38bの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

10

【0548】

ステップS2501にて否定判定をした場合、ステップS2502にて肯定判定をした場合、又はステップS2503の処理を実行した場合、主側ROM83に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップS2504）。普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタは、普図普電制御処理にて実行すべき処理内容を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

【0549】

普図普電カウンタは「0」～「3」の値を取り得るものであり「0」～「3」の各値は各処理（ステップS2507～ステップS2510）の開始アドレスに対応している。具体的には、普図普電カウンタの値が「0」である場合には普図表示部38aにおける変動表示回を開始させるための処理である普図変動開始処理（ステップS2507）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「1」である場合には普図表示部38aにおける変動表示回を進行させるための処理である普図変動中処理（ステップS2508）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「2」である場合には普図表示部38aにおける変動表示回を終了させるための処理である普図確定中処理（ステップS2509）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「3」である場合には特別入賞装置151の普電開放状態を制御するための処理である普電制御処理（ステップS2510）が実行対象となる。

20

【0550】

普図普電制御処理では、普図普電アドレステーブルを読み出した後は（ステップS2504）、普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを普図普電アドレステーブルから取得し（ステップS2505）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS2506）。以下、ステップS2507～ステップS2510の各処理について個別に説明する。

30

【0551】

< 普図変動開始処理 >

まずステップS2507の普図変動開始処理について、図47のフローチャートを参照しながら説明する。

【0552】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が記憶されていることを条件として（ステップS2601：YES）、データ設定処理を実行する（ステップS2602）。データ設定処理では、普図保留エリア84cの第1エリア114aに格納されたデータを普図用の実行エリア115に移動する。その後、普図保留エリア84cの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア114a～114dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア114b→第1エリア114a、第3エリア114c→第2エリア114b、第4エリア114d→第3エリア114cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア114dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部38bの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

40

50

【0553】

その後、開閉実行モードではなく且つ第1サポートモード又は第2サポートモードである場合（ステップS2603：NO）、ステップS2604の普図当否判定処理を実行する。普図当否判定処理では、普図当否判定テーブルを主側ROM83から読み出し、その読み出した普図当否判定テーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタC4についての数値情報を照合する。この場合、第1サポートモード及び第2サポートモードのいずれであっても1/15の確率で電役開放当選となる。

【0554】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果である場合（ステップS2605：YES）、主側RAM84に設けられた電役開放当選フラグに「1」をセットする（ステップS2606）。電役開放当選フラグは普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果となったことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。その後、当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2607）。具体的には、普図表示部38aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から読み出して主側RAM84に記憶する。なお、電役開放当選結果に対して1種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、電役開放当選結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【0555】

開閉実行モード若しくは非サポートモードである場合（ステップS2603：YES）、又は普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果ではない場合（ステップS2605：NO）、主側RAM84の電役開放当選フラグを「0」クリアする（ステップS2608）。その後、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2609）。具体的には、普図表示部38aに今回の表示継続回において最終的に停止表示させる外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から読み出して主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、電役開放当選結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【0556】

ステップS2607又はステップS2609の処理を実行した場合、継続期間の特定処理を実行する（ステップS2610）。継続期間の特定処理では、開閉実行モードである場合又は非サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間として固定の45秒を選択する。また、継続期間の特定処理では、第1サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間を3秒、10秒及び15秒の中から抽選により決定する。この場合、平均の継続期間は約9秒となる。また、継続期間の特定処理では、第2サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間を3秒、15秒、25秒及び30秒の中から抽選により決定する。この場合、平均の継続期間は約18秒となる。

【0557】

その後、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップS2611）。普図表示部38aにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側MPU82に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側ROM83に予め記憶されている。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を1加算する（ステップS2612）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップS2508）に対応する「1」となる。

【0558】

＜普図変動中処理＞

次に、普図普電制御処理（図46）におけるステップS2508の普図変動中処理について説明する。

【0559】

普図変動中処理では、普図表示部38aの変動表示回であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り0.4秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部38aにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、電役開放当選結果となるか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部38aにおける絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の判定結果に対応した表示態様とする。そして、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普図変動中処理（ステップS2508）に対応したものから普図確定中処理（ステップS2509）に対応したものに更新する。

10

【0560】

＜普図確定中処理＞

次に、普図普電制御処理（図46）におけるステップS2509の普図確定中処理について、図48のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【0561】

今回の変動表示回の継続期間を計測しているタイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には0.4秒）が経過したか否かを判定する（ステップS2701）。確定表示期間が経過している場合には（ステップS2701：YES）、サポート状態カウンタの減算処理を実行する（ステップS2702）。図49はサポート状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【0562】

主側RAM84のサポート状態カウンタの値が1以上である場合（ステップS2801：YES）、サポート状態カウンタの値を1減算する（ステップS2802）。そして、その1減算後におけるサポート状態カウンタの値が「0」である場合（ステップS2803：YES）、主側RAM84の第1サポート状態フラグに「1」がセットされている場合には当該第1サポート状態フラグを「0」クリアし、主側RAM84の第2サポート状態フラグに「1」がセットされている場合には当該第2サポート状態フラグを「0」クリアする（ステップS2804）。これにより、第1サポートモードであった場合には当該第1サポートモードが終了して非サポートモードとなり、第2サポートモードであった場合には当該第2サポートモードが終了して非サポートモードとなる。その後、第1サポート終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2805）。音光側MPU93は第1サポート終了コマンドを受信した場合、第1、第2サポートモードが終了して非サポートモードに移行したことを示す演出が表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて実行されるようにするための制御を実行する。

30

40

【0563】

ここで、1減算後におけるサポート状態カウンタの値が「0」となった普図表示部38aの変動表示回が普図当否判定処理にて電役開放当選結果に対応している場合、サポート状態カウンタの減算処理（図49）のステップS2804にて各サポート状態フラグが「0」クリアされたとしても、その後にステップS2703にて肯定判定をすることで、ステップS2705以降の処理が実行される。ステップS2705以降の処理が実行されることにより詳細は後述するように普電開放状態となり特別入賞装置151が開放状態となる。

【0564】

普図確定中処理（図48）では、ステップS2702の処理を実行した後は、主側RAM

50

M 8 4 の電役開放当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回の変動表示回に対応する普図当否判定処理にて電役開放当選結果となったか否かを判定する（ステップ S 2 7 0 3）。電役開放当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 2 7 0 3：N O）、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に（ステップ S 2 7 0 4）、本普図確定中処理を終了する。

【0 5 6 5】

電役開放当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 7 0 3：Y E S）、主側 R A M 8 4 に設けられた普電開放カウンタに特別入賞装置 1 5 1 の開閉回数の情報として「2」をセットする（ステップ S 2 7 0 5）。また、主側 R A M 8 4 に設けられた普電入賞カウンタに今回の普電開放状態における特別入賞装置 1 5 1 への入賞個数の上限個数の情報として「1 0」をセットする（ステップ S 2 7 0 6）。 10

【0 5 6 6】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた普電開放期間カウンタに 1 . 5 秒に対応する値として「3 7 5」をセットする（ステップ S 2 7 0 7）。普電開放期間カウンタは、特別入賞装置 1 5 1 の 1 回の開放回における残りの開放継続期間を主側 M P U 8 2 にて把握するためのカウンタである。既に説明したとおり普電開放状態は非サポートモード及び開閉実行モードにおいては発生することではなく、第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードのいずれかにて発生する。なお、振分実行モードにおいては、非サポートモードであれば普電開放状態が発生することではなく、第 1 サポートモード又は第 2 サポートモードであれば普電開放状態が発生する。この場合に、第 1 , 第 2 サポートモードにおける普電開放状態では特別入賞装置 1 5 1 の各回の開放状態の継続期間が 1 . 5 秒であるため特別入賞装置 1 5 1 の開放状態が 1 回発生した場合には特別入賞装置 1 5 1 に 2 個程度の遊技球が入球し得る。 20

【0 5 6 7】

その後、ガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を開始することで特別入賞装置 1 5 1 を開放状態とする（ステップ S 2 7 0 8）。そして、普図普電カウンタを 1 加算する（ステップ S 2 7 0 9）。これにより、普図普電カウンタの値は普電制御処理（ステップ S 2 5 1 0）に対応する「3」となる。

【0 5 6 8】

< 普電制御処理 >

次に、普図普電制御処理（図 4 6）におけるステップ S 2 5 1 0 の普電制御処理について説明する。 30

【0 5 6 9】

普電制御処理では、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態である場合には特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生しているか否かを判定する。特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生している場合にはその入賞個数に対応する値を主側 R A M 8 4 の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタの値を「0」クリアし、さらにガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置 1 5 1 を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理（図 4 6）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S 2 5 0 7）となる。 40

【0 5 7 0】

普電制御処理では、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生していない場合又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生したものの入賞個数の減算後における普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、普電開放期間カウンタの値が「0」であればガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置 1 5 1 を閉鎖状態とする。その後、普電開放カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普電開放カウンタの値が 1 以上であれば、特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態を 1 秒間継続させた後にガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を再開することで特別入賞装置 1 5 1 を再度開放状態とする。この場合、主側 R A M 8 4 の普電開放期間カウンタ 50

に 1.5 秒に対応する値として「375」をセットする。これにより、普電開放状態における 2 回目の開放回が発生する。一方、1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」であれば普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理（図 46）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S2507）となる。

【0571】

＜サポート終了判定処理＞

図 50 は主側 MPU82 における保留情報の取得処理（図 40）のステップ S1907 にて実行されるサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【0572】

主側 RAM84 の第 1 サポート状態フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第 1 サポートモードである場合（ステップ S2901：YES）、主側 RAM84 の第 2 特図保留カウンタの値が主側 RAM84 の解除規定数カウンタの値以上であるか否かを判定する（ステップ S2902）。第 2 特図保留カウンタは、第 2 特図保留エリア 112 に格納されている第 2 保留情報の個数を主側 MPU82 にて特定するためのカウンタである。解除規定数カウンタは既に説明したとおり、第 1 サポートモードにおいて当該第 1 サポートモードの終了条件となる第 2 特図保留エリア 112 の第 2 保留情報の記憶数を主側 MPU82 にて特定するためのカウンタである。サポート終了判定処理は保留情報の取得処理（図 40）にて第 2 保留情報が第 2 特図保留エリア 112 に新たに格納された場合に実行されることになる。したがって、ステップ S2902 では、第 2 保留情報が第 2 特図保留エリア 112 に新たに格納された後における当該第 2 特図保留エリア 112 に記憶されている第 2 保留情報の個数が、第 1 サポートモードの終了条件となる第 2 特図保留エリア 112 の第 2 保留情報の記憶数に到達したか否かを判定している。なお、解除規定数カウンタには既に説明したとおり解除規定数として「3」又は「4」が記憶されている。

【0573】

ステップ S2902 にて肯定判定をした場合、現状の第 1 サポートモードの終了条件が成立したことを意味する。この場合、まず主側 RAM84 の第 1 サポート状態フラグを「0」クリアする（ステップ S2903）。その後、ガイド駆動部 156 への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置 151 を閉鎖状態とする（ステップ S2904）。また、普図普電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S2905）。これにより、普図普電制御処理（図 46）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S2507）となる。また、第 2 サポート終了コマンドを音光側 MPU93 に送信する（ステップ S2906）。音光側 MPU93 は第 2 サポート終了コマンドを受信した場合、第 1 サポートモードが終了して非サポートモードに移行したことを示す演出が表示発光部 64、スピーカ部 65 及び図柄表示装置 41 にて実行されるようにするための制御を実行する。

【0574】

次に、サポートモードが変化していく様子を図 51 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 51（a）は第 1 サポート状態フラグの状態を示し、図 51（b）は第 2 サポート状態フラグの状態を示し、図 51（c）は開閉実行モードの実行有無を示し、図 51（d）は振分実行モードの実行有無を示し、図 51（e）は V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されたタイミングを示し、図 51（f）はサポート状態カウンタにセットされている値の変動を示し、図 51（g）は第 2 特図保留エリア 112 に格納されている第 2 保留情報の個数が解除規定数に到達したタイミングを示す。

【0575】

t1 のタイミング～t2 のタイミングで図 51（c）に示すように開閉実行モードが実行される。当該開閉実行モードは第 1 特図表示部 37a における第 1 サポート結果の大当たり結果に対応する遊技回を契機としている。したがって、開閉実行モードが終了した t2 のタイミングで図 51（a）に示すように第 1 サポート状態フラグに「1」がセットされ、第 1 サポートモードとなる。また、主側 RAM84 のサポート状態カウンタには図 5

10

20

30

40

50

1 (f) に示すように第 1 サポートモードの上限回数である「20」がセットされる。

【0576】

t2 のタイミング以降は第 1 サポートモードとなるためスルーゲート 35 への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では 1 / 15 の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 38 a にて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は 3 秒、10 秒及び 15 秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約 9 秒となる。この平均の継続期間は第 2 サポートモードにおいて選択される平均の継続期間よりも短い。これにより、普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回の消化効率を高めることが可能となる。t2 のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回が実行される度に 1 減算される。したがって、図 51 (f) に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。

10

【0577】

その後、普図当否判定処理にて電役開放当選結果となり、当該電役開放当選結果となった普図表示部 38 a の絵柄の変動表示回が終了することで特別入賞装置 151 が電役開放状態となる。そして、電役開放状態となった特別入賞装置 151 に遊技球が入球することで第 2 保留情報が取得され、当該第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行されることで、第 2 特図表示部 37 b を絵柄の変動表示の実行対象とした遊技回が実行される。この遊技回では高い確率 (198 / 199) で小当たり結果となる。

【0578】

20

第 2 特図表示部 37 b を実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回が終了することで、t3 のタイミングで図 51 (d) に示すように振分実行モードが開始される。そして、当該振分実行モードにおいて振分入賞装置 161 への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることにより、t4 のタイミングで図 51 (e) に示すように V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知される。したがって、図 51 (d) に示すように振分実行モードが終了する t5 のタイミングで図 51 (c) に示すように開閉実行モードが開始される。当該開閉実行モードは t6 のタイミングで終了する。この場合、今回の開閉実行モードは小当たり結果を契機として実行されているとともに、V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知された t4 のタイミングでは図 51 (a) に示すように第 1 サポートモードとなっている。したがって、開閉実行モードが終了した t6 のタイミング以降も図 51 (a) に示すように第 1 サポートモードとなっている。t6 のタイミングで、主側 RAM 84 のサポート状態カウンタには図 51 (f) に示すように第 1 サポートモードの上限回数である「20」がセットされる。

30

【0579】

なお、t3 のタイミング～t5 のタイミングにおける振分実行モードでは特別入賞装置 151 のサポートモードが第 1 サポートモードであり、特別入賞装置 151 への遊技球の入球が発生し得る。また、t5 のタイミング～t6 のタイミングにおける開閉実行モードでは、非サポートモードと同様に特別入賞装置 151 が開放状態とならないため、特別入賞装置 151 への遊技球の入球が発生しない。

【0580】

40

t6 のタイミング以降は第 1 サポートモードとなるためスルーゲート 35 への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では 1 / 15 の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 38 a にて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は 3 秒、10 秒及び 15 秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約 9 秒となる。この平均の継続期間は第 2 サポートモードにおいて選択される平均の継続期間よりも短い。これにより、普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回の消化効率を高めることが可能となる。t6 のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回が実行される度に 1 減算される。したがって、図 51 (f) に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。

50

【0581】

その後、普図当否判定処理にて電役開放当選結果となり、当該電役開放当選結果となった普図表示部38aの絵柄の変動表示回が終了することで特別入賞装置151が電役開放状態となる。そして、電役開放状態となった特別入賞装置151に遊技球が入球することで第2保留情報が取得され、当該第2保留情報に対して当否判定処理が実行されることで、第2特図表示部37bを絵柄の変動表示の実行対象とした遊技回が実行される。この遊技回では高い確率(198/199)で小当たり結果となる。

【0582】

ここで、第1サポートモードにおける第2特図表示部37bを実行対象とした遊技回の変動表示期間の平均値は、第2サポートモードにおける第2特図表示部37bを表示対象とした遊技回の変動表示期間の平均値よりも長い期間となっている。具体的には、第1サポートモードでは第2特図表示部37bにおける遊技回の変動表示期間として30秒、40秒、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒が設定されており、これら複数の期間から抽選により実行対象となる変動表示期間が選択される。この場合、大当たり結果となる遊技回の方が小当たり結果となる遊技回よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。平均の変動表示期間は約52秒となっている。これにより、特別入賞装置151が電役開放状態となった場合には、当該電役開放状態となってから特別入賞装置151への最初の遊技球の入球により取得された第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている状況において、当該電役開放状態となっている特別入賞装置151への更なる遊技球の入球が発生し易い。そして、遊技回が実行されている状況において特別入賞装置151への更なる遊技球の入球が発生することで第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶され、当該第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報の個数が解除規定数に到達し得る。

【0583】

図51に示す遊技内容においても第2特図表示部37bを実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回の途中のタイミングであるt7のタイミングで図51(g)に示すように、第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報の個数が解除規定数に到達する。したがって、当該t7のタイミングで図51(a)に示すように第1サポート状態フラグが「0」クリアされることで第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。なお、当該t7のタイミングで図51(f)に示すようにサポート状態カウンタが「0」クリアされる。

【0584】

その後、第2特図表示部37bを実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回が終了することで、t8のタイミングで図51(d)に示すように振分実行モードが開始される。そして、当該振分実行モードにおいて振分入賞装置161への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることにより、t9のタイミングで図51(e)に示すようにV入賞検知センサ169にて遊技球が検知される。したがって、図51(d)に示すように振分実行モードが終了するt10のタイミングで図51(c)に示すように開閉実行モードが開始される。当該開閉実行モードはt11のタイミングで終了する。この場合、今回の開閉実行モードは小当たり結果を契機として実行されているとともに、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたt9のタイミングでは図51(a)及び図51(b)に示すように第1サポート状態フラグ及び第2サポート状態フラグの両方に「1」がセットされておらず非サポートモードとなっている。したがって、開閉実行モードが終了したt11のタイミングで図51(b)に示すように第2サポート状態フラグに「1」がセットされて第2サポートモードとなる。t11のタイミングで、主側RAM84のサポート状態カウンタには図51(f)に示すように第2サポートモードの上限回数である「30」がセットされる。

【0585】

なお、t8のタイミング～t10のタイミングにおける振分実行モードでは非サポートモードとなるため特別入賞装置151が開放状態とならない。また、t10のタイミング

～t 1 1のタイミングにおける開閉実行モードでは、非サポートモードと同様に特別入賞装置1 5 1が開放状態とならない。

【0 5 8 6】

t 1 1のタイミング以降は第2サポートモードとなるためスルーゲート3 5への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では1 / 1 5の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部3 8 aにて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は3秒、1 5秒、2 5秒及び3 0秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約1 8秒となる。この平均の継続期間は第1サポートモードにおいて選択される平均の継続期間よりも長い。これにより、普図表示部3 8 aにおける絵柄の変動表示回の消化効率を低減することが可能となり、普図表示部3 8 aにおける絵柄の変動表示回が上限回数に到達して第2サポートモードが終了するタイミングを遅らせることが可能となる。t 1 1のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部3 8 aにおける絵柄の変動表示回が実行される度に1減算される。したがって、図5 1 (f)に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。

10

【0 5 8 7】

その後、t 1 2のタイミングで図5 1 (g)に示すように第2特図保留エリア1 1 2に記憶された第2保留情報の個数が解除規定数に到達する。しかしながら、第2保留情報の個数が解除規定数に到達することは第2サポートモードの終了条件ではないため、t 1 2のタイミング以降も第2サポートモードは継続される。

20

【0 5 8 8】

その後、第2特図表示部3 7 bを実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回が終了することで、t 1 3のタイミングで図5 1 (d)に示すように振分実行モードが開始される。そして、当該振分実行モードにおいて振分入賞装置1 6 1への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることにより、t 1 4のタイミングで図5 1 (e)に示すようにV入賞検知センサ1 6 9にて遊技球が検知される。したがって、図5 1 (d)に示すように振分実行モードが終了するt 1 5のタイミングで図5 1 (c)に示すように開閉実行モードが開始される。当該開閉実行モードはt 1 6のタイミングで終了する。この場合、今回の開閉実行モードは小当たり結果を契機として実行されているとともに、V入賞検知センサ1 6 9にて遊技球が検知されたt 1 4のタイミングでは図5 1 (b)に示すように第2サポート状態フラグに「1」がセットされており第2サポートモードとなっている。したがって、開閉実行モードが終了したt 1 6のタイミングで図5 1 (a)に示すように第1サポート状態フラグに「1」がセットされて第1サポートモードとなる。t 1 6のタイミングで、主側RAM 8 4のサポート状態カウンタには図5 1 (f)に示すように第1サポートモードの上限回数である「2 0」がセットされる。

30

【0 5 8 9】

なお、t 1 3のタイミング～t 1 5のタイミングにおける振分実行モードでは第2サポートモードであるため特別入賞装置1 5 1が開放状態となり得る。また、t 1 5のタイミング～t 1 6のタイミングにおける開閉実行モードでは、非サポートモードと同様に特別入賞装置1 5 1が開放状態とならない。

40

【0 5 9 0】

t 1 6のタイミング以降は第1サポートモードとなるためスルーゲート3 5への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では1 / 1 5の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部3 8 aにて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は3秒、1 0秒及び1 5秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約9秒となる。t 1 6のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部3 8 aにおける絵柄の変動表示回が実行される度に1減算される。したがって、図5 1 (f)に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。そして、t 1 7のタイミングで図5 1 (f)に示すようにサポート状態カウンタの値が「0」となることで、図5 1 (a)に示すように第1サポ-

50

ト状態フラグが「0」クリアされて第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

【0591】

次に、音光側MPU93にて実行される演出制御処理について図52のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

【0592】

主側MPU82から特電終了コマンドを受信している場合（ステップS3001：YES）、当該特電終了コマンドに含まれている情報から今回の開閉実行モードの終了後が第1サポートモードであるか否かを判定する（ステップS3002）。第1サポートモードである場合（ステップS3002：YES）、今回受信した特電終了コマンドに含まれている情報から今回設定された解除規定数の情報を読み出し、音光側RAM95に記憶する（ステップS3003）。

10

【0593】

主側MPU82から変動用コマンドを受信している場合（ステップS3004：YES）、現状が第1サポートモードであって今回の遊技回が第2保留情報を実行対象とした遊技回であれば（ステップS3005及びステップS3006：YES）、解除規定数の報知用処理を実行するとともに（ステップS3007）、30秒タイマ演出用処理を実行する（ステップS3008）。解除規定数の報知用処理では、現状の解除規定数が図柄表示装置41にて表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。また、30秒タイマ演出用処理では、30秒の時間が計測される表示演出が図柄表示装置41にて表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はこれらコマンドを受信した場合、各図柄列Z1～Z3において図柄の変動表示が行われている状況において、解除規定数の報知画像G11が表示されるとともに時間計測画像G12が表示されるように、図柄表示装置41を表示制御する。

20

【0594】

図53（a）は遊技回用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像G11及び時間計測画像G12の表示内容を説明するための説明図である。図53（a）に示すように各図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が開始されたタイミングにおいて、各図柄列Z1～Z3の図柄と前後方向に重ならない位置に、解除規定数の報知画像G11が表示されるとともに時間計測画像G12が表示される。

30

【0595】

図53（a）に示す状況においては解除規定数が4個であるため、解除規定数の報知画像G11として「保留を4個貯めろ！」という文字画像が表示されている。解除規定数が3個であれば、解除規定数の報知画像G11として「保留を3個貯めろ！」という文字画像が表示されることになる。本実施形態では第1サポートモードにおいては図柄表示装置41の下部には第1保留表示領域42aが表示されずに第2保留表示領域42bが表示される。図53（a）に示す状況においては第2保留表示領域42bには第2保留画像G2が2個表示されているため、第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達するためには第2保留情報がさらに2個記憶される必要がある。解除規定数の報知画像G11は今回の遊技回が終了されるまで表示が継続され、今回の遊技回が終了する場合に表示が終了される。但し、これに限定されることはなく第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達した場合に、解除規定数の報知画像G11の表示が終了される構成としてもよい。

40

【0596】

時間計測画像G12においては今回の遊技回の変動表示期間が30秒、40秒、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒のいずれであったとしても、第1サポートモードにおける第2特図表示部37bの遊技回において選択される最短の変動表示期間に対応する30秒を示す画像として「30：00」が表示される。この30秒を示す画像は今回の遊技回の開始時に表示される。そして、時間の経過に伴って「30：00」から徐々に減算されるように、時間計測画像G12の表示内容が更新される。第2特図保留エリア112

50

に第2保留情報を記憶させるためには遊技回が実行されている状況において特別入賞装置151に遊技球を入球させる必要があるため、第2特図表示部37bの遊技回の変動表示期間が長いほど第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達し易くなる。したがって、遊技者は第1サポートモードにおいて第2特図表示部37bの遊技回の変動表示期間が長くなることを期待することとなる。この場合に、30秒、40秒、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒のいずれであったとしても時間計測画像G12の表示開始時には30秒を示す画像を表示することで、実際には遊技回の変動表示期間が最短の30秒であったとしても40秒以上の変動表示期間であることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0597】

演出制御処理(図52)の説明に戻り、ステップS3009ではタイマ演出の加算タイミングであるか否かを判定する。具体的には、第1サポートモードにおける第2特図表示部37bの遊技回であって変動表示期間が40秒以上である遊技回において、30秒が経過するタイミングである場合にステップS3009にて肯定判定をする。ステップS3009にて肯定判定をした場合、タイマ加算用処理を実行する(ステップS3010)。タイマ加算用処理では、図柄表示装置41における時間計測画像G12において残りの変動表示期間を示す画像が表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、時間計測画像G12において残りの変動表示期間を示す画像が表示されるように図柄表示装置41を表示制御する。例えば、今回の遊技回の変動表示期間が40秒であればタイマ加算用処理が実行されることにより時間計測画像G12の表示内容は「00:00」から「10:00」に更新され、今回の遊技回の変動表示期間が60秒であればタイマ加算用処理が実行されることにより時間計測画像G12の表示内容は「00:00」から「30:00」に更新される。そして、時間の経過に伴ってその更新された時間から徐々に減算されるように、時間計測画像G12の表示内容が更新される。

【0598】

主側MPU82から振分開始コマンドを受信した後であり現状が振分実行モードである場合(ステップS3011:YES)、現状が第1サポートモードである場合であって振分入賞装置161が開放状態であるとともにV入賞検知センサ169にて遊技球が未だ検知されていない状況であれば(ステップS3012及びステップS3013:YES)、保留取得促進の報知用処理を実行する(ステップS3014)。保留取得促進の報知用処理では、現状の解除規定数が図柄表示装置41にて表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、振分実行モードに対応する演出が実行されている状況において、解除規定数の報知画像G13が表示されるように、図柄表示装置41を表示制御する。

【0599】

図53(b)は振分実行モード用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像G13の表示内容を説明するための説明図である。図53(b)に示すように振分実行モードが開始された場合、V入賞検知センサ169に遊技球を検知させることを可能とするように遊技球の発射を行うことを促すV入賞促進画像G14が図柄表示装置41にて表示される。また、このV入賞促進画像G14と前後方向に重ならない位置に、解除規定数の報知画像G13が表示される。図53(b)に示す状況においては解除規定数が4個であるため、解除規定数の報知画像G13として「保留を4個貯めろ!」という文字画像が表示されている。解除規定数が3個であれば、解除規定数の報知画像G13として「保留を3個貯めろ!」という文字画像が表示されることになる。本実施形態では第1サポートモードにおいては図柄表示装置41の下部には第1保留表示領域42aが表示されずに第2保留表示領域42bが表示される。図53(b)に示す状況においては第2保留表示領域42bには第2保留画像G2が3個表示されているため、第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達するためには第2保留情報がさらに1個記憶される必要がある。解除規定数の報知画像G13は、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されるまで表示が継続され、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されない場合には振分実行モード

が終了するまで表示が継続される。振分実行モードであっても特別入賞装置 151 が開放状態となり得るとともに、V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されるまでに第 2 保留情報の記憶数が解除規定数に到達して第 1 サポートモードが終了していれば開閉実行モードの終了後に第 2 サポートモードとなる。したがって、振分実行モードにおいて解除規定数の報知画像 G 13 が表示されるようにすることで、第 2 保留情報の記憶数が解除規定数に到達していない状況において特別入賞装置 151 に遊技球が入球するようにするための発射操作を遊技者に促すことが可能となる。

【0600】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0601】

第 1 サポートモードにおいて第 2 特図保留エリア 112 に保留記憶されている第 2 保留情報の個数が解除規定数となった場合に第 1 サポートモードが終了して非サポートモードとなるとともに、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されたタイミングにおいて非サポートモードである場合には開閉実行モードの終了後に第 1 サポートモードよりも有利な第 1 サポートモードとなる。これにより、遊技者は第 1 サポートモードにおいては振分実行モードにて V 入賞検知センサ 169 による遊技球の検知が発生するまでに第 2 特図保留エリア 112 に保留記憶されている第 2 保留情報の個数が解除規定数となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0602】

第 1 サポートモードにおいて第 2 特図保留エリア 112 に保留記憶されている第 2 保留情報の個数が解除規定数となった場合に第 1 サポートモードが終了して非サポートモードとなるとともに、大当たり結果のうち第 1 サポート結果に対応する第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に非サポートモードである場合には開閉実行モードの終了後に第 2 サポートモードとなる。これにより、遊技者は第 1 サポートモードにおいては第 1 サポート結果を契機とした開閉実行モードが開始されるまでに第 2 特図保留エリア 112 に保留記憶されている第 2 保留情報の個数が解除規定数となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0603】

主側 RAM 84 の解除規定数カウンタに「4」がセットされている場合、第 2 特図保留エリア 112 に上限個数の第 2 保留情報が保留記憶されている場合に第 1 サポートモードが終了して非サポートモードとなる。これにより、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生するまで又は第 1 サポート結果に対応する第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了して開閉実行モードが開始されるまでにより多くの第 2 保留情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0604】

振分実行モードであっても特別入賞装置 151 が開放状態となり得るとともに特別入賞装置 151 に遊技球が入球した場合に第 2 保留情報が取得される。これにより、振分実行モードであっても V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生するまでに特別入賞装置 151 への遊技球の入球が発生して第 2 保留情報が取得されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0605】

第 1 サポートモードにおいて第 2 特図表示部 37b にて遊技回が実行される場合には、図柄表示装置 41 にて解除規定数の報知画像 G 11 が表示される。解除規定数の報知画像 G 11 では、現状設定されている解除規定数が報知されるとともに、第 2 特図保留エリア 112 に保留記憶されている第 2 保留情報の個数が当該解除規定数に到達するように遊技球の発射操作を行うことを促す表示が行われる。これにより、第 2 特図保留エリア 112 に保留記憶されている第 2 保留情報の個数が解除規定数に到達させるべく遊技球の発射操作を行うように遊技者に促すことが可能となる。

10

20

30

40

50

【0606】

振分実行モードであっても特別入賞装置151が開放状態となり得るとともに特別入賞装置151に遊技球が入球した場合に第2保留情報が取得される構成において、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するまでは、図柄表示装置41にて解除規定数の報知画像G13が表示される。解除規定数の報知画像G13では、現状設定されている解除規定数が報知されるとともに、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が当該解除規定数に到達するように遊技球の発射操作を行うことを促す表示が行われる。これにより、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数に到達するように遊技球の発射操作を行うように遊技者に促すことが可能となる。

10

【0607】

解除規定数は複数種類設定されており、振分実行モード又は開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果に応じて解除規定数が変動し得る。これにより、解除規定数を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0608】

<第3の実施形態>

本実施形態では主側MPU82にて実行されるサポート終了判定処理の処理構成が上記第2の実施形態と相違している。以下、上記第2の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第2の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【0609】

図54は主側MPU82にて実行される本実施形態におけるサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【0610】

主側RAM84の第1サポート状態フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第1サポートモードである場合（ステップS3101：YES）、解除テーブルを主側ROM83から読み出す（ステップS3102）。解除テーブルは、主側RAM84の解除規定数カウンタの値と第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数との関係で第1サポートモードを終了させるか否かを決定するための解除抽選処理にて利用する乱数値が記憶されたテーブルである。その後、主側RAM84の解除規定数カウンタの値と第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数との組み合わせに対応する乱数値を解除テーブルから読み出す（ステップS3103）。そして、その読み出した乱数値を利用して解除抽選処理を実行する（ステップS3104）。当該解除抽選処理では、ステップS3103にて読み出した乱数値が解除当選となることに対応する乱数値であるか否かを判定する。

30

【0611】

解除規定数カウンタの値は本実施形態であっても「3」又は「4」である。解除規定数カウンタの値が「4」である場合には、第2保留情報の記憶数が1個であれば解除当選となる確率は0%であり、第2保留情報の記憶数が2個であれば解除当選となる確率は50%であり、第2保留情報の記憶数が3個であれば解除当選となる確率は75%であり、第2保留情報の記憶数が4個であれば解除当選となる確率は100%である。また、解除規定数カウンタの値が「3」である場合には、第2保留情報の記憶数が1個であれば解除当選となる確率は50%であり、第2保留情報の記憶数が2個であれば解除当選となる確率は75%であり、第2保留情報の記憶数が3個であれば解除当選となる確率は100%である。

40

【0612】

解除抽選処理にて解除当選となった場合（ステップS3105：YES）、現状の第1サポートモードの終了条件が成立したことを意味する。この場合、まず主側RAM84の第1サポート状態フラグを「0」クリアする（ステップS3106）。その後、ガイド駆動部156への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置151を閉鎖状態とする（

50

ステップS3107)。また、普図普電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3108）。これにより、普図普電制御処理（図46）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS2507）となる。また、第2サポート終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS3109）。音光側MPU93は第2サポート終了コマンドを受信した場合、第1サポートモードが終了して非サポートモードに移行したことを示す演出が表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて実行されるようにするための制御を実行する。

【0613】

上記構成によれば、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数が多いほど第1サポートモードから非サポートモードへの移行が発生し易い。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するまで又は第1サポート結果に対応する第2特図表示部37bにおける遊技回が終了して開閉実行モードが開始されるまでにより多くの第2保留情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0614】

＜第2，第3の実施形態の別形態＞

（1）第2保留情報が当否判定処理の実行対象となった場合、大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが選択され、外れ結果が選択されない構成としたが、これに限定されることはなく、外れ結果が選択され得る構成としてもよい。この場合、第2特図保留エリア112に保留記憶された第2保留情報の個数が解除規定数となったことで第1サポートモードが終了して非サポートモードとなったにも関わらず、当該非サポートモードとなった第2特図表示部37bの遊技回が外れ結果となって終了する可能性がある。但し、このように外れ結果となって終了したとしても、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が消化されることで発生した遊技回において小当たり結果となり、その後の振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生すれば、開閉実行モードが発生するだけではなく、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングのサポートモードが非サポートモードであるため開閉実行モードの終了後は第2サポートモードとなる。

【0615】

（2）サポートモードとして非サポートモードに代えて低頻度サポートモードが設定されている構成としてもよい。低頻度サポートモードでは第1サポートモード及び第2サポートモードよりも特別入賞装置151が開放状態になりにくいものの特別入賞装置151が開放状態となり得る。この場合、通常遊技状態において特別入賞装置151への遊技球の入球が発生して第2保留情報が取得され得る。したがって、低頻度サポートモードである状況で取得された第2保留情報を契機とした振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し得るとともに、第1サポートモードである状況で取得された第2保留情報を契機とした遊技回の途中で第2保留情報が保留記憶された個数が解除規定数に到達することで第1サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなり当該低頻度サポートモードの状況における振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し得る。当該構成においては、前者の場合には開閉実行モードの終了後に低頻度サポートモードが維持され、後者の場合には開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる構成とすることが好ましい。

【0616】

（3）振分実行モードでは第1サポートモード又は第2サポートモードとなり得る構成としたが、これに代えて、振分実行モードでは非サポートモードとなる構成としてもよい。また、開閉実行モードでは非サポートモードとなる構成としたが、これに代えて、開閉実行モードでは第1サポートモード又は第2サポートモードとなり得る構成としてもよく、既に説明したような非サポートモードとなる構成としてもよい。

【0617】

（4）解除規定数が「3」及び「4」の2種類が設定されている構成に限定されること

はなく、「４」の１種類のみが設定されている構成としてもよく、「２」及び「４」の２種類が設定されている構成としてもよく、「１」及び「４」の２種類が設定されている構成としてもよく、「１」及び「３」の２種類が設定されている構成としてもよく、「２」、「３」及び「４」の３種類が設定されている構成としてもよく、「１」、「２」、「３」及び「４」の４種類が設定されている構成としてもよい。

【０６１８】

（５）第２保留情報が実行対象となった当否判定処理にて第１サポート結果となった場合、当該第２保留情報が契機となった遊技回が終了するタイミングすなわち開閉実行モードが開始されるタイミングで非サポートモードとなっていた場合には開閉実行モードが終了した後に第２サポートモードとなり、開閉実行モードが開始されるタイミングで第１サポートモードであった場合には開閉実行モードが終了した後に第１サポートモードとなる構成としたが、これに限定されることはなく、第２保留情報が実行対象となった当否判定処理にて第１サポート結果となった場合、開閉実行モードが開始されるタイミングにおける遊技状態に関係なく開閉実行モードが終了した後に第１サポートモードとなる構成としてもよい。

【０６１９】

（６）解除規定数の報知が第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が開始された場合及び振分実行モードにおいて実行される構成に限定されることはなく、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が開始された場合及び振分実行モードのうち一方にて行われ他方にて行われない構成としてもよい。また、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の途中のタイミングで解除規定数の報知が行われる構成としてもよい。また、第１サポートモードが開始された場合に解除規定数の報知が行われる構成としてもよい。

【０６２０】

（７）解除規定数が報知される構成に限定されることはなく、解除規定数が報知されない構成としてもよい。この場合、第２特図保留エリア１１２に第２保留情報が新たに記憶された場合に当該第２保留情報が保留記憶された個数が解除規定数に到達している期待度に対応する演出が実行される構成としてもよい。遊技者は当該演出を確認することで、第２保留情報が保留記憶された個数が解除規定数に到達していることを予測することが可能となる。

【０６２１】

（８）第１サポートモードにおける第２特図表示部３７ｂの遊技回では変動表示期間がいずれであったとしても当該遊技回の開始時に図柄表示装置４１に時間計測画像Ｇ１２として「３０：００」の画像が表示されるとともに、遊技回の進行に伴って徐々に時間が減算されていくように時間計測画像Ｇ１２の表示内容が更新され、遊技回の変動表示期間が４０秒以上である場合において時間計測画像Ｇ１２の表示内容が「００：００」となった場合には残りの変動表示期間が時間計測画像Ｇ１２として表示され、そこからさらなる減算表示が行われる構成としたが、これに限定されない。例えば、遊技回の変動表示期間が４０秒以上である場合において時間計測画像Ｇ１２の表示内容が「００：００」となった場合には時間計測画像Ｇ１２の表示内容に１０秒が加算され、そこからさらなる減算表示が行われ、遊技回の変動表示期間が５０秒以上である場合には時間計測画像Ｇ１２の表示内容が再度「００：００」となった場合には時間計測画像Ｇ１２の表示内容に１０秒が加算され、そこからさらなる減算表示が行われるという構成としてもよい。つまり、時間計測画像Ｇ１２の表示内容が「００：００」となった場合に加算される時間は所定の期間（具体的には１０秒）で固定されている構成としてもよい。これにより、遊技回の変動表示期間が３０秒を経過した後も、より長い変動表示期間であることを遊技者に期待させることが可能となる。

【０６２２】

（９）第１サポート結果及び第２サポート結果のいずれであってもその後の開閉実行モードではラウンド遊技が１５回発生する構成としたが、ラウンド遊技の実行回数が相違している構成としてもよい。例えば、第１サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が

第2サポート結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよく、第2サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第1サポート結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよい。また、ラウンド遊技の実行回数は同一であっても特電入賞装置32への上限個数の遊技球の入球を可能とする長開放のラウンド遊技の実行回数が相違している構成としてもよい。この場合、第1サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第2サポート結果を契機とした開閉実行モードよりも長開放のラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよく、第2サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第1サポート結果を契機とした開閉実行モードよりも長開放のラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよい。

【0623】

10

(10) 第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することで実行される開閉実行モードと、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することで実行される開閉実行モードとで、ラウンド遊技の実行回数が同一である構成としたが、これに限定されることはなく、これらのラウンド遊技の実行回数が相違している構成としてもよい。例えば、第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの方が第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよく、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードの方が第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよい。このようにラウンド遊技の実行回数が相違する場合、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合にそれぞれのラウンド遊技の実行回数に対応する表示がラウンド表示部37eにて行われる。

20

【0624】

(11) 第1サポートモード及び第2サポートモードの終了契機が普図表示部38aの変動表示回の実行回数が上限回数となることである構成としたが、これに限定されることはなく、例えば第2特図表示部37bの遊技回の実行回数が所定の上限回数となったことを契機として第1、第2サポートモードが終了する構成としてもよく、所定の小当たり結果が発生したことを契機として第1、第2サポートモードが終了する構成としてもよく、転落抽選処理にて転落当選となったことを契機として第1、第2サポートモードが終了する構成としてもよい。

30

【0625】

＜第4の実施形態＞

本実施形態では主側MPU82の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0626】

図55は本実施形態における主制御装置71の正面図である。

【0627】

主制御装置71は、図55に示すように、主制御基板81が基板ボックス71aに収容されてなる。主制御基板81の一方の板面である素子搭載面には、主側MPU82が搭載されている。基板ボックス71aは当該基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された主側MPU82を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス71aは無色透明に形成されているが、基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された主側MPU82を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面を露出させることにより、基板ボックス71aの対向壁部71bを目視することが可能となるとともに当該対向壁部71bを通じて主側MPU82を目視することが可能となる。

40

50

【0628】

基板ボックス71aは複数のケース体71cを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体71cには、これらケース体71cの分離を阻止するとともにこれらケース体71cの分離に際してその痕跡を残すための結合部71dが設けられている。結合部71dは、略直方体形状の基板ボックス71aにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部71dを利用してケース体71cの分離を阻止している状態において当該一部の結合部71dを破壊してケース体71cを分離したとしても、その後に別の結合部71dを結合状態とすることでケース体71cの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体71cの分離に際して結合部71dが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部71dを目視確認することでケース体71cの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス71aにおいて結合部71dが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体71c間の境界を跨ぐようにして封印シール71eが貼り付けられている。封印シール71eはその引き剥がしに際して粘着層がケース体71cに残る。これにより、ケース体71cの分離に際して封印シール71eが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

10

【0629】

上記構成の主制御装置71において主制御基板81には、設定キー挿入部195と、リセットボタン196と、第1～第4報知用表示装置201～204と、設定表示装置205と、異常表示装置206とが設けられている。なお、パチンコ機10の設定状態は「設定1」～「設定6」の6段階に限定されることはなく任意である。

20

【0630】

これら設定キー挿入部195、リセットボタン196、第1～第4報知用表示装置201～204、設定表示装置205及び異常表示装置206はいずれも主制御基板81の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板81の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス71aの対向壁部71bと対向しているが、設定キー挿入部195及びリセットボタン196は対向壁部71bにより覆われていない。つまり、対向壁部71bにおいて設定キー挿入部195及びリセットボタン196のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス71aの開放を要することなく、設定キー挿入部195に設定キーを挿入することが可能であり、リセットボタン196を押圧操作することが可能である。

30

【0631】

設定キー挿入部195に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部195がON操作された状態となる。この状態においてリセットボタン196を押圧操作しながらパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な状態となる。そして、この状態においてリセットボタン196を1回押圧操作する度にパチンコ機10の設定状態が「設定1」～「設定6」の範囲において昇順で1段階ずつ変更される。なお、「設定6」の状態ではリセットボタン196が操作された場合には「設定1」に更新される。また、設定キー挿入部195に挿入している設定キーをON操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部195がOFF操作された状態となる。設定キー挿入部195がOFF操作された状態となることで設定値を変更可能な状態が終了し、その時点における設定値の状態では遊技を行うことが可能な状態となる。なお、設定値を変更可能な状態が終了した後にリセットボタン196を操作しても設定値を変更することはできない。

40

【0632】

設定キー挿入部195に対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置71の主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部195aに対するON操作を行ったとしても設定値を変更す

50

ることはできない。

【0633】

パチンコ機10の設定状態は当該パチンコ機10における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しているが、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードのそれぞれにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【0634】

設定キー挿入部195をON操作した状態であってリセットボタン196を押圧操作しない状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機10の設定値を確認可能な状態となる。また、設定キー挿入部195がOFF操作された状態となることで設定値を確認可能な状態が終了する。

【0635】

設定キー挿入部195をON操作することなくリセットボタン196を押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給を開始させることで）、主側RAM84における所定のエリアのデータがクリアされる状態となる。リセットボタン196に対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置71の主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン196を押圧操作したとしても主側RAM84のデータのクリアを行うことはできない。

【0636】

第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205はいずれも、LEDによる表示用セグメントが8個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205はいずれもその表示面が主制御基板81の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス71aの対向壁部71bにより覆われている。この場合に、基板ボックス71aが透明に形成されていることにより、基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に收容された第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部71bを通じて第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。

【0637】

第1～第4報知用表示装置201～204においては遊技履歴の管理結果の表示が行われる。また、設定表示装置205においては、設定値を変更するための設定値更新処理が実行されている状況下では選択対象となっている設定値が表示され、設定値を確認するための設定確認用処理が実行されている状況下では設定対象となっている設定値が表示される。つまり、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定1」である場合には設定表示装置205にて「1」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定2」である場合には設定表示装置205にて「2」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定3」である場合には設定表示装置205にて「3」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定4」である場合には設定表示装置205にて「4」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定5」である場合には設定表示装置205にて「5」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が

「設定 6」である場合には設定表示装置 205 にて「6」が表示される。なお、設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれもが実行されていない状況では設定表示装置 205 は消灯状態に維持される。

【0638】

遊技履歴の管理結果を表示するための第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 及び設定値を表示するための設定表示装置 205 は、主制御基板 81 の素子搭載面において並設されている。そして、上記のとおり主制御装置 71 は基板ボックス 71a において主制御基板 81 の素子搭載面と対向する対向壁部 71b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 21 の背面に搭載されているため、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させた場合には、対向壁部 71b を通じて第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示面及び設定表示装置 205 の表示面を目視することが可能となる。主制御基板 81 の素子搭載面には設定キー挿入部 195 及びリセットボタン 196 が設けられているため設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する場合には遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させることとなるが、上記のと通りの第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 及び設定表示装置 205 が素子搭載面に設けられていることにより、設定表示装置 205 における選択対象又は設定対象の設定値の表示だけではなく、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における遊技履歴の管理結果の表示も目視することが可能となる。

【0639】

異常表示装置 206 には単色発光タイプの LED が設けられている。異常表示装置 206 はその発光面が主制御基板 81 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 71a の対向壁部 71b により覆われている。この場合に、基板ボックス 71a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 71a の外部から当該基板ボックス 71a 内に収容された異常表示装置 206 を目視することが可能となる。また、主制御装置 71 は基板ボックス 71a において主制御基板 81 の素子搭載面と対向する対向壁部 71b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 21 の背面に搭載されているため、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させた場合には、対向壁部 71b を通じて異常表示装置 206 を目視することが可能となる。所定の異常が発生した場合に異常表示装置 206 が消灯状態から点灯状態となり、その点灯状態は主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

【0640】

＜特定制御及び非特定制御＞

次に、主側 MPU 82 における各種制御の実行内容について説明する。

【0641】

主側 MPU 82 においてプログラムを利用して実行される各種制御は特定制御と非特定制御とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理及び不正の監視に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。詳細には、主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理による制御は後述する第 1 管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、第 1 管理用処理は非特定制御に含まれる。また、定期的に割り込んで起動される処理として第 1 タイマ割込み処理と第 2 タイマ割込み処理とが存在しているが、第 2 タイマ割込み処理はその全ての処理が特定制御に含まれ、第 1 タイマ割込み処理は後述する不正検知用処理及び第 2 管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御に含まれる。

【0642】

図 56 は主側 ROM 83 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側 MPU 82 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 56 に示すように、主側 ROM 83 においても特定制御用のプ

プログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【0643】

具体的には、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ に連続するアドレス $X(k+3) \sim X(k+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ に連続するアドレス $X(n+3) \sim X(n+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(n+6) \sim X(p+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM83における物理アドレス及び主側MPU82において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【0644】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【0645】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【0646】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【0647】

図57は主側RAM84における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側MPU82にてプログラムを利用して実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図57に示すように、主側RAM84においても特定制

御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【 0 6 4 8 】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim$ アドレス $Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア 2 1 1 として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim$ アドレス $Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim$ アドレス $Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim$ アドレス $Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 2 1 2 として設定されている。また、アドレス $Y(r+6) \sim$ アドレス $Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim$ アドレス $Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim$ アドレス $Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 2 1 3 として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim$ アドレス $Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim$ アドレス $Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim$ アドレス $Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 RAM 8 4 における物理アドレス及び主側 MPU 8 2 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【 0 6 4 9 】

上記のように特定制御用のワークエリア 2 1 1 と、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 とが区別して設定されていることにより、主側 MPU 8 2 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側 RAM 8 4 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のどちらを実行する場合に他方において必要な主側 RAM 8 4 の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア 2 1 1, 2 1 3 への情報の書き込み及び各ワークエリア 2 1 1, 2 1 3 からの情報の読み出しに際しては主側 MPU 8 2 にてロード命令が行われる。

【 0 6 5 0 】

特定制御用のスタックエリア 2 1 2 と、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 とが区別して設定されていることにより、主側 MPU 8 2 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側 MPU 8 2 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 RAM 8 4 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のどちらを実行している状況において主側 MPU 8 2 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 2 1 2, 2 1 4 への情報の書き込みの際には主側 MPU 8 2 にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア 2 1 2, 2 1 4 からの情報の読み出しの際には主側 MPU 8 2 にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア 2 1 2, 2 1 4 からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア 2 1 2, 2 1 4 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【 0 6 5 1 】

ここで、主側 MPU 8 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 MPU 8 2 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 MPU 8 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 MPU 8 2 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出しは可能で

あるものの、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0652】

また、主側 MPU 8 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 MPU 8 2 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 MPU 8 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 MPU 8 2 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0653】

なお、主側 RAM 8 4 にはパチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 2 1 1、特定制御用のスタックエリア 2 1 2、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 2 1 1、特定制御用のスタックエリア 2 1 2、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【0654】

図 5 8 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【0655】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 には、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a、特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b、普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c、確認フラグ群 2 1 1 d、前回値記憶エリア 2 1 1 e、セキュリティフラグ 2 1 1 f 及びチェック中カウンタ 2 1 1 g が設けられている。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、第 1 ～第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ～第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ～ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t が設けられている。

【0656】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a 及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k はいずれも、主側 MPU 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 MPU 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 MPU 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象としては、設定値更新処理の実行、主側 RAM 8 4 のクリア処理の実行、所定の検知センサの断線検知、所定の検知センサの短絡検知、入賞異常の検知、及び磁気異常の検知などが挙げられる。なお、パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象はこれら列挙したものに限定されることはなく、これらに加えて又はこれらの少なくとも一部に代えて、電波異常の検知や遊技機本体 1 2 の開放操作などが含まれていてもよい。また、上記のようなセキュリティ信号の外部出力及びそれに付随する処理を実行する場合に、前回値記憶エリア 2 1 1 e 及びセキュリティフラグ 2 1 1 f が利用さ

れる。

【0657】

特定制御用のワークエリア211の特電用監視遅延タイマカウンタ211bは、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置32が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア211の普電用監視遅延タイマカウンタ211cは、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知を、開放状態である第2作動口34が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dには、アウト口24a、3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35のそれぞれへの遊技球の入球確認を主側MPU82にて行うための各種確認フラグが設けられている。特定制御用のワークエリア211のチェック中カウンタ211gは、第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行する場合に利用される。

10

【0658】

非特定制御用のワークエリア213の第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cは3個設けられた一般入賞口31に1対1で対応している。第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cは、対応する一般入賞口31に設けられた入賞口検知センサ231a～233aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。なお、上記第1の実施形態では一般入賞口31は4個設けられていたが本実施形態では一般入賞口31は3個設けられている。

20

【0659】

非特定制御用のワークエリア213の第4入賞監視タイマカウンタ213dは、特電入賞装置32の特電検知センサ234aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第5入賞監視タイマカウンタ213eは、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第6入賞監視タイマカウンタ213fは、第2作動口34の第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第7入賞監視タイマカウンタ213gは、アウト口24aに設けられたアウト口検知センサ237aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第8入賞監視タイマカウンタ213hは、スルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

30

40

【0660】

詳細は後述するが3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35及びアウト口24aへの遊技球の入球が正常であるか否かを監視するための処理は非特定制御に含まれる。この場合に、3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35及びアウト口24aへの遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行うために設けられた各種タイマカウンタ211b、211c、213a～213hのうち特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cは特定制御用のワークエリア211に設けられているのに対して、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hは非特定制御用のワークエリア213に設けられている。

50

【0661】

第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを利用した遊技球の検知の有効期間の計測は各検知センサ231a～238aの検知結果を契機に開始されるため、当該開始契機を特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することが可能である。したがって、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを非特定制御用のワークエリア213に設けることで、特定制御の処理結果を踏まえることなく、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを利用した遊技球の検知の有効期間の計測を非特定制御の処理にて行うことが可能となる。そして、このような事情において第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを非特定制御用のワークエリア213に設けることで、特定制御用のワークエリア211において必要な記憶容量を低減させることが可能となる。

10

【0662】

その一方、特電用監視遅延タイマカウンタ211bを利用した遊技球の検知の有効期間の計測は特電入賞装置32を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始されるとともに、普電用監視遅延タイマカウンタ211cを利用した遊技球の検知の有効期間の計測は第2作動口34を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始される。そして、これら特電入賞装置32及び第2作動口34を閉鎖状態とする処理は特定制御の処理として実行されるため、当該開始契機をと特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することは不可能である。この場合に、特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cが非特定制御用のワークエリア213に設けられていると、特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cにおける有効期間の計測の開始契機を特定するための処理構成が複雑化してしまうおそれがある。これに対して、特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cを非特定制御用のワークエリア213ではなく特定制御用のワークエリア211に設けることで、特定制御用のワークエリア211において必要な記憶容量がそれだけ増大してしまうものの処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

20

【0663】

非特定制御用のワークエリア213の第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213nは3個の一般入賞口31に1対1で対応させて設けられており、第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213nのうち対応するフラグに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア213の特電入賞異常フラグ213oは特電入賞装置32に対応させて設けられており、特電用監視遅延タイマカウンタ211b又は第4入賞監視タイマカウンタ213dを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ213oに「1」がセットされる。

30

【0664】

非特定制御用のワークエリア213の第1作動入賞異常フラグ213pは第1作動口33に対応させて設けられており、第5入賞監視タイマカウンタ213eを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア213の第2作動入賞異常フラグ213qは第2作動口34に対応させて設けられており、普電用監視遅延タイマカウンタ211c又は第6入賞監視タイマカウンタ213fを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

40

【0665】

非特定制御用のワークエリア213のアウト異常フラグ213rはアウト口24aに対

50

応させて設けられており、第7入賞監視タイマカウンタ213gを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてアウト異常フラグ213rに「1」がセットされる。特定制御用のワークエリア213のゲート入賞異常フラグ213sはスルーゲート35に対応させて設けられており、第8入賞監視タイマカウンタ213hを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてゲート入賞異常フラグ213sに「1」がセットされる。

【0666】

非特定制御用のワークエリア213の磁気検知カウンタ213iは、磁気異常の発生を特定した回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。本実施形態では遊技盤24の背面に図示しない磁気検知センサが設けられており、当該磁気検知センサの検知結果は主側MPU82に入力される。磁気検知センサは、磁気を検知していない場合にはLOWレベルの磁気検知信号を主側MPU82に出力し、磁気を検知した場合にHIレベルの磁気検知信号を主側MPU82に出力する。非特定制御用のワークエリア213の磁気監視遅延タイマカウンタ213jは、磁気異常の監視を行わない期間を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の磁気異常フラグ213tには、磁気監視遅延タイマカウンタ213jにおいて磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況で磁気検知カウンタ213iにて計測している時期異常の発生回数が異常基準回数（具体的には「3」）となったことが非特定制御の処理にて特定された場合に当該非特定制御の処理にて「1」がセットされる。

【0667】

<コマンド送信の構成>

図59は主側MPU82から音光側MPU93にコマンドを送信するための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【0668】

主側MPU82には、主側ROM83に記憶された特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御の処理を実行する機能として特定制御処理部221が設けられているとともに、主側ROM83に記憶された非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御の処理を実行する機能として非特定制御処理部222が設けられている。特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行される場合には既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212からの情報の読み出し及び情報の書き込みが行われるとともに、非特定制御用のワークエリア213からの情報の読み出しが行われる。なお、特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行される場合には非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214への情報の書き込みは行われない。非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行される場合には既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214からの情報の読み出し及び情報の書き込みが行われるとともに、特定制御用のワークエリア211からの情報の読み出しが行われる。なお、非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行される場合には特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212への情報の書き込みは行われない。

【0669】

特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行される場合及び非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行される場合のいずれであっても、主側MPU82に設けられたレジスタエリア223からの情報の読み出し及びレジスタエリア223への情報の書き込みが行われる。レジスタエリア223には汎用レジスタエリア223aと、コマンド送信バッファ223bとが設けられている。汎用レジスタエリア223aには、フラグレジスタ、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタなどが存在している。各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタとして、WAレジスタ

、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタなどが設けられている。

【0670】

コマンド送信バッファ223bは、特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行されたことにより所定のコマンドを音声発光制御装置91の音声発光制御基板92に設けられた音光側MPU93に送信する必要がある場合にその送信対象となる所定のコマンドが格納される。また、コマンド送信バッファ223bは、非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行されたことにより特定のコマンドを音光側MPU93に送信する必要がある場合にその送信対象となる特定のコマンドが格納される。コマンド送信バッファ223bは1種類のコマンドを格納することが可能な単位格納エリアが複数設けられたリングバッファとして設けられている。送信対象となったコマンドは主側MPU82に設けられた書き込みポインタの情報に対応する単位格納エリアに書き込まれる。この場合、書き込み対象となる単位格納エリアは所定の順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の単位格納エリアが書き込み対象となった次は最初の順番の単位格納エリアが書き込み対象となる。

10

【0671】

コマンド送信バッファ223bの各単位格納エリアに書き込まれたコマンドは、主側MPU82に設けられたコマンド送信回路224によって音光側MPU93に送信される。コマンド送信回路224には読み出しポインタが設けられており、当該読み出しポインタの情報に対応する単位格納エリアに格納されたコマンドを音光側MPU93に送信する。この場合、読み出し対象となる単位可能エリアは特定の順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の単位格納エリアが読み出し対象となった次は最初の順番の単位格納エリアが読み出し対象となる。

20

【0672】

コマンド送信回路224は、主側MPU82の特定制御処理部221及び非特定制御処理部222におけるプログラムを利用した処理の実行を介在させることなく、すなわちプログラムを利用した処理の実行を介在させることなく、コマンド送信バッファ223bの読み出し対象の単位格納エリアからコマンドを読み出しその読み出したコマンドの送信を行う。したがって、コマンド送信回路224において音光側MPU93へのコマンドの送信が行われている状況であっても特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行され得るとともに非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行され得る。さらに言うと、特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行されることによりコマンド送信バッファ223bに格納されたコマンドがコマンド送信回路224により送信されている状況であっても特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行され得るだけでなく非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行され得る構成であり、非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行されることによりコマンド送信バッファ223bに格納されたコマンドがコマンド送信回路224により送信されている状況であっても非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行され得るだけでなく特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行され得る構成である。

30

【0673】

なお、コマンド送信回路224による音光側MPU93へのコマンドの送信速度は、コマンド送信バッファ223bに新たにコマンドが格納されることによって当該コマンド送信バッファ223bに格納されている未送信のコマンドが上書きされてしまわない速度に設定されている。

40

【0674】

コマンドが送信される様子について図60のタイムチャートを参照しながら説明する。図60(a)は特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行されている期間を示し、図60(b)は非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行されている期間を示し、図60(c)はコマンド送信バッファ223bにコマンドが格納されるタイミングを示し、図60(d)はコマンド送信回路224により音光側MPU93にコマンドが送信

50

される期間を示す。

【0675】

t1のタイミングで図60(a)に示すように特定制御処理部221における特定制御の処理が開始される。その後、t2のタイミングで当該特定制御の処理が実行されることにより図60(c)に示すようにコマンド送信バッファ223bにコマンドが格納される。コマンド送信バッファ223bに未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路224は当該t2のタイミングで図60(d)に示すように当該コマンドの送信を開始する。特定制御処理部221における特定制御の処理とコマンド送信回路224におけるコマンドを送信する動作とは相互に独立して行われるため、図60(d)に示すようにt2のタイミング～t3のタイミングに亘ってコマンド送信回路224にてコマンドが送信されている期間であっても図60(a)に示すように特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行される。

10

【0676】

その後、図60(a)に示すように特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行されている状況においてt4のタイミングで図60(c)に示すようにコマンド送信バッファ223bにコマンドが再度格納される。コマンド送信バッファ223bに未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路224は当該t4のタイミングで図60(d)に示すように当該コマンドの送信を開始する。

【0677】

その後、t4のタイミングで開始されたコマンドの送信が継続されている状況においてt5のタイミングで図60(a)及び図60(b)に示すように特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行される状況に切り換わる。この場合、コマンド送信回路224におけるコマンドを送信する動作は、特定制御処理部221における特定制御の処理と独立して行われるだけではなく非特定制御処理部222における非特定制御の処理とも独立して行われる。したがって、t5のタイミングで特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に切り換わったとしても、図60(d)に示すようにコマンドの送信は継続される。当該コマンドの送信はt6のタイミングで終了する。

20

【0678】

その後、t7のタイミングで非特定制御の処理が実行されることにより図60(c)に示すようにコマンド送信バッファ223bにコマンドが格納される。コマンド送信バッファ223bに未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路224は当該t7のタイミングで図60(d)に示すように当該コマンドの送信を開始する。非特定制御処理部222における非特定制御の処理とコマンド送信回路224におけるコマンドを送信する動作とは相互に独立して行われるため、図60(d)に示すようにt7のタイミング～t8のタイミングに亘ってコマンド送信回路224にてコマンドが送信されている期間であっても図60(b)に示すように非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行される。

30

【0679】

その後、図60(b)に示すように非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行されている状況においてt9のタイミングで図60(c)に示すようにコマンド送信バッファ223bにコマンドが再度格納される。コマンド送信バッファ223bに未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路224は当該t9のタイミングで図60(d)に示すように当該コマンドの送信を開始する。

40

【0680】

その後、t9のタイミングで開始されたコマンドの送信が継続されている状況においてt10のタイミングで図60(a)及び図60(b)に示すように非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行される状況に切り換わる。この場合、コマンド送信回路224におけるコマンドを送信する動作は、非特定制御処理部222における非特定制御の処理と独立して行わ

50

れるだけではなく特定制御処理部 2 2 1 における特定制御の処理とも独立して行われる。したがって、t 1 0 のタイミングで特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に切り換わったとしても、図 6 0 (d) に示すようにコマンドの送信は継続される。当該コマンドの送信は t 1 1 のタイミングで終了する。

【 0 6 8 1 】

上記のとおり特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている状況のいずれであっても送信対象となったコマンドは、レジスタエリア 2 2 3 のコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される。つまり、主側 R A M 8 4 において情報の書き込み対象となるエリアが特定制御の処理が実行されている状況と非特定制御の処理が実行されている状況とで相違している構成であっても、送信対象のコマンドを書き込むエリアは特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御の処理が実行されている状況において兼用される。よって、コマンドを格納するための処理を特定制御の処理及び非特定制御の処理の一方のみに集約させる必要がないため、コマンドを格納するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【 0 6 8 2 】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納されたコマンドは、特定制御の処理及び非特定制御の処理とは独立して動作するコマンド送信回路 2 2 4 により音光側 M P U 9 3 に送信される。これにより、主側 M P U 8 2 におけるプログラムを利用した処理の実行内容との関係でコマンドの送信タイミングを調整する必要がないため、主側 M P U 8 2 におけるプログラムを利用した処理の処理構成を簡素化させることが可能となる。

【 0 6 8 3 】

<メイン処理>

次に、主側 M P U 8 2 にてプログラムを利用して実行される各種処理について説明する。図 6 1 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 3 2 の処理のうちステップ S 3 2 2 7 にて呼び出されて実行される第 1 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行され、第 1 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 0 6 8 4 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 3 2 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 8 4 のアクセスを許可する。

【 0 6 8 5 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 3 2 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である後述する第 1 タイマ割り込み処理の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である後述する第 2 タイマ割り込み処理の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

【 0 6 8 6 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理の第 1 割り込み周期を主側 M P U 8 2 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理の第 2 割り込み周期を主側 M P U 8 2 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【 0 6 8 7 】

その後、プロテクト設定処理を実行する（ステップ S 3 2 0 3）。プロテクト設定処理では、主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 に設けられたプロテクトレジスタ 2 2 3 c に「1」をセットすることで、主側 R A M 8 4 の各エリアのうち特定制御用のワークエリア 2 1 1、特定制御用のスタックエリア 2 1 2、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 以外のエリアである未使用のエリアが情報の書き込み（「0」クリアを含む）の対象から除外されるようにする。

【0688】

具体的には、主側 M P U 8 2 には主側 R A M 8 4 に対する情報の書き込み及び主側 R A M 8 4 からの情報の読み出しを行うための R A M 管理回路 2 2 5（図 5 9 参照）が設けられている。R A M 管理回路 2 2 5 は、主側 M P U 8 2 におけるプログラムによる処理の実行により情報の読み出し対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアから情報を読み出して主側 M P U 8 2 に供給し、主側 M P U 8 2 におけるプログラムによる処理の実行により情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアに指定された情報を書き込む。この場合に、主側 R O M 8 3 には主側 R A M 8 4 において未使用のエリアのアドレス範囲（アドレス Y（r+3）～アドレス Y（r+5）、アドレス Y（s+3）～アドレス Y（s+5）、アドレス Y（t+3）～アドレス Y（t+5））が予め記憶されている。R A M 管理回路 2 2 5 はプロテクト設定が行われている場合には、情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合にそのアドレスが主側 R O M 8 3 に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているのであれば、当該情報の書き込みを行わない。この情報の書き込みには「0」クリアも含まれる。これにより、主側 R A M 8 4 における未使用のエリアに対して情報の書き込みが行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0689】

なお、プロテクト設定が行われている状況において情報の書き込み対象として指定されたアドレスが主側 R O M 8 3 に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれていることが R A M 管理回路 2 2 5 にて特定された場合には、当該情報の書き込みを行わないだけでなく異常報知が実行される構成としてもよい。当該異常報知の実行態様は任意であるが、例えば表示発光部 6 4 にて異常用の発光を行わせる構成としてもよく、スピーカ部 6 5 から異常用の音を出力させる構成としてもよく、図柄表示装置 4 1 にて異常用の表示を行わせる構成としてもよく、遊技ホールに設けられた管理コンピュータに異常用の外部出力を行わせる構成としてもよい。

【0690】

主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 には図 5 9 に示すようにプロテクトレジスタ 2 2 3 c が設けられている。プロテクトレジスタ 2 2 3 c は主側 R A M 8 4 における未使用のエリア（アドレス Y（r+3）～アドレス Y（r+5）、アドレス Y（s+3）～アドレス Y（s+5）、アドレス Y（t+3）～アドレス Y（t+5））に対する情報の書き込みを不可とするか否かを R A M 管理回路 2 2 5 において特定するための記憶エリアである。プロテクトレジスタ 2 2 3 c にプロテクト情報が設定されている場合には上記プロテクト設定が行われている状況となり、主側 R O M 8 3 に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定されたとしても上記のとおり当該アドレスのエリアには情報の書き込みは行われず。一方、プロテクトレジスタ 2 2 3 c にプロテクト情報が設定されていない場合には上記プロテクト設定が行われていない状況となり、主側 R O M 8 3 に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定された場合にそのアドレスのエリアに情報の書き込みが行われる。

【0691】

プロテクトレジスタ 2 2 3 c は 1 ビットのエリアとして設定されている。当該プロテクトレジスタ 2 2 3 c に「1」が設定されている場合が当該プロテクトレジスタ 2 2 3 c にプロテクト情報が設定されている場合に該当し、当該プロテクトレジスタ 2 2 3 c の情報が「0」である場合が当該プロテクトレジスタ 2 2 3 c にプロテクト情報が設定されてい

ない場合に該当する。主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にはプロテクトレジスタ223cの情報が「0」であることによりプロテクト情報が設定されていない状態であるが、ステップS4903のプロテクト設定処理が実行されることにより、プロテクトレジスタ223cに「1」がセットされてプロテクト情報が設定されている状態となる。これにより、主側RAM84における未使用のエリア（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）に対する情報の書き込みが不可となる。

【0692】

なお、プロテクトレジスタ223cは1ビットのエリアである構成に限定されることなく、2ビット以上のエリア、1バイトのエリア又は2バイトのエリアとして設定されている構成としてもよい。

10

【0693】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップS3204）。立ち上げ処理中フラグは、後述する第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新、及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0694】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理において動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）が終了して残余処理（ステップS3229～ステップS3232）が開始される前に「0」クリアされる。第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS3806～ステップS3820の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）のうち後述する設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）のうち後述する設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに遊技履歴の管理が実行される。

20

30

【0695】

ステップS3204にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア211に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3205）。第1タイマ割込み処理の停電情報記憶処理（ステップS3801）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

40

【0696】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3205：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップS3206）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212についてチェックサムを算出する。その後、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア211に保存された特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを

50

判定する。

【0697】

チェックサムが一致している場合（ステップS3206：YES）、特定制御用のワークエリア211における設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップS3207）。設定参照用エリアは現状のパチンコ機10の設定値を主側MPU82にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定1」となる。設定参照用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定2」となる。設定参照用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定3」となる。設定参照用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定4」となる。設定参照用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定5」となる。設定参照用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定6」となる。ステップS3207では設定参照用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

10

【0698】

ステップS3205～ステップS3207の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3208）。設定更新表示フラグは後述する設定値更新処理が実行されていることを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置71の設定表示装置205にて更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

30

【0699】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップS3208にて否定判定をした場合、リセットボタン196が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS3209）。つまり、リセットボタン196が押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側MPU82への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【0700】

リセットボタン196が押圧操作されていない場合（ステップS3209：NO）、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3210）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各

40

50

種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S 3 2 1 0 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S 3 2 2 4 及びステップ S 3 2 2 5 の処理を実行する。

【0701】

ステップ S 3 2 1 0 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 1）。設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S 3 2 1 1：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 3 2 1 3）。また設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S 3 2 1 1：NO）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 3 2 1 2：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 3 2 1 3）。

10

【0702】

設定確認表示フラグは設定確認用処理が実行されていることを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理が実行されている状況において主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述する RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）が実行されるか、後述する設定値更新処理が実行されるか、又は設定確認用処理において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

【0703】

上記のようにリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理が実行されることにより、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 1 9 6 が押圧操作された場合には、設定確認用処理が実行されることなく RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）及び設定値更新処理のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理よりも RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）又は設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。

30

40

【0704】

ここで、ステップ S 3 2 1 3 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 6 2 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 3 3 0 1～ステップ S 3 3 0 7 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【0705】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S 3 3 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【0706】

50

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）では基本的に第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止されており、設定確認用処理及び設定値更新処理において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）において設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が禁止され、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が許可される。但し、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理が終了される。

10

【0707】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 3 0 2）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて現状設定されている設定値を示す表示が行われる。

【0708】

その後、確認開始コマンドを主側 MPU 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 3 0 3）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に確認開始コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該確認開始コマンドが音光側 MPU 9 3 に送信される。音光側 MPU 9 3 は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示側 MPU 1 0 3 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。

20

【0709】

その後、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 4）。具体的には、設定キー挿入部 1 9 5 の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が ON 状態に対応する受信状態から OFF 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 1 9 5 が ON 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 1 9 5 が OFF 状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてその OFF 状態が維持されている場合にもステップ S 3 3 0 4 にて否定判定をする。設定キー挿入部 1 9 5 が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップ S 3 3 0 4：N O）、ステップ S 3 3 0 4 の処理を繰り返す。

30

【0710】

設定キー挿入部 1 9 5 が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S 3 3 0 4：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 3 3 0 5）。これにより、設定表示装置 2 0 5 における現状設定されている設定値を示す表示が終了する。

40

【0711】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S 3 3 0 6）。これにより、設定確認用処理を終了してメイン処理における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止される。

【0712】

その後、確認時の復帰コマンドを主側 MPU 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマ

50

ンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 3 0 7）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に確認時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該確認時の復帰コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は確認時の復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1 における設定確認用処理が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示を終了させる。

【 0 7 1 3 】

上記のとおりリセットボタン 1 9 6 を押圧操作することなく設定キー挿入部 1 9 5 を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作された状態となり、メイン処理にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【 0 7 1 4 】

メイン処理の説明に戻り、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 2 1 1 及びステップ S 3 2 1 2 : NO）、通常復帰コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 2 1 4）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に通常復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該通常復帰コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 M P U 8 2 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 2 8）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 2 8）にて RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）、設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【 0 7 1 5 】

一方、ステップ S 3 2 0 9 にてリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていると判定した場合であって、ステップ S 3 2 1 5 にて設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されていると判定した場合又はステップ S 3 2 0 8 にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップ S 3 2 1 6）。上記のようにリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 1 9 6 の押圧操作及び設定キー挿入部 1 9 5 の ON 操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理が実行されることにより、設定値更新処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理が実行される。これにより、設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。

【 0 7 1 6 】

ここで、ステップ S 3 2 1 6 にて実行される設定値更新処理について説明する。図 6 3 は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S 3 4 0 1 ~ ステップ S 3 4 1 5 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【 0 7 1 7 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S 3 4 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理が第 2 割

10

20

30

40

50

込み周期で割り込んで起動される。

【0718】

動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）では基本的に第1タイマ割り込み処理及び第2タイマ割り込み処理の割り込みが禁止されており、設定確認用処理及び設定値更新処理において割り込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）において設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されていない状況においては第1タイマ割り込み処理及び第2タイマ割り込み処理の実行が禁止され、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第1タイマ割り込み処理及び第2タイマ割り込み処理の実行が許可される。但し、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割り込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割り込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割り込み処理が終了される。

10

【0719】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS3402）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、主制御装置71の設定表示装置205にて現状選択されている設定値を示す表示が行われる。

20

【0720】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップS3403）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3205：NO）、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップS3206：NO）、又は設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップS3207：NO）、メイン処理のステップS3222にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割り込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM84の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップS3403の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM84の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理が実行された場合に解除することが可能となる。

30

【0721】

その後、特定制御用のワークエリア211における設定更新用エリアに「1」をセットする（ステップS3404）。設定更新用エリアは設定値更新処理において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定6」となる。

40

【0722】

ステップS3404にて設定更新用エリアに「1」を設定することで、選択対象の設定

50

値が「設定 1」となる。つまり、パチンコ機 10 の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理が開始された場合には選択対象の設定値は「設定 1」となる。なお、ステップ S 3 4 0 4 の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が開始された場合には設定参照用エリアの情報が設定更新用エリアに書き込まれるようにすることで、設定値更新処理が開始された場合にはその時点における設定対象の設定値が選択対象の設定値となる。

【0723】

その後、更新開始コマンドを主側 MPU 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 4 0 5）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に更新開始コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該更新開始コマンドが音光側 MPU 9 3 に送信される。音光側 MPU 9 3 は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示側 MPU 1 0 3 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。

【0724】

その後、設定更新用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 3 4 0 6）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップ S 3 4 0 6：NO）、設定更新用エリアに「1」を設定する（ステップ S 3 4 0 7）。これにより、選択対象の設定値が「設定 1」となる。

【0725】

ステップ S 3 4 0 6 にて肯定判定をした場合又はステップ S 3 4 0 7 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S 3 4 0 8）。具体的には、設定キー挿入部 1 9 5 の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON 状態に対応する受信状態から OFF 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 1 9 5 が ON 状態に維持されている場合だけでなく、設定キー挿入部 1 9 5 が OFF 状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてその OFF 状態が維持されている場合にもステップ S 3 4 0 8 にて否定判定をする。

【0726】

ステップ S 3 4 0 8 にて否定判定をした場合、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていることを条件として（ステップ S 3 4 0 9：YES）、設定更新用エリアの値を 1 加算する（ステップ S 3 4 1 0）。これにより、リセットボタン 1 9 6 が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない場合（ステップ S 3 4 0 9：NO）又は設定更新用エリアの値を 1 加算した場合にはステップ S 3 4 0 6 の処理に戻ることもなるが、ステップ S 3 4 0 6 にて設定更新用エリアの値が 7 以上であると判定されると、ステップ S 3 4 0 7 にて設定更新用エリアに「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 1 9 6 が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【0727】

設定キー挿入部 1 9 5 が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S 3 4 0 8：YES）、設定更新用エリアに格納された設定値の情報を設定参照用エリアに上書きする（ステップ S 3 4 1 1）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリアに設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 10 の設定値となる。

【0728】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S 3 4 1 2）。これにより、設定値更新処

理を終了してメイン処理における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1 ～ステップ S 3 2 2 8）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止される。

【 0 7 2 9 】

その後、RAM クリア処理を実行する（ステップ S 3 4 1 3）。RAM クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び設定更新表示フラグを除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 1 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モード 10
に関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた特図保留エリア 8 4 a 及び普図保留エリア 8 4 c も「0」クリアされるため、第 1 特図表示部 3 7 a 用の保留情報及び第 2 特図表示部 3 7 b 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定更新用エリアを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAM クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 1 2 を「0」 20
クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAM クリア処理では主側 MPU 8 2 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 4 9 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【 0 7 3 0 】

その後、更新時の復帰コマンドを主側 MPU 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 4 1 4）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に更新時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該更新時の復帰コマンドが音光側 MPU 9 3 に送信される。音光側 MPU 9 3 30
は更新時の復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1 における設定値更新処理が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示を終了させる。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 3 4 1 5）。

【 0 7 3 1 】

上記のとおりリセットボタン 1 9 6 を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 1 9 5 を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定値更新処理が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 1 9 6 を押圧操作することなく設定キー挿入部 1 9 5 を 40
設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 1 9 5 に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【 0 7 3 2 】

メイン処理の説明に戻り、ステップ S 4 9 1 6 にて設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 加算する（ステップ S 3 2 1 7）。第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a は既に説明したと 50
おり、主側 MPU 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号

を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0733】

メイン処理において、ステップS3209にてリセットボタン196が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合（ステップS3215：NO）、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3218）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されないことになる。

【0734】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3218：NO）、RAMクリア処理を実行する（ステップS3219）。RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア211においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び設定更新表示フラグを除いて、当該特定制御用のワークエリア211を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1特図表示部37a用の保留情報及び第2特図表示部37b用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定更新用エリアを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア212を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAMクリア処理では主側MPU82の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS4902の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【0735】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた第1セキュリティカウンタ211aの値を1加算する（ステップS3220）。第1セキュリティカウンタ211aは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0736】

その後、クリア時の復帰コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3221）。コマンド送信バッファ223bにクリア時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該クリア時の復帰コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）にてステップS3219のRAMクリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

10

【0737】

ここで、設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容について図64の説明図を参照しながら説明する。

【0738】

設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容をまず説明する。

【0739】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理ではRAMクリア処理（ステップS3219）、設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれも実行されない。また、「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理ではRAMクリア処理（ステップS3219）が実行される一方、設定値更新処理及び設定確認用処理は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理では設定値更新処理が実行される一方、RAMクリア処理（ステップS3219）及び設定確認用処理は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理では設定確認用処理が実行される一方、RAMクリア処理（ステップS3219）及び設定値更新処理は実行されない。

20

【0740】

次に、設定値更新処理が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容について説明する。

30

【0741】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理では設定値更新処理が実行される一方、RAMクリア処理（ステップS3219）及び設定確認用処理は実行されない。つまり、設定値更新処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理が新たに開始される。

40

【0742】

上記構成であることにより、設定値更新処理の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機10の電源ON時における設定キー挿入部195及びリセットボタン196への操作内容に関係なく設定値更新処理が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【0743】

50

次に、設定確認用処理が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容について説明する。

【0744】

「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理ではRAMクリア処理（ステップS3219）が実行される一方、設定値更新処理及び設定確認用処理は実行されない。つまり、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAMクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理を新たに実行することなく、RAMクリア処理（ステップS3219）を実行する。これにより、「RAMクリア操作」に対するRAMクリア処理（ステップS3219）の実行を優先させることが可能となる。なお、RAMクリア処理（ステップS3219）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

10

【0745】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では設定値更新処理が実行される一方、設定確認用処理は実行されない。つまり、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理を新たに実行することなく、設定値更新処理を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理が実行されなかったとしても、設定値更新処理が実行されることで選択対象の設定値が設定表示装置205にて表示されるとともに設定値更新処理の終了に際してその時点で選択対象となっている設定値の情報が設定参照用エリアに設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機10の設定値を確認することができる。なお、設定値更新処理においてRAMクリア処理（ステップS3413）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

20

【0746】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理を実行する。これにより、設定確認用処理の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

30

【0747】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定キー挿入部195がON操作されていなくても設定確認用処理が実行される。これにより、設定確認用処理の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【0748】

メイン処理においてステップS3205～ステップS3207のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS3222）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又

40

50

は設定値が異常である場合には停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【0749】

その後、リセットボタン196が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS3223）。リセットボタン196が押圧操作されていない場合（ステップS3223：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3224）。コマンド送信バッファ223bに異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部64を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部65から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

10

【0750】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップS3220）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。

20

【0751】

リセットボタン196が押圧操作されている場合（ステップS3223：YES）、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS3215）。リセットボタン196が押圧操作されているとともに設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS3215及びステップS3223：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップS3216）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップS3205～ステップS3207のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理では既に説明したとおりステップS3403にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

30

【0752】

一方、リセットボタン196が押圧操作されているものの設定キー挿入部195がON操作されていない場合（ステップS3223：YES、ステップS3215：NO）、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3218）。ステップS3222にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップS3218の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップS3218にて肯定判定をする。この場合、ステップS3224にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するための処理を実行するとともに、ステップS3225にて異常信号を外部出力する。

40

【0753】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップS32

50

05～ステップS3207のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理（ステップS3219）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップS3219）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理が実行されるとともに当該設定値更新処理の開始時の初期設定（ステップS3403）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理を実行する必要があることとなる。よって、特定制御用のワークエリア211の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア211を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

10

【0754】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップS3210又はステップS3218にて肯定判定をすることで、ステップS3224にて異常コマンドを送信するための処理を実行するとともにステップS3225にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップS3205～ステップS3207の処理結果に関係なく、設定値更新処理が実行されない限り、主側MPU82への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

20

【0755】

ステップS3213の処理を実行した場合、ステップS3214の処理を実行した場合、ステップS3217の処理を実行した場合、ステップS3221の処理を実行した場合、又はステップS3225の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211に設けられたチェック中カウンタ211g（図58参照）に初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップS3226）。チェック中カウンタ211gにセットされた値は第2タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。チェック中カウンタ211gに1以上の値が設定されている場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

30

【0756】

上記構成によれば主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合、当該主側MPU82にて動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）が終了した後であって後述する残余処理（ステップS3229～ステップS3232）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

40

【0757】

また、設定確認用処理及び設定値更新処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないよ

50

うにすることが可能となる。

【0758】

その後、CALL I 命令により第1管理用処理を実行する（ステップS3227）。CALL I 命令及び第1管理用処理については後に詳細に説明する。

【0759】

その後、特定制御用のワークエリア211における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップS3228）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理が起動された場合にステップS3805にて否定判定をすることでステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理だけではなくステップS3806～ステップS3820の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップS3228では特定制御用のワークエリア211における停電フラグも「0」クリアする。

10

【0760】

その後、ステップS3229～ステップS3232の残余処理に進む。つまり、主側MPU82は第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS3229～ステップS3232の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS3229～ステップS3232の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップS3229～ステップS3232では、上記第1の実施形態におけるメイン処理のステップS127～ステップS130と同一の処理を実行する。

20

【0761】

次に、メイン処理（図61）のステップS3227の処理について説明する。

【0762】

メイン処理のステップS3227では既に説明したとおりCALL I 命令により第1管理用処理を実行する。第1管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALL I 命令を利用して呼び出される。

【0763】

CALL I 命令により第1管理用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である第1管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該第1管理用処理のコールや当該第1管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

30

【0764】

CALL I 命令により第1管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理及び後述する第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である第1管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0765】

CALL I 命令により第1管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避され、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止された後、第1管理用処理に対応するプログラムが開始される。

【0766】

このように、CALL I 命令により第1管理用処理を実行する構成とすることにより、

50

一の命令（「CALL I」）により、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。そして、第1管理用処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、主側MPU82のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させるための命令と、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みを禁止するための命令と、第1管理用処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、第1管理用処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくための主側ROM83における記憶容量を低減することができる。

【0767】

10

図65は第1管理用処理を示すフローチャートである。なお、第1管理用処理におけるステップS3501～ステップS3516の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0768】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS3501）。スタックポインタは、スタックエリア212, 214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU82にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報が更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報が更新される。また、非特定制御用のスタックエリア214を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア214における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS3501では、非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア212についても同様である。

20

【0769】

30

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側MPU82のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたWAバッファに退避させる（ステップS3502）。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側MPU82のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたBCバッファに退避させる（ステップS3503）。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側MPU82のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたDEバッファに退避させる（ステップS3504）。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側MPU82のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたHLバッファに退避させる（ステップS3505）。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側MPU82のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIXバッファに退避させる（ステップS3506）。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側MPU82のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIYバッファに退避させる（ステップS3507）。

40

【0770】

主側MPU82のレジスタエリア223における汎用レジスタエリア223aには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS3502～ステップS3507では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジ

50

スタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア213における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【0771】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア213に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア213に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

10

【0772】

ステップS3502～ステップS3507の処理を実行した後は、初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）を実行する。初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の実行後における第1管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア214に書き込まれる。そして、初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す第1管理用処理のプログラムに復帰する。初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の詳細については後に説明する。

20

【0773】

初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）を実行した後は、「LD SP, Y(r+a)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに第1管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+a)を設定する（ステップS3510）。Y(r+a)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア212におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

30

【0774】

メイン処理のステップS3227にて第1管理用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側MPU82のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報としては、例えば第1管理用処理が終了した後におけるメイン処理の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+a)となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY(r+a)を主側MPU82のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、特定制御に対応する主側MPU82のスタックポ

40

50

インタの情報を非特定制御に対応する処理を開始する前に主側RAM84に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM84において確保する必要がなくなる。

【0775】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のWAバッファに退避された情報を主側MPU82のWAレジスタに上書きする(ステップS3511)。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のBCバッファに退避された情報を主側MPU82のBCレジスタに上書きする(ステップS3512)。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のDEバッファに退避された情報を主側MPU82のDEレジスタに上書きする(ステップS3513)。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のHLバッファに退避された情報を主側MPU82のHLレジスタに上書きする(ステップS3514)。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIXバッファに退避された情報を主側MPU82のIXレジスタに上書きする(ステップS3515)。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIYバッファに退避された情報を主側MPU82のIYレジスタに上書きする(ステップS3516)。ステップS3511～ステップS3516の処理が実行されることにより、主側MPU82のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0776】

ステップS3511～ステップS3516の処理を実行した後は、RETI命令により特定制御の処理に含まれるメイン処理に復帰する。RETI命令が実行されることにより、第1管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報が主側MPU82のフラグレジスタに復帰されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0777】

次に、ステップS3508にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される初期設定処理について説明する。図66は初期設定処理を示すフローチャートである。なお、初期設定処理におけるステップS3601～ステップS3604の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0778】

初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、既に説明した第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tの初期設定を行うための処理を実行する。これら第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tはいずれも1バイトのデータ容量となっており、これら各エリアに対して連番となるようにアドレスが設

定されている。第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hのそれぞれ→磁気検知カウンタ213i→磁気監視遅延タイマカウンタ213j→第2セキュリティカウンタ213k→第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n→特電入賞異常フラグ213o→第1作動入賞異常フラグ213p→第2作動入賞異常フラグ213q→アウト異常フラグ213r→ゲート入賞異常フラグ213s→磁気異常フラグ213tの順序でアドレスが「1」ずつ増加する。

【0779】

初期設定処理では、まず主側MPU82の所定のレジスタに初期設定対象アドレスとして開始アドレスを設定する（ステップS3601）。当該開始アドレスは、第1入賞監視タイマカウンタ213aのアドレスとなっている。

10

【0780】

その後、初期設定対象アドレスに対応するエリアに対して初期設定を行う（ステップS3602）。初期設定対象アドレスが開始アドレスである場合には当該開始アドレスに対応するエリアが第1入賞監視タイマカウンタ213aであるため、当該第1入賞監視タイマカウンタ213aに対して初期設定を行う。具体的には、初期設定として第1入賞監視タイマカウンタ213aを「0」クリアする。

【0781】

その後、初期設定対象アドレスが最終アドレスであるか否かを判定する（ステップS3603）。最終アドレスは、磁気異常フラグ213tのアドレスとなっている。初期設定対象アドレスが最終アドレスではない場合（ステップS3603：NO）、初期設定対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップS3604）。具体的には初期設定対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS3602にて初期設定を行い、ステップS3603の処理を実行する。

20

【0782】

初期設定対象アドレスが開始アドレスである状況でステップS3604の処理が実行された場合には、初期設定対象アドレスが第2入賞監視タイマカウンタ213bのアドレスとなり、当該第2入賞監視タイマカウンタ213bに対して初期設定が行われる。具体的には、初期設定として第2入賞監視タイマカウンタ213bを「0」クリアする。また、当該第2入賞監視タイマカウンタ213bのアドレスが初期設定対象アドレスである状況でステップS3604の処理が実行された場合には、初期設定対象アドレスが第3入賞監視タイマカウンタ213cのアドレスとなり、当該第3入賞監視タイマカウンタ213cに対して初期設定が行われる。具体的には、初期設定として第3入賞監視タイマカウンタ213cを「0」クリアする。

30

【0783】

上記ステップS3602～ステップS3604の処理が繰り返されることによってステップS3604の処理にて最終アドレスに対応する磁気異常フラグ213tのアドレスが初期設定対象アドレスに設定された場合、当該磁気異常フラグ213tを初期設定として「0」クリアした後におけるステップS3603では肯定判定をする。ステップS3603にて肯定判定をすることで本初期設定処理を終了する。なお、当該初期設定処理では非特定制御用のワークエリア213に設けられた後述する通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切換タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255に対してステップS3602の初期設定は実行されない。

40

【0784】

次に、ステップS3509にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される断線短絡処理について説明する。図67は断線短絡処理を示すフローチャートである。なお、断線短絡処理におけるステップS3701～ステップS3711の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0785】

まず非特定制御用のワークエリア213に設けられた監視対象カウンタの値を「0」ク

50

リアする（ステップS3701）。監視対象カウンタは断線又は短絡の発生を監視する対象となる検知センサの種類を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。断線又は短絡の発生を監視する対象となる検知センサとして、3個の一般入賞口31のそれぞれに対して設けられた第1～第3入賞口検知センサ231a～233a、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234a、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235a、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236a、アウト口24aに設けられたアウト口検知センサ237a及びスルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aが存在している（図70参照）。監視対象カウンタの値が「0」である場合が第1入賞口検知センサ231aに対応しており、監視対象カウンタの値が「1」である場合が第2入賞口検知センサ232aに対応しており、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第3入賞口検知センサ233aに対応しており、監視対象カウンタの値が「3」である場合が特電検知センサ234aに対応しており、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第1作動口検知センサ235aに対応しており、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第2作動口検知センサ236aに対応しており、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト口検知センサ237aに対応しており、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート検知センサ238aに対応している。

10

20

30

40

50

【0786】

上記各検知センサ231a～238aは入力用の電気経路を通じて12Vの電圧が印加される。また、上記各検知センサ231a～238aは出力用の電気経路を通じて主側MPU82と接続されており、上記各検知センサ231a～238aにおける検知結果に応じた電圧を主側MPU82に対して印加する。この場合に、出力用の電気経路に対しては複数の抵抗が接続されており、これら抵抗により主側MPU82に印加される電圧を所定値以下とするとともに供給される電流を所定値以下とする機能が果たされる。

【0787】

主側MPU82には、上記各検知センサ231a～238aの検知部における遊技球の通過の有無に応じて電気信号が入力される。この場合、上記各検知センサ231a～238aの検知部を遊技球が通っていない状況ではLOWレベルの電気信号が主側MPU82に入力され、検知部を遊技球が通っている状況ではHIレベルの電気信号が主側MPU82に入力される。

【0788】

上記各検知センサ231a～238aについて、上記各電気経路又はセンサ内部にて断線が生じた場合には、上記各検知センサ231a～238aから主側MPU82に入力される電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧（すなわち0V）となる。また、上記各電気経路間又はセンサ内部にて短絡が生じた場合には、上記各検知センサ231a～238aから主側MPU82に入力される電圧がHIレベルの場合よりも高い電圧となる。主側MPU82は、上記各検知センサ231a～238aから印加されている電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧となった場合には断線の発生と判定し、上記各検知センサ231a～238aから印加されている電圧がHIレベルの場合よりも高い電圧となった場合には短絡の発生と判定する。

【0789】

断線短絡処理では、ステップS3701にて監視対象カウンタの値を「0」クリアした後は、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aから入力される電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧（すなわち0V）となっているか否かを判定することで、断線が発生しているか否かを判定する（ステップS3702）。そして、断線が発生していると判定した場合には（ステップS3703：YES）、断線発生コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3704）。コマンド送信バッファ223bに断線発生コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該断線発生コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は断線発生コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて断線が発生したことを示す報

知が実行されるようにする。この断線報知では今回断線の発生を特定した検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の種類も報知される構成としてもよい。

【0790】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する（ステップ S 3 7 0 5）。第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k は既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

【0791】

ステップ S 3 7 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 3 7 0 5 の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a から入力される電圧が H I レベルの場合よりも高い電圧となっているか否かを判定することで、短絡が発生しているか否かを判定する（ステップ S 3 7 0 6）。そして、短絡が発生していると判定した場合には（ステップ S 3 7 0 7 : Y E S）、短絡発生コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 7 0 8）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に短絡発生コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該短絡発生コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は短絡発生コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて短絡が発生したことを示す報知が実行されるようにする。この短絡報知では今回短絡の発生を特定した検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の種類も報知される構成としてもよい。

【0792】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する（ステップ S 3 7 0 9）。第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k は既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

【0793】

ステップ S 3 7 0 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S 3 7 0 9 の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップ S 3 7 1 0）。ステップ S 3 7 1 0 にて否定判定をした場合、監視対象カウンタの値を 1 加算した後に（ステップ S 3 7 1 1）、その 1 加算後における監視対象カウンタの値に対応する検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a に対してステップ S 3 7 0 2 ~ ステップ S 3 7 0 9 の処理を実行する。ステップ S 3 7 1 0 にて監視対象カウンタの値が最大値であると判定した場合に、本断線短絡処理を終了する。

【0794】

< 第 1 タイマ割込み処理 >

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される第 1 タイマ割込み処理について説明する。図 6 8 は第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 0 1 ~ ステップ S 3 8 2 1 の処理のうちステップ S 3 8 0 9 にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップ S 3 8 2 1 にて呼び出されて実行される第 2 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行され、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【0795】

まず停電監視処理を実行する（ステップ S 3 8 0 1）。停電監視処理では、停電監視基板 8 5 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発

10

20

30

40

50

生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側RAM84の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【0796】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップS3802）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電乱数カウンタC4から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS3803ではメイン処理のステップS3230と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS3804にてメイン処理のステップS3231と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

10

【0797】

その後、主側RAM84の遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3805）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップS3805：YES）、ステップS3806～ステップS3820の処理を実行することなくステップS3821における遊技履歴の管理を行うための処理に進む。これにより、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況においては、第1タイマ割込み処理にて停電監視、乱数更新及び遊技履歴の管理を実行するようにしながら、ステップS3806～ステップS3820における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

20

【0798】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS3805：NO）、ステップS3806～ステップS3820における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップS3806）。ポート出力処理では、前回の第1タイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部32b、34bに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置32を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口34の普電役物34aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

30

【0799】

その後、読み込み処理を実行する（ステップS3807）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、入球検知処理を実行する（ステップS3808）。当該入球検知処理では、各検知センサ231a～238aから受信している信号を読み込むとともに、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への入球の有無を特定する処理を実行する。

40

【0800】

その後、CALL命令により不正検知用処理を実行する（ステップS3809）。不正検知用処理については後に詳細に説明する。その後、主側RAM84の特定制御用のワークエリア211に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するための特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップS3810）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。その後、不正対応処理を実行する（ステップS3811）。不正

50

対応処理については後に詳細に説明する。

【0801】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップS3812）。発射操作装置28に対して発射操作が継続されている状況では、上記第1の実施形態と同様に所定の発射周期となるように0.6秒に1個の遊技球が発射される。その後、入力状態監視処理として、ステップS3807の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、遊技機本体12及び前扉枠14の開放確認を行う（ステップS3813）。

【0802】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行するとともに（ステップS3814）、普図表示部38aの表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップS3815）。これら特図特電制御処理及び普図普電制御処理の処理内容は基本的に上記第1の実施形態と同様である。

【0803】

続くステップS3816では、直前のステップS3814及びステップS3815の処理結果に基づいて、第1保留情報の増減個数を第1特図保留表示部37cに反映させるための出力情報の設定、第2保留情報の増減個数を第2特図保留表示部37dに反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部38bに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップS3816では、直前のステップS3814及びステップS3815の処理結果に基づいて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部38aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【0804】

その後、払出制御装置77から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS3817）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップS3818）。また、今回の第1タイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップS3819）。

【0805】

その後、設定監視処理を実行する（ステップS3820）。設定監視処理では、主側RAM84の設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定することで、使用対象として設定されている設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかであるか否かを判定する。設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「0」又は7以上である場合には使用対象として設定されている設定値が異常であることを意味するため、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、設定値更新処理にて使用対象の設定値の設定が新たに行われるまで遊技を進行させることができなくなる。

【0806】

ステップS3805にて肯定判定をした場合、又はステップS3820の処理を実行した場合、CALL命令により第2管理用処理を実行する（ステップS3821）。第2管理用処理については後に詳細に説明する。

【0807】

<入賞に関する構成>

次に、入賞に関する構成について説明する。図69は、遊技領域PAを流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【0808】

上記第1の実施形態と同様に一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球した遊技球は遊技領域PAから排出される。換言すれば、遊技球発射機構27から発射されて遊技領域PAに流入した遊技球は

10

20

30

40

50

一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球することにより遊技領域 P A から排出されることとなる。一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技盤 2 4 の背面側に導かれる。

【0809】

遊技盤 2 4 の背面には、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のそれぞれに対応させて排出通路部 2 3 1～2 3 7 が形成されている。排出通路部 2 3 1～2 3 7 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 2 3 1～2 3 7 を流下することにより、遊技盤 2 4 の背面側において遊技盤 2 4 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

10

【0810】

各排出通路部 2 3 1～2 3 7 には遊技球を検知するための各種検知センサ 2 3 1 a～2 3 7 a が設けられている。これら排出通路部 2 3 1～2 3 7 及び検知センサ 2 3 1 a～2 3 7 a について以下に説明する。一般入賞口 3 1 は 3 個設けられているため、それら 3 個のそれぞれに対応させて排出通路部 2 3 1～2 3 3 が存在している。これらのうち最も左の一般入賞口 3 1 に対応する第 1 排出通路部 2 3 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a が設けられており、その右隣りの一般入賞口 3 1 に対応する第 2 排出通路部 2 3 2 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a が設けられており、最も右の一般入賞口 3 1 に対応する第 3 排出通路部 2 3 3 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a が設けられている。

20

【0811】

特電入賞装置 3 2 に対応させて第 4 排出通路部 2 3 4 が存在している。第 4 排出通路部 2 3 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ 2 3 4 a が設けられており、特電入賞装置 3 2 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 2 3 4 を通過する途中で特電検知センサ 2 3 4 a にて検知される。第 1 作動口 3 3 に対応させて第 5 排出通路部 2 3 5 が存在している。第 5 排出通路部 2 3 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a が設けられており、第 1 作動口 3 3 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 2 3 5 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a にて検知される。第 2 作動口 3 4 に対応させて第 6 排出通路部 2 3 6 が存在している。第 6 排出通路部 2 3 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a が設けられており、第 2 作動口 3 4 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 2 3 6 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて検知される。アウト口 2 4 a に対応させて第 7 排出通路部 2 3 7 が存在している。第 7 排出通路部 2 3 7 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 2 3 7 a が設けられており、アウト口 2 4 a に入球した遊技球は第 7 排出通路部 2 3 7 を通過する途中でアウト口検知センサ 2 3 7 a にて検知される。

30

【0812】

各種検知センサ 2 3 1 a～2 3 7 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 2 3 1 a～2 3 7 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 2 3 1 a～2 3 7 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 3 5 に対してもゲート検知センサ 2 3 8 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 3 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 2 3 8 a にて検知される。

40

【0813】

各種検知センサ 2 3 1 a～2 3 8 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 2 3 1 a～2 3 8 a は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 2 3 1 a～2 3 8 a の検知結果は主側 M P U 8 2 に出力される。具体的には、各種検知センサ 2 3 1 a～2 3 8 a は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限

50

定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

【 0 8 1 4 】

次に、主側 M P U 8 2 にて、各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果に基づき、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 7 0 は主側 M P U 8 2 に検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【 0 8 1 5 】

主側 M P U 8 2 には入力ポート 2 4 1 が設けられている。入力ポート 2 4 1 は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。また、入力ポート 2 4 1 には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 2 4 1 への入力対象となる信号群はドライバ I C による切換制御を通じて切り換えられる。

【 0 8 1 6 】

第 1 タイマ割込み処理の入球検知処理（ステップ S 3 8 0 8）では、入力ポート 2 4 1 への入力対象となる信号群が各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 2 ビット D 2 は第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は特電検知センサ 2 3 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 は第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はアウト口検知センサ 2 3 7 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 7 ビット D 7 はゲート検知センサ 2 3 8 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

【 0 8 1 7 】

上記各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す L O W レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す H I レベル信号を出力する。そして、入力ポート 2 4 1 では L O W レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、H I レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

【 0 8 1 8 】

図 7 1 は第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 0 8 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。なお、入球検知処理におけるステップ S 3 9 0 1 ~ ステップ S 3 9 2 3 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【 0 8 1 9 】

まず各種フラグクリア処理を実行する（ステップ S 3 9 0 1）。各種フラグクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の確認フラグ群 2 1 1 d に設けられた第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。これら各確認フラグの内容については後に説明する。なお、入球検知処理は第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 0 5 にて否定判定をする状況においては当該第

10

20

30

40

50

1 タイマ割込み処理の各処理回において実行されるが、当該状況においては第1タイマ割込み処理の各処理回にて入球検知処理を実行した後に上記確認フラグの状態に対応する処理の実行が完了するため、入球検知処理が開始される度に上記確認フラグを「0」クリアしたとしても問題は生じない。

【0820】

第0ビットD0に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3902：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第1入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3903）、特定制御用のワークエリア211に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3904）。第1入賞確認フラグは第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。10個賞球用カウンタは10個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。10個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理におけるステップS3818の払出出力処理にて10個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、10個賞球コマンドを1回出力した場合には10個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は10個賞球コマンドを受信した場合、10個の遊技球が払い出されるように払出装76を駆動制御する。

10

【0821】

第1ビットD1に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3905：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第2入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3906）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3907）。第2入賞確認フラグは、第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

20

【0822】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3908：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第3入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3909）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3910）。第3入賞確認フラグは、第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

30

【0823】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ234aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3911：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の特電入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3912）、特定制御用のワークエリア211に設けられた15個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3913）。特電入賞確認フラグは特電入賞装置32に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1タイマ割込み処理の特図特電制御処理（ステップS3814）では特電入賞確認フラグに「1」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球が発生したことを特定しラウンド遊技における特電入賞装置32への残りの入球可能個数を1減算する。また、当該特電入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理において特図特電制御処理（ステップS3814）よりも後に実行される第2管理用処理（ステップS3821）でも参照されるため、特図特電制御処理（ステップS3814）にて特電入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該特電入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。15個賞球用カウンタは15個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特

40

50

定するためのカウンタである。15個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理におけるステップS3818の払出出力処理にて15個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、15個賞球コマンドを1回出力した場合には15個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は15個賞球コマンドを受信した場合、15個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。

【0824】

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3914：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第1作動入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3915）、特定制御用のワークエリア211に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3918）。1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。1個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理におけるステップS3818の払出出力処理にて1個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、1個賞球コマンドを1回出力した場合には1個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は1個賞球コマンドを受信した場合、1個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。第1作動入賞確認フラグは第1作動口33に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0825】

図72は主側MPU82にて実行される本実施形態における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。なお、保留情報の取得処理におけるステップS4001～ステップS4010の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0826】

第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4001：YES）、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップS4002：YES）、第1保留情報を取得するための処理を実行する。第1保留情報を取得するための処理では、まず第1特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS4003）。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS4003にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS4004）。その後、第1保留コマンドをレジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4005）。コマンド送信バッファ223bに第1保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該第1保留コマンドが音光側MPU93に送信される。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【0827】

なお、第1作動入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理において特図特電制御処理（ステップS3814）よりも後に実行される第2管理用処理（ステップS3821）でも参照される。したがって、特図特電制御処理（ステップS3814）における保留情報の取得処理にて第1作動入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該第1作動入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。

【0828】

入球検知処理（図71）の説明に戻り、第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2

10

20

30

40

50

作動口検知センサ 236 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 3 9 1 7 : Y E S）。この場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の第 2 作動入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップ S 3 9 1 8）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 3 9 1 9）。

【0829】

図 7 2 に示す保留情報の取得処理では、第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 0 0 6 : Y E S）、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップ S 4 0 0 7 : Y E S）、第 2 保留情報を取得するための処理を実行する。第 2 保留情報を取得するための処理では、まず第 2 特図保留カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 4 0 0 8）。当該第 2 特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット 3 7 における第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が調整される。これにより、第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納されている第 2 保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 特図保留エリア 1 1 2 のうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 0 0 8 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップ S 4 0 0 9）。その後、第 2 保留コマンドをレジスタエリア 2 2 3 のコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 4 0 1 0）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に第 2 保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該第 2 保留コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。これにより、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 4 2 b の表示内容が第 2 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

【0830】

なお、第 2 作動入賞確認フラグの内容は第 1 タイマ割込み処理において特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）よりも後に実行される第 2 管理用処理（ステップ S 3 8 2 1）でも参照されるため、特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）にて第 2 作動入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該第 2 作動入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。

【0831】

入球検知処理（図 7 1）の説明に戻り、第 6 ビット D 6 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ 2 3 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 3 9 2 0 : Y E S）。この場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 のアウト確認フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 9 2 1）。アウト確認フラグはアウト口検知センサ 2 3 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【0832】

第 7 ビット D 7 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ 2 3 8 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 3 9 2 2 : Y E S）。この場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 のゲート入賞確認フラグに「1」をセットする（ステップ S 3 9 2 3）。ゲート入賞確認フラグはスルーゲート 3 5 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。第 1 タイマ割込み処理の普図普電制御処理（ステップ S 3 8 1 5）ではゲート入賞確認フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普図保留エリア 8 4 c に格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、現状の普電乱数カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として普図保留エリア 8 4 c に格納する処理を実行する。

【0833】

次に第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 0 9 の処理について説明する。

【0834】

第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 0 9 では既に説明したとおり C A L L I 命令に

より不正検知用処理を実行する。不正検知用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第1タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALL命令を利用して呼び出される。

【0835】

CALL命令により不正検知用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である不正検知用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該不正検知用処理のコールや当該不正検知用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

10

【0836】

CALL命令により不正検知用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理及び後述する第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【0837】

図73は不正検知用処理を示すフローチャートである。なお、不正検知用処理におけるステップS4101～ステップS4118の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0838】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する(ステップS4101)。スタックポインタは、スタックエリア212, 214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU82にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。

【0839】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側MPU82のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたWAバッファに退避させる(ステップS4102)。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側MPU82のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたBCバッファに退避させる(ステップS4103)。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側MPU82のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたDEバッファに退避させる(ステップS4104)。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側MPU82のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたHLバッファに退避させる(ステップS4105)。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側MPU82のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIXバッファに退避させる(ステップS4106)。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側MPU82のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIYバッファに退避させる(ステップS4107)。

30

40

【0840】

ステップS4102～ステップS4107の処理を実行した後は、情報クリア処理(ステップS4108)、試射試験処理(ステップS4109)、非特定制御のタイマ更新処理(ステップS4110)及び不正検知実行処理(ステップS4111)を実行する。情報クリア処理(ステップS4108)、試射試験処理(ステップS4109)、非特定制

50

御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）の実行後における不正検知用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に書き込まれる。そして、情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す不正検知用処理のプログラムに復帰する。

10

【0841】

ステップ S 4 1 0 9 の試射試験処理では、試射試験情報を生成し、その生成した試射試験情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に格納する。ステップ S 4 1 1 0 の非特定制御のタイマ更新処理では、主側 R A M 8 4 の非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新する。当該タイマカウンタには、第 1 ～第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～2 1 3 h 及び磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j が含まれる。これらタイマカウンタ 2 1 3 a ～2 1 3 j はいずれもステップ S 4 1 1 0 の処理が実行される度に 1 減算され、既に「0」の状況で 1 減算されたことでキャリーフラグ（又はポローフラグ）に「1」がセットされたタイマカウンタは「0」クリアされる。情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）の詳細については後に説明する。

20

【0842】

情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）を実行した後は、「L D S P, Y (r + b)」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 のスタックポインタに不正検知用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y (r + b) を設定する（ステップ S 4 1 1 2）。Y (r + b) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における Y (r + 8) と Y (s) との間のアドレスとして設定されている。

30

【0843】

第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 0 9 にて不正検知用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側 M P U 8 2 のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報としては、例えば不正検知用処理が終了した後における第 1 タイマ割込み処理の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報が Y (r + b) となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報である Y (r + b) を主側 M P U 8 2 のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。

40

【0844】

その後、「L D W A, (_ W A B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の W A バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の W A レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 3）。また「L D B C, (_ B C B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の B C バッファに退避された情報

50

を主側MPU82のBCレジスタに上書きする（ステップS4114）。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のDEバッファに退避された情報を主側MPU82のDEレジスタに上書きする（ステップS4115）。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のHLバッファに退避された情報を主側MPU82のHLレジスタに上書きする（ステップS4116）。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIXバッファに退避された情報を主側MPU82のIXレジスタに上書きする（ステップS4117）。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIYバッファに退避された情報を主側MPU82のIYレジスタに上書きする（ステップS4118）。ステップS4113～ステップS4118の処理が実行されることにより、主側MPU82のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【0845】

ステップS4113～ステップS4118の処理を実行した後は、RETI命令により特定制御の処理に含まれる第1タイマ割込み処理に復帰する。RETI命令が実行されることにより、不正検知用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報が主側MPU82のフラグレジスタに復帰されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。なお、不正検知用処理におけるRETI命令では第1タイマ割込み処理については発生を禁止している状態が維持される構成としてもよい。

【0846】

次に、ステップS4108にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される情報クリア処理について説明する。図74は情報クリア処理を示すフローチャートである。なお、情報クリア処理におけるステップS4201～ステップS4204の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0847】

情報クリア処理では、非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、既に説明した第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tの「0」クリアを行うための処理を実行する。これら第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tはいずれも1バイトのデータ容量となっており、これら各エリアに対して連番となるようにアドレスが設定されている。第1一般入賞異常フラグ213l→第2一般入賞異常フラグ213m→第3一般入賞異常フラグ213n→特電入賞異常フラグ213o→第1作動入賞異常フラグ213p→第2作動入賞異常フラグ213q→アウト異常フラグ213r→ゲート入賞異常フラグ213s→磁気異常フラグ213tの順序でアドレスが「1」ずつ増加する。

【0848】

情報クリア処理では、まず主側MPU82の所定のレジスタにクリア対象アドレスとして開始アドレスを設定する（ステップS4201）。当該開始アドレスは、第1一般入賞異常フラグ213lのアドレスとなっている。

【0849】

その後、クリア対象アドレスに対応するエリアに対して「0」クリアを行う（ステップS 4 2 0 2）。クリア対象アドレスが開始アドレスである場合には当該開始アドレスに対応するエリアが第1一般入賞異常フラグ2 1 3 lであるため、当該第1一般入賞異常フラグ2 1 3 lを「0」クリアする。

【0 8 5 0】

その後、クリア対象アドレスが最終アドレスであるか否かを判定する（ステップS 4 2 0 3）。最終アドレスは、磁気異常フラグ2 1 3 tのアドレスとなっている。クリア対象アドレスが最終アドレスではない場合（ステップS 4 2 0 3：NO）、クリア対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップS 4 2 0 4）。具体的にはクリア対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS 4 2 0 2にて「0」クリアを行い、ステップS 4 2 0 3の処理を実行する。

10

【0 8 5 1】

クリア対象アドレスが開始アドレスである状況でステップS 4 2 0 4の処理が実行された場合には、クリア対象アドレスが第2一般入賞異常フラグ2 1 3 mのアドレスとなり、当該第2一般入賞異常フラグ2 1 3 mに対して「0」クリアが行われる。また、当該第2一般入賞異常フラグ2 1 3 mのアドレスがクリア対象アドレスである状況でステップS 4 2 0 4の処理が実行された場合には、クリア対象アドレスが第3一般入賞異常フラグ2 1 3 nのアドレスとなり、当該第3一般入賞異常フラグ2 1 3 nに対して「0」クリアが行われる。

【0 8 5 2】

上記ステップS 4 2 0 2～ステップS 4 2 0 4の処理が繰り返されることによってステップS 4 2 0 4の処理にて最終アドレスに対応する磁気異常フラグ2 1 3 tのアドレスがクリア対象アドレスに設定された場合、当該磁気異常フラグ2 1 3 tを「0」クリアした後におけるステップS 4 2 0 3では肯定判定をする。ステップS 4 2 0 3にて肯定判定をすることで本情報クリア処理を終了する。なお、当該初期設定処理では非特定制御用のワークエリア2 1 3における第1～第8入賞監視タイマカウンタ2 1 3 a～2 1 3 h、磁気検知カウンタ2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 j、第2セキュリティカウンタ2 1 3 k、通常用カウンタエリア2 5 1、演算結果記憶エリア2 5 2、表示対象設定エリア2 5 3、切替タイミングカウンタ2 5 4及び表示対象カウンタ2 5 5に対してステップS 4 2 0 2のクリア処理は実行されない。

20

30

【0 8 5 3】

上記のように情報クリア処理が実行されることにより、後述する不正検知実行処理が実行される前に第1一般入賞異常フラグ2 1 3 l、第2一般入賞異常フラグ2 1 3 m、第3一般入賞異常フラグ2 1 3 n、特電入賞異常フラグ2 1 3 o、第1作動入賞異常フラグ2 1 3 p、第2作動入賞異常フラグ2 1 3 q、アウト異常フラグ2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ2 1 3 s及び磁気異常フラグ2 1 3 tを「0」クリアすることが可能となる。これらフラグ2 1 3 l～2 1 3 tが不正検知実行処理の実行前に「0」クリアされることの作用効果については後に説明する。

【0 8 5 4】

次に、ステップS 4 1 1 1にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される不正検知実行処理について説明する。図7 5は不正検知実行処理を示すフローチャートである。なお、不正検知実行処理におけるステップS 4 3 0 1～ステップS 4 3 1 9の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU 8 2の非特定制御処理部2 2 2にて実行される。

40

【0 8 5 5】

まず特定制御用のワークエリア2 1 1における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 4 3 0 1）。既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図7 1）において第2作動口検知センサ2 3 6 aにて1個の遊技球が検知されたと判定された場合、すなわち第2作動口3 4への1個の遊技球の入賞が発生した場合に第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

50

【0856】

第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4301：YES）、特定制御用のワークエリア211に設けられた普電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するとともに（ステップS4302）、特定制御用のワークエリア211の普電用監視遅延タイマカウンタ211cの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS4303）。

【0857】

ここで、第1タイマ割込み処理（図68）のステップS3815の普図普電制御処理にて実行される普電制御処理について図76のフローチャートを参照しながら説明する。普電制御処理は上記第1の実施形態と同様に第2作動口34における普電役物34aの普電開放状態を制御するための処理である。なお、普電制御処理におけるステップS4401～ステップS4411の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0858】

まず特定制御用のワークエリア211に設けられた普電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、第2作動口34が開放状態であるか否かを判定する（ステップS4401）。普電開放状態フラグは、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力が行われており第2作動口34が開放状態であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。なお、普図普電制御処理（図15）の普図確定中処理（ステップS309）において普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力が開始された場合に普電開放状態フラグに「1」がセットされるとともに、後述するステップS4410にて普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力が開始された場合にも普電開放状態フラグに「1」がセットされる。

【0859】

普電開放状態フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4401：YES）、閉鎖判定用処理を実行する（ステップS4402）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第2作動口34への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア211に設けられた普電入賞カウンタの値を1減算する。普電入賞カウンタは上記第1の実施形態と同様に、今回の普電開放状態において第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に到達したか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。1減算後における普電入賞カウンタの値が「0」である場合、第2作動口34の閉鎖条件が成立したと判定する。また、第2作動口34への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア211に設けられた普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、第2作動口34における1回の開放の継続期間が経過したか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、第2作動口34の閉鎖条件が成立したと判定する。

【0860】

第2作動口34の閉鎖条件が成立している場合（ステップS4403：YES）、閉鎖設定処理を実行する（ステップS4404）。閉鎖設定処理では、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。その後、特定制御用のワークエリア211における普電開放状態フラグを「0」クリアする（ステップS4405）。

【0861】

その後、特定制御用のワークエリア211における普電用監視遅延タイマカウンタ211cに普電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップS4406）。普電用監視遅延タイマカウンタ211cは、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知を、開放状態である第2作動口34が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

普電用監視遅延期間は、開放状態である第2作動口34に入賞した遊技球が第2作動口検知センサ236aに検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には1秒に設定されている。

【0862】

その後、終了分岐処理を実行する（ステップS4407）。終了分岐処理では、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には、今回の普電開放状態が終了したとして特定制御用のワークエリア211に設けられた普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS307）となる。普電入賞カウンタの値が1以上である場合には特定制御用のワークエリア211に設けられた普電開放カウンタの値を1減算する。普電開放カウンタは上記第1の実施形態と同様に、今回の普電開放状態において第2作動口34の普電役物34aを開放状態とする回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。1減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には今回の普電開放状態が終了したとして特定制御用のワークエリア211における普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS307）となる。1減算後における普電開放カウンタの値が1以上である場合には、普電側のインターバル期間（具体的には2秒）の情報を特定制御用のワークエリア211の普図側タイマカウンタにセットする。この場合、普図普電カウンタの値が維持されるため、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理は普電制御処理（図76）に維持される。

【0863】

普電制御処理において特定制御用のワークエリア211における普電開放状態フラグの値が「0」であると判定した場合（ステップS4401：NO）、特定制御用のワークエリア211における普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、普電側のインターバル期間が経過したか否かを判定する（ステップS4408）。普電側のインターバル期間が経過している場合（ステップS4408：YES）、普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間（具体的には2秒）に対応する情報をセットする（ステップS4409）。また、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を再度行うことで第2作動口34を開放状態とする（ステップS4410）。その後、特定制御用のワークエリア211における普電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップS4411）。この場合、普図普電カウンタの値が維持されるため、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理は普電制御処理（図76）に維持される。

【0864】

不正検知実行処理（図75）の説明に戻り、特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている状況において（ステップS4301：YES）、特定制御用のワークエリア211における普電開放状態フラグに「1」がセットされておらず（ステップS4302：NO）、さらに特定制御用のワークエリア211における普電用監視遅延タイマカウンタ211cの値が「0」である場合（ステップS4303：YES）、第2作動口34が閉鎖状態となってから第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知を有効として扱う期間が経過した後であるにも関わらず当該第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」をセットする（ステップS4304）。第2作動入賞異常フラグ213qは既に説明したとおり、第2作動口34に対応させて設けられている。普電用監視遅延タイマカウンタ211c又は第6入賞監視タイマカウンタ213fを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合、当該非特定制御の処理にて第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

【0865】

その後、普電入賞異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4305）。コマンド送信バッファ2

23bに普電入賞異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該普電入賞異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は普電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて第2作動口34への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

【0866】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS4306）。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0867】

ステップS4301にて否定判定をした場合、ステップS4302にて肯定判定をした場合、ステップS4303にて否定判定をした場合、又はステップS4306の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における特電入賞確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4307）。既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図71）において特電検知センサ234aにて1個の遊技球が検知されたと判定された場合、すなわち特電入賞装置32への1個の遊技球の入賞が発生した場合に特電入賞確認フラグに「1」がセットされる。

【0868】

特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4307：YES）、特定制御用のワークエリア211に設けられた特電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するとともに（ステップS4308）、特定制御用のワークエリア211の特電用監視遅延タイマカウンタ211bの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS4309）。

【0869】

ここで、第1タイマ割込み処理（図68）のステップS3814の特図特電制御処理にて実行される特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理について図77（a）～図77（c）のフローチャートを参照しながら説明する。特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理は上記第1の実施形態と同様に開閉実行モードにおいて特電入賞装置32の開閉制御を行うための処理である。なお、特電開始処理におけるステップS4501～ステップS4508、特電開放中処理におけるステップS4601～ステップS4607及び特電閉鎖中処理におけるステップS4701～ステップS4707の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0870】

図77（a）に示すように特電開始処理では、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、開閉実行モードのオープニング期間が経過しているか否かを判定する（ステップS4501）。ステップS4501にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア211に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードの実行契機となった遊技結果に対応するラウンド遊技の回数の情報をセットする（ステップS4502）。ラウンドカウンタは上記第1の実施形態と同様に開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする（ステップS4503）。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS4504）。入賞カウンタは上記第1の実施形態と同様に入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする（ステップS

10

20

30

40

50

4505)。

【0871】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた特電開放状態フラグに「1」をセットする(ステップS4506)。特電開放状態フラグは、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われており特電入賞装置32が開放状態であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0872】

その後、特電開放コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する(ステップS4507)。コマンド送信バッファ223bに特電開放コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該特電開放コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は特電開放コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32が開放状態となったことを示す演出が実行されるようにする。

【0873】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図特電カウンタの値を1加算する(ステップS4508)。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理(図77(b))に対応する「4」となる。

【0874】

図77(b)に示す特電開放中処理では、閉鎖判定用処理を実行する(ステップS4601)。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち特電入賞装置32への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア211における入賞カウンタの値を1減算する。1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。また、特電入賞装置32への入賞が発生していない場合又は入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、ラウンド遊技の開放継続期間が経過したか否かを判定する。特図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。

【0875】

特電入賞装置32の閉鎖条件が成立している場合(ステップS4602: YES)、閉鎖設定処理を実行する(ステップS4603)。閉鎖設定処理では、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、特定制御用のワークエリア211における特電開放状態フラグを「0」クリアする(ステップS4604)。

【0876】

その後、特定制御用のワークエリア211における特電用監視遅延タイマカウンタ211bに特電用監視遅延期間の情報をセットする(ステップS4605)。特電用監視遅延タイマカウンタ211bは、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置32が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特電用監視遅延期間は、開放状態である特電入賞装置32に入賞した遊技球が特電検知センサ234aに検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には1秒に設定されている。

【0877】

その後、特定制御用のワークエリア211におけるラウンドカウンタの値を1減算した後に(ステップS4606)、エンディング分岐処理を実行する(ステップS4607)。エンディング分岐処理では、1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報(具体的には3秒)を特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタにセットした後に、特定制御用のワークエリア211における特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理(図7

10

20

30

40

50

7 (c)) に対応する「5」となる。一方、1 減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5 秒）を特定制御用のワークエリア2 1 1 における特図側タイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを主側MP U 8 2 のレジスタエリア2 2 3 におけるコマンド送信バッファ2 2 3 b に格納する。コマンド送信バッファ2 2 3 b にエンディングコマンドが格納されることにより、コマンド送信回路2 2 4 の動作によって当該エンディングコマンドが音光側MP U 9 3 に送信される。音光側MP U 9 3 はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部6 4、スピーカ部6 5 及び図柄表示装置4 1 にて開閉実行モードのエンディング演出が実行されるようにする。その後、特図特電カウンタの値を2 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図特電制御処理（図1 8）の特電終了処理（ステップS 6 1 2）に対応する「6」となる。

10

【0 8 7 8】

図7 7 (c) に示す特電閉鎖中処理では、特定制御用のワークエリア2 1 1 における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、インターバル期間が経過しているか否かを判定する（ステップS 4 7 0 1）。ステップS 4 7 0 1 にて肯定判定をした場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には2 9 秒）を特図側タイマカウンタにセットする（ステップS 4 7 0 2）。また、特定制御用のワークエリア2 1 1 における入賞カウンタに「1 0」をセットする（ステップS 4 7 0 3）。また、特電用の駆動部3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置3 2 を開放状態とする（ステップS 4 7 0 4）。

20

【0 8 7 9】

その後、特定制御用のワークエリア2 1 1 における特電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップS 4 7 0 5）。その後、特電開放コマンドを主側MP U 8 2 のレジスタエリア2 2 3 におけるコマンド送信バッファ2 2 3 b に格納する（ステップS 4 7 0 6）。コマンド送信バッファ2 2 3 b に特電開放コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路2 2 4 の動作によって当該特電開放コマンドが音光側MP U 9 3 に送信される。音光側MP U 9 3 は特電開放コマンドを受信することにより、表示発光部6 4、スピーカ部6 5 及び図柄表示装置4 1 にて特電入賞装置3 2 が開放状態となったことを示す演出が実行されるようにする。その後、特定制御用のワークエリア2 1 1 における特図特電カウンタの値を1 減算する（ステップS 4 7 0 7）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（図7 7 (b)) に対応する「4」となる。

30

【0 8 8 0】

不正検知実行処理（図7 5）の説明に戻り、特定制御用のワークエリア2 1 1 における特電入賞確認フラグに「1」がセットされている状況において（ステップS 4 3 0 7：YES）、特定制御用のワークエリア2 1 1 における特電開放状態フラグに「1」がセットされておらず（ステップS 4 3 0 8：NO）、さらに特定制御用のワークエリア2 1 1 における特電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 b の値が「0」である場合（ステップS 4 3 0 9：YES）、特電入賞装置3 2 が閉鎖状態となってから特電検知センサ2 3 4 a における遊技球の検知を有効として扱う期間が経過した後であるにも関わらず当該特電検知センサ2 3 4 a にて遊技球が検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア2 1 3 における特電入賞異常フラグ2 1 3 o に「1」をセットする（ステップS 4 3 1 0）。特電入賞異常フラグ2 1 3 o は既に説明したとおり、特電入賞装置3 2 に対応させて設けられている。特電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 b 又は第4 入賞監視タイマカウンタ2 1 3 d を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合、当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ2 1 3 o に「1」がセットされる。

40

【0 8 8 1】

その後、特電入賞異常コマンドを主側MP U 8 2 のレジスタエリア2 2 3 におけるコマンド送信バッファ2 2 3 b に格納する（ステップS 4 3 1 1）。コマンド送信バッファ2 2 3 b に特電入賞異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路2 2 4 の動作

50

によって当該特電入賞異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は特電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

【0882】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS4312）。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

10

【0883】

ステップS4307にて否定判定をした場合、ステップS4308にて肯定判定をした場合、ステップS4309にて否定判定をした場合、又はステップS4312の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグのうち、非特定制御用のワークエリア213に設けられた監視対象カウンタの値に対応する確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4313）。

【0884】

監視対象カウンタは、ステップS4314～ステップS4316の監視処理の対象となる確認フラグの種類を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。不正検知実行処理（図75）が開始されたタイミングにおいては監視対象カウンタの値は「0」となっている。ステップS4314～ステップS4316の監視処理の対象となる確認フラグの種類は、監視対象カウンタの値が「0」である場合が第1入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「1」である場合が第2入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第3入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「3」である場合が特電入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第1作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第2作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート入賞確認フラグである。

20

30

【0885】

監視対象カウンタの現状の値に対応する確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4313：YES）、非特定制御用のワークエリア213における入賞監視タイマカウンタ213a～213hのうち非特定制御用のワークエリア213における監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS4314）。

【0886】

第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cは既に説明したとおり、対応する一般入賞口31に設けられた入賞口検知センサ231a～233aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第4入賞監視タイマカウンタ213dは既に説明したとおり、特電入賞装置32の特電検知センサ234aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第5入賞監視タイマカウンタ213eは既に説明したとおり、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第6入賞監視タイマカウンタ213fは既に説明したとおり、第2作動口34の第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタ

40

50

である。第7入賞監視タイマカウンタ213gは既に説明したとおり、アウト口24aに設けられたアウト口検知センサ237aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。第8入賞監視タイマカウンタ213hは既に説明したとおり、スルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0887】

監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1入賞監視タイマカウンタ213aが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2入賞監視タイマカウンタ213bが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3入賞監視タイマカウンタ213cが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「3」である場合には第4入賞監視タイマカウンタ213dが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第5入賞監視タイマカウンタ213eが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第6入賞監視タイマカウンタ213fが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「6」である場合には第7入賞監視タイマカウンタ213gが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「7」である場合には第8入賞監視タイマカウンタ213hが確認対象となる。

【0888】

監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hの値が1以上である場合（ステップS4314：YES）、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aの検知結果が1個の遊技球の検知結果となってから検知無効期間（例えば0.1秒）が経過する前に当該検知センサ231a～238aの検知結果が新たな遊技球の検知結果となったことを意味する。このような状況が発生する場合としては、例えば当該検知センサ231a～238aの検知範囲において遊技球のチャタリングが発生したことで、1個の遊技球の通過に対して当該検知センサ231a～238aの検知結果が複数個の遊技球の通過に対応する検知結果となる場合が挙げられる。検知無効期間は、チャタリングが発生することなく遊技球の正常な通過が行われた場合には遊技球の新たな検知が発生しない期間として設定されている。

【0889】

ステップS4314にて肯定判定をした場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r及びゲート入賞異常フラグ213sのうち、監視対象カウンタの値に対応する異常フラグ213l～213sに「1」をセットする（ステップS4315）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1一般入賞異常フラグ213lに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2一般入賞異常フラグ213mに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3一般入賞異常フラグ213nに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「3」である場合には特電入賞異常フラグ213oに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第1作動入賞異常フラグ213pに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第2作動入賞異常フラグ213qに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「6」である場合にはアウト異常フラグ213rに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「7」である場合にはゲート入賞異常フラグ213sに「1」をセットする。これにより、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合には、対応する異常フラグ213l～213sに「1」がセットされる。

【0890】

ステップ S 4 3 1 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 4 3 1 5 の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h に検知無効期間をセットする（ステップ S 4 3 1 6）。これにより、監視対象カウンタに対応する検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a において検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合及び検知無効期間が経過した後に遊技球の検知が発生した場合のいずれであっても、監視対象カウンタに対応する入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h に検知無効期間がセットされる。

【 0 8 9 1 】

その後、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 1 7）。監視対象カウンタの値が最大値未満である場合（ステップ S 4 3 1 7 : N O）、監視対象カウンタの値を 1 加算した後に（ステップ S 4 3 1 8）、ステップ S 4 3 1 3 に戻る。これにより、次の順番の監視対象の検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a についてステップ S 4 3 1 4 ~ ステップ S 4 3 1 6 の監視処理が実行される。上記のようにステップ S 4 3 1 3 ~ ステップ S 4 3 1 8 の処理が実行されることにより、検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a のそれぞれに対して検知無効期間内における遊技球の検知が発生していないか否かが特定される。

【 0 8 9 2 】

監視対象カウンタの値が最大値である場合（ステップ S 4 3 1 7 : Y E S）、磁気監視処理を実行する（ステップ S 4 3 1 9）。図 7 8 は当該磁気監視処理を示すフローチャートである。なお、磁気監視処理におけるステップ S 4 8 0 1 ~ ステップ S 4 8 0 9 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 0 8 9 3 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j の値が「0」か否かを判定する（ステップ S 4 8 0 1）。磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j は既に説明したとおり、磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。当該磁気監視遅延期間は任意であるが、本パチンコ機 1 0 では 0 . 5 秒に設定されている。

【 0 8 9 4 】

磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j の値が「0」である場合（ステップ S 4 8 0 1 : Y E S）、遊技盤 2 4 の背面に設けられた磁気検知センサの検知結果が磁気を検知に対応する検知結果であるか否かを判定する（ステップ S 4 8 0 2）。ステップ S 4 8 0 2 にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気検知カウンタ 2 1 3 i の値を「0」クリアする（ステップ S 4 8 0 3）。磁気検知カウンタ 2 1 3 i は既に説明したとおり、磁気異常の発生を特定した回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

【 0 8 9 5 】

ステップ S 4 8 0 2 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気検知カウンタ 2 1 3 i の値を 1 加算する（ステップ S 4 8 0 4）。そして、その 1 加算後における磁気検知カウンタ 2 1 3 i の値が異常基準回数（具体的には「3」）以上である場合（ステップ S 4 8 0 5 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気異常フラグ 2 1 3 t に「1」をセットする（ステップ S 4 8 0 6）。磁気異常フラグ 2 1 3 t に「1」がセットされることで、主側 M P U 8 2 では磁気異常の発生に対処するための処理が実行される。

【 0 8 9 6 】

その後、磁気異常コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 4 8 0 7）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に磁気異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該磁気異常コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は磁気異常コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 に

10

20

30

40

50

て磁気異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

【0897】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS4808）。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0898】

ステップS4805にて否定判定をした場合、又はステップS4808の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気監視遅延タイマカウンタ213jに磁気監視遅延期間をセットする（ステップS4809）。これにより、磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間の計測が開始される。このように磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間が設定されているとともに、上記のとおり磁気検知カウンタ213iの値が複数の回数として定められた異常基準回数以上となった場合に磁気異常の発生と特定する構成とすることにより、不正な磁気出力ではなく、電氣的なノイズにより磁気が発生した場合にまで磁気異常の発生と特定されてしまわないようにすることが可能となる。

【0899】

次に、第1タイマ割込み処理（図68）において上記不正検知実行処理を含む不正検知用処理よりも後の処理順序であるステップS3811にて実行される不正対応処理について、図79のフローチャートを参照しながら説明する。なお、不正対応処理におけるステップS4901～ステップS4925の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0900】

非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213しに「1」がセットされている場合（ステップS4901：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理（図68）において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理（図71）にて特定した第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知（すなわち一般入賞口31への入賞）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第1入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップS4902）。不正対応処理は、第1タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、後述する第2管理用処理において第1入賞口検知センサ231aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

【0901】

その後、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS4903）。今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知を契機として10個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、10個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS3818の払出出力処理にて、10個の遊技球の払い出しを指示する10個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知が異常に起因している場合には10個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理においてステップS3818の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて10個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0902】

ステップS4904～ステップS4906では第2入賞口検知センサ232aについてステップS4901～ステップS4903と同様の処理を実行し、ステップS4907～ステップS4909では第3入賞口検知センサ233aについてステップS4901～ステップS4903と同様の処理を実行する。具体的には、非特定制御用のワークエリア213における第2一般入賞異常フラグ213mに「1」がセットされている場合（ステップS4904：YES）、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2入賞確認フラグを「0」クリアするとともに（ステップS4905）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS4906）。また、非特定制御用のワークエリア213における第3一般入賞異常フラグ213nに「1」がセットされている場合（ステップS4907：YES）、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第3入賞確認フラグを「0」クリアするとともに（ステップS4908）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS4909）。

10

【0903】

非特定制御用のワークエリア213における特電入賞異常フラグ213oに「1」がセットされている場合（ステップS4910：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定した特電検知センサ234aにおける遊技球の検知（すなわち特電入賞装置32への入賞）がチャタリングなどによる異常又は閉鎖状態であるはずの特電入賞装置32に遊技球を入賞させる不正に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該特電入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップS4911）。不正対応処理は、第1タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップS3814）及び後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、特電開放中処理又は後述する第2管理用処理において特電検知センサ234aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

20

【0904】

その後、特定制御用のワークエリア211における15個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS4912）。今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を契機として15個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、15個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS3818の払出出力処理にて、15個の遊技球の払い出しを指示する15個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該特電検知センサ234aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因している場合には、15個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理においてステップS3818の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて15個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【0905】

非特定制御用のワークエリア213における第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされている場合（ステップS4913：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定した第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知（すなわち第1作動口33への入賞）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定制御用のワーク

50

エリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 作動入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第 1 作動入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 9 1 4）。不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）及び後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、保留情報の取得処理又は後述する第 2 管理用処理において第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【0906】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 個賞球用カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 4 9 1 5）。今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a における遊技球の検知を契機として 1 個賞球用カウンタの値が 1 加算されている。また、1 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には、第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップ S 3 8 1 8 の払出出力処理にて、1 個の遊技球の払い出しを指示する 1 個賞球コマンドが払出制御装置 7 7 に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a における遊技球の検知が異常に起因している場合には、1 個賞球用カウンタの値が 1 加算された処理回の第 1 タイマ割込み処理においてステップ S 3 8 1 8 の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて 1 個賞球用カウンタの値が 1 減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0907】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 1 6：YES）、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定した第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知（すなわち第 2 作動口 3 4 への入賞）がチャタリングなどによる異常又は閉鎖状態であるはずの第 2 作動口 3 4 に遊技球を入賞させる不正に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第 2 作動入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 9 1 7）。不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）、普図普電制御処理（ステップ S 3 8 1 5）及び後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、保留情報の取得処理、普電制御処理又は後述する第 2 管理用処理において第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【0908】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 個賞球用カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 4 9 1 8）。今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を契機として 1 個賞球用カウンタの値が 1 加算されている。また、1 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には、第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップ S 3 8 1 8 の払出出力処理にて、1 個の遊技球の払い出しを指示する 1 個賞球コマンドが払出制御装置 7 7 に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知が異常又は不正に起因している場合には、1 個賞球用カウンタの値が 1 加算された処理回の第 1 タイマ割込み処理においてステップ S 3 8 1 8 の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて 1 個賞球用カウンタの値が 1 減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0909】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 におけるアウト異常フラグ 2 1 3 r に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 1 9：YES）、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定したアウト口検知センサ 2 3 7 a における遊技球の検知（すなわちアウト口 2 4 a への入球）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のアウト確認フラグに「1」をセットしたものの、当該アウト確認フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 9 2 0）。不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、後述する第 2 管理用処理においてアウト口検知センサ 2 3 7 a において遊技球が検知されていないと特定される。

10

【0910】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 におけるゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 2 1：YES）、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定したゲート検知センサ 2 3 8 a における遊技球の検知（すなわちスルーゲート 3 5 への入賞）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のゲート入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該ゲート入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 9 2 2）。不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって普図普電制御処理（ステップ S 3 8 1 5）よりも前の処理順序に設定されている。したがって、普図普電制御処理（ステップ S 3 8 1 5）における普図側の保留情報を取得するための処理においてゲート検知センサ 2 3 8 a において遊技球が検知されていないと特定される。

20

【0911】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気異常フラグ 2 1 3 t に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 2 3：YES）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 9 2 4）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合、第 1 タイマ割込み処理においてステップ S 3 8 0 1 ～ステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 8 2 1 の処理を実行する一方、ステップ S 3 8 0 5 にて肯定判定をすることでステップ S 3 8 0 6 ～ステップ S 3 8 2 0 の処理を実行しない。これにより、磁気異常が発生していることが特定された場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

30

【0912】

不正対応処理では、ステップ S 4 9 0 1 ～ステップ S 4 9 2 4 の処理を実行した後、ステップ S 4 9 2 5 にてセキュリティ用処理を実行する。セキュリティ用処理については後に詳細に説明する。

40

【0913】

第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a の検知結果が正常か否かの監視が行われる様子を、図 8 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 8 0（a）は第 1 タイマ割込み処理が実行されている期間を示し、図 8 0（b）は特定制御の処理に含まれる入球検知処理が実行されている期間を示し、図 8 0（c）は特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグの状態を示し、図 8 0（d）は特定制御の処理に含まれる不正対応処理が実行されている期間を示し、図 8 0（e）は特定制御の処理に含まれる保留情報の取得処理が実行されている期間を示し、図 8 0（f）は非特定制御の

50

処理に含まれる情報クリア処理が実行されている期間を示し、図 80 (g) は非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理が実行されている期間を示し、図 80 (h) は非特定制御用のワークエリア 213 における第 2 作動入賞異常フラグ 213 q の状態を示す。

【0914】

まず第 2 作動口検知センサ 236 a における遊技球の検知が異常や不正によるものではない場合について説明する。

【0915】

t1 のタイミングで図 80 (a) に示すように第 1 タイマ割込み処理の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第 1 タイマ割込み処理が実行されている状況である t2 のタイミングで図 80 (b) に示すように入球検知処理が開始される。入球検知処理では最初に特定制御用のワークエリア 211 における確認フラグ群 211 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。また、当該入球検知処理において第 2 作動口検知センサ 236 a にて遊技球が検知されていることが特定されることで、t3 のタイミングで図 80 (c) に示すように特定制御用のワークエリア 211 における確認フラグ群 211 d の第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

【0916】

その後、t4 のタイミングで図 80 (b) に示すように入球検知処理が終了し、当該 t4 のタイミングで CALL 命令により不正検知用処理が呼び出されて、図 80 (f) に示すように情報クリア処理が開始される。当該情報クリア処理では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア 213 の各記憶エリアのうち、第 1 一般入賞異常フラグ 213 l、第 2 一般入賞異常フラグ 213 m、第 3 一般入賞異常フラグ 213 n、特電入賞異常フラグ 213 o、第 1 作動入賞異常フラグ 213 p、第 2 作動入賞異常フラグ 213 q、アウト異常フラグ 213 r、ゲート入賞異常フラグ 213 s 及び磁気異常フラグ 213 t が「0」クリアされる。

【0917】

その後、t5 のタイミングで図 80 (f) に示すように情報クリア処理が終了し、当該 t5 のタイミングで図 80 (g) に示すように不正検知実行処理が開始される。非特定制御の処理に含まれる当該不正検知実行処理では特定制御用のワークエリア 211 における第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされていることが特定されるが、当該第 2 作動入賞確認フラグへの「1」のセットは異常や不正に起因するものとは特定されない。したがって、図 80 (h) に示すように非特定制御用のワークエリア 213 における第 2 作動入賞異常フラグ 213 q に「1」はセットされることなく、当該第 2 作動入賞異常フラグ 213 q の情報が「0」に維持される。

【0918】

その後、t6 のタイミングで図 80 (g) に示すように不正検知実行処理が終了し、当該 t6 のタイミングで図 80 (d) に示すように不正対応処理が開始される。特定制御の処理に含まれる当該不正対応処理では非特定制御用のワークエリア 213 における第 2 作動入賞異常フラグ 213 q に「1」がセットされていないことが特定されるため、特定制御用のワークエリア 211 における第 2 作動入賞確認フラグを「0」クリアする処理は実行されない。したがって、図 80 (c) に示すように当該第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされた状態が維持される。

【0919】

その後、t7 のタイミングで図 80 (d) に示すように不正対応処理が終了し、当該 t7 のタイミングで図 80 (e) に示すように保留情報の取得処理が開始される。当該保留情報の取得処理では図 80 (c) に示すように特定制御用のワークエリア 211 における第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされているため、第 2 特図保留エリア 112 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として、第 2 保留情報を取得するための処理を実行する。なお、第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットさ

10

20

30

40

50

れた状態は、第1タイマ割込み処理の次の処理回における入球検知処理にて「0」クリアが行われることで解除される。その後、t8のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の今回の処理回が終了する。

【0920】

次に、第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものである場合について説明する。

【0921】

t9のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理が実行されている状況であるt10のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が開始される。入球検知処理では最初に特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。また、当該入球検知処理において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていることが特定されることで、t11のタイミングで図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

【0922】

その後、t12のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が終了し、当該t12のタイミングでCALL命令により不正検知用処理が呼び出されて、図80(f)に示すように情報クリア処理が開始される。当該情報クリア処理では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが「0」クリアされる。

【0923】

その後、t13のタイミングで図80(f)に示すように情報クリア処理が終了し、当該t13のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が開始される。非特定制御の処理に含まれる当該不正検知実行処理では特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていることが特定される。そして、当該第2作動入賞確認フラグへの「1」のセットが異常や不正に起因するものであると特定される。したがって、t14のタイミングで図80(h)に示すように非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

【0924】

その後、t15のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が終了し、当該t15のタイミングで図80(d)に示すように不正対応処理が開始される。特定制御の処理に含まれる当該不正対応処理では非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていることが特定される。したがって、t16のタイミングで図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグが「0」クリアされる。

【0925】

その後、t17のタイミングで図80(d)に示すように不正対応処理が終了し、当該t17のタイミングで図80(e)に示すように保留情報の取得処理が開始される。当該保留情報の取得処理では図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていないため、第2保留情報を取得するための処理を実行しない。その後、t18のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の今回の処理回が終了する。

【0926】

その後、t19のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の新た

10

20

30

40

50

な処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理が実行されている状況であるt20のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が開始される。当該入球検知処理において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていないことが特定されることで、図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされない。

【0927】

その後、t21のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が終了し、当該t21のタイミングでCALL命令により不正検知用処理が呼び出されて、図80(f)に示すように情報クリア処理が開始される。当該情報クリア処理では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが「0」クリアされる。したがって、t22のタイミングで図80(h)に示すように第2作動入賞異常フラグ213qが「0」クリアされる。その後、t23のタイミングで図80(f)に示すように情報クリア処理が終了し、当該t23のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が開始される。

【0928】

上記のとおり一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、アウト口24a及びスルーゲート35のそれぞれへの遊技球の入球を検知する各検知センサ231a～238aにて遊技球が検知されたか否かを特定するための入球検知処理及び各検知センサ231a～238aにて遊技球が検知されたことに対応させて遊技を進行させるための処理（保留情報の取得処理、普電制御処理、特電開放中処理、払出出力処理など）が特定制御の処理に含まれるのに対して、各検知センサ231a～238aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理が非特定制御の処理に含まれている。これにより、特定制御の処理において各検知センサ231a～238aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理を実行する必要がないため、主側ROM83における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータに対して割り当てられているデータ容量を不正検知実行処理以外の処理に割り当てることが可能となる。

【0929】

＜セキュリティ信号に関する構成＞

次に、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図79）のステップS4925にて実行されるセキュリティ用処理について、図81のフローチャートを参照しながら説明する。なお、セキュリティ用処理におけるステップS5001～ステップS5014の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0930】

まず非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値が前回のセキュリティ用処理の実行時から増加しているか否かを判定する（ステップS5001）。特定制御用のワークエリア211には、セキュリティ用処理が実行された場合に第2セキュリティカウンタ213kの値を記憶するための前回値記憶エリア211e（図78参照）が設けられている。ステップS5001では、当該前回値記憶エリア211eの値よりも第2セキュリティカウンタ213kの値が大きい値であるか否かを判定する。

【0931】

前回値記憶エリア211eの値よりも第2セキュリティカウンタ213kの値が大きい場合（ステップS5001：YES）、第2セキュリティカウンタ213kの値から前回値記憶エリア211eの値を減算し、その減算後の値を増加分の値として、特定制御用のワークエリア211における第1セキュリティカウンタ211aに加算する（ステップS

5002)。その後、第2セキュリティカウンタ213kの値を前回値記憶エリア211eに上書きする(ステップS5003)。

【0932】

第1セキュリティカウンタ211aに「1」が加算される契機は既に説明したとおり、メイン処理において設定値更新処理(ステップS3216)が実行された場合(ステップS3217)及びメイン処理においてRAMクリア処理(ステップS3219)が実行された場合(ステップS3220)である。第2セキュリティカウンタ213kに「1」が加算される契機は既に説明したとおり、断線短絡処理において断線の発生が確認された場合(ステップS3705)、断線短絡処理において短絡の発生が確認された場合(ステップS3709)、不正検知実行処理において閉鎖状態である第2作動口34への遊技球の入球が確認された場合(ステップS4306)、不正検知実行処理において閉鎖状態である特電入賞装置32への遊技球の入球が確認された場合(ステップS4312)、及び磁気監視処理において磁気異常の発生が確認された場合(ステップS4808)である。

【0933】

ステップS5001にて否定判定をした場合又はステップS5003の処理を実行した場合、第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上であるか否かを判定する(ステップS5004)。第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上である場合には(ステップS5004: YES)、特定制御用のワークエリア211に設けられたセキュリティフラグ211f(図58参照)に「1」をセットする(ステップS5005)。セキュリティフラグ211fに「1」がセットされている場合、主制御装置71の主制御基板81に搭載された異常表示装置206が発光状態となる。なお、セキュリティフラグ211fの値が「0」である場合には異常表示装置206は消灯状態に維持される。セキュリティフラグ211fに「1」がセットされた状態は主側MPU82への動作電力の供給が継続されている場合には維持され、メイン処理におけるRAMクリア処理(ステップS3219)又は設定値更新処理におけるRAMクリア処理(ステップS3413)が実行された場合にセキュリティフラグ211fが「0」クリアされる。

【0934】

ステップS5004にて否定判定をした場合又はステップS5005の処理を実行した場合、現状が主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにセキュリティ信号を外部出力している状況であるか否かを判定する(ステップS5006)。セキュリティ信号を外部出力している状況ではない場合(ステップS5006: NO)、第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上であるか否かを判定するとともに(ステップS5007)、特定制御用のワークエリア211に設けられた継続期間カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS5008)。継続期間カウンタは、セキュリティ信号の出力を出力継続期間(具体的には200ミリ秒)に亘って継続する場合における当該出力継続期間の計測、及びセキュリティ信号の出力停止を停止継続期間(具体的には200ミリ秒)に亘って継続する場合における当該停止継続期間の計測を主側MPU82にて行うためのカウンタである。継続期間カウンタにセットされた値は第1タイマ割込み処理におけるステップS3810の特定制御のタイマ更新処理が実行される度に1減算される。

【0935】

第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上であって継続期間カウンタの値が「0」である場合(ステップS5007及びステップS5008: YES)、セキュリティ信号の出力開始処理を実行する(ステップS5009)。これにより、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータに向けたセキュリティ信号の外部出力が開始される。その後、特定制御用のワークエリア211における継続期間カウンタに出力継続期間(具体的には200ミリ秒)に対応する情報をセットする(ステップS5010)。また、第1セキュリティカウンタ211aの値を1減算する(ステップS5011)。

【0936】

セキュリティ信号を外部出力している状況である場合(ステップS5006: YES)、特定制御用のワークエリア211における継続期間カウンタの値が「0」であるか否か

10

20

30

40

50

を判定することで、出力継続期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 0 1 2）。継続期間カウンタの値が「0」である場合（ステップ S 5 0 1 2：YES）、セキュリティ信号の出力停止処理を実行する（ステップ S 5 0 1 3）。これにより、主側 MPU 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータに向けたセキュリティ信号の外部出力が停止される。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における継続期間カウンタに停止継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 5 0 1 4）。

【0937】

次に、セキュリティ信号が外部出力される様子について図 8 2 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 8 2（a）は特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 8 2（b）は特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を示し、図 8 2（c）は非特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 8 2（d）は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を示し、図 8 2（e）は特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理が実行されている期間を示し、図 8 2（f）特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるセキュリティフラグ 2 1 1 f の状態を示し、図 8 2（g）は主制御装置 7 1 の主制御基板 8 1 に搭載された異常表示装置 2 0 6 が発光状態となっている期間を示し、図 8 2（h）は主側 MPU 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにセキュリティ信号が外部出力されている期間を示す。

【0938】

t 1 のタイミング～t 3 のタイミングに亘って図 8 2（a）に示すように主側 MPU 8 2 にて特定制御の処理が実行される。この場合、主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始されることでメイン処理が実行される。そして、当該メイン処理において設定値更新処理（ステップ S 3 2 1 6）又は RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）が実行されることで、t 2 のタイミングで図 8 2（b）に示すように第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 加算される。

【0939】

その後、t 3 のタイミングでメイン処理において特定制御の処理が実行されている状況で CALL I 命令により非特定制御の処理に含まれる第 1 管理用処理が呼び出される（ステップ S 3 2 2 7）。当該第 1 管理用処理は図 8 2（c）に示すように t 3 のタイミング～t 5 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該第 1 管理用処理における断線短絡処理にて断線の発生又は短絡の発生が特定される。したがって、t 4 のタイミングで図 8 2（d）に示すように第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が 1 加算される。

【0940】

その後、t 5 のタイミングで第 1 管理用処理が終了することで、図 8 2（a）に示すように t 5 のタイミング～t 6 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理ではメイン処理におけるステップ S 3 2 2 7～ステップ S 3 2 3 2 の処理及び第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 0 1～ステップ S 3 8 0 8 の処理が実行される。

【0941】

その後、t 6 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況で CALL I 命令により非特定制御の処理に含まれる不正検知用処理が呼び出される（ステップ S 3 8 0 9）。当該不正検知用処理は図 8 2（c）に示すように t 6 のタイミング～t 7 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該不正検知用処理における不正検知実行処理では閉鎖状態である第 2 作動口 3 4 への入賞、閉鎖状態である特電入賞装置 3 2 への入賞及び磁気異常の発生が特定されないため、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値は 1 加算されることなく維持される。

【0942】

その後、t 7 のタイミングで不正検知用処理が終了することで、図 8 2（a）に示すように t 7 のタイミング～t 1 0 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理では第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 1 0～ステップ S 3 8 2 0 の処理が実行される。この場合、t 8 のタイミング～t 9 のタイミングに亘って図 8

2 (e) に示すように不正対応処理 (ステップ S 3 8 1 1) にてセキュリティ用処理が実行される。

【0943】

セキュリティ用処理では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が特定制御用のワークエリア 2 1 1 における前回値記憶エリア 2 1 1 e の値よりも増加していることを特定することで、その増加分の値を第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a に加算する。したがって、図 8 2 (b) に示すように t 8 のタイミングで第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が「1」から「2」に増加する。

【0944】

セキュリティ用処理では、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上であることを特定することで、t 8 のタイミングで図 8 2 (f) に示すようにセキュリティフラグ 2 1 2 f に「1」をセットする。セキュリティフラグ 2 1 2 f に「1」がセットされることで、当該 t 8 のタイミングで図 8 2 (g) に示すように異常表示装置 2 0 6 が発光状態となる。

【0945】

セキュリティ用処理では、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上であることを特定することで、t 9 のタイミングで図 8 2 (h) に示すようにセキュリティ信号の外部出力を開始し、図 8 2 (b) に示すように第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 減算する。

【0946】

その後、t 1 0 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる後述する第 2 管理用処理が呼び出される (ステップ S 3 8 2 1)、当該第 2 管理用処理は図 8 2 (c) に示すように t 1 0 のタイミング～t 1 1 のタイミングに亘って実行される。

【0947】

その後、t 1 1 のタイミングで第 2 管理用処理が終了することで、図 8 2 (a) に示すように t 1 1 のタイミング～t 1 2 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理ではメイン処理におけるステップ S 3 2 2 7～ステップ S 3 2 3 2 の処理及び第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 0 1～ステップ S 3 8 0 8 の処理が実行される。

【0948】

その後、t 1 2 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる不正検知用処理が呼び出される (ステップ S 3 8 0 9)。当該不正検知用処理は図 8 2 (c) に示すように t 1 2 のタイミング～t 1 3 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該不正検知用処理における不正検知実行処理では閉鎖状態である第 2 作動口 3 4 への入賞、閉鎖状態である特電入賞装置 3 2 への入賞及び磁気異常の発生が特定されないため、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値は 1 加算されることなく維持される。

【0949】

その後、t 1 3 のタイミングで不正検知用処理が終了することで、図 8 2 (a) に示すように t 1 3 のタイミング～t 1 6 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理では第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 1 0～ステップ S 3 8 2 0 の処理が実行される。この場合、t 1 4 のタイミング～t 1 5 のタイミングに亘って図 8 2 (e) に示すように不正対応処理 (ステップ S 3 8 1 1) にてセキュリティ用処理が実行される。

【0950】

セキュリティ用処理では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が特定制御用のワークエリア 2 1 1 における前回値記憶エリア 2 1 1 e の値から変化していないため、図 8 2 (b) に示すように第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値に応じて第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を増加させる処理は実行

10

20

30

40

50

しない。また、セキュリティフラグ 2 1 1 f に「1」がセットされた状態は主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が継続されている場合には維持されるとともにメイン処理における R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）又は設定値更新処理における R A M クリア処理（ステップ S 3 4 1 3）が実行されない限り維持されるため、図 8 2（g）に示すように異常表示装置 2 0 6 の発光状態は維持される。また、セキュリティ信号の外部出力を開始してから出力継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）が経過していないため、図 8 2（h）に示すようにセキュリティ信号の外部出力を継続させる。

【0 9 5 1】

その後、t 1 6 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる後述する第 2 管理用処理が呼び出される（ステップ S 3 8 2 1）。

【0 9 5 2】

上記のとおりセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを特定するための処理が特定制御の処理だけではなく非特定制御の処理においても実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを監視するための処理が非特定制御の処理に対して割り当てられることとなり、特定制御の処理についてのプログラムやデータの容量を他の処理に割り当てることが可能となる。

【0 9 5 3】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 に第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a を設けるとともに非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k を設け、特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 加算し、非特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する。これにより、特定制御用のワークエリア 2 1 1 への情報の書き込みは特定制御の処理にて可能とするとともに非特定制御の処理では不可とし、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 への情報の書き込みは非特定制御の処理にて可能とするとともに特定制御の処理では不可としながら、特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特定制御の処理に適切に行うことが可能となる。

【0 9 5 4】

特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理にて非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値の増加分が第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a に加算され、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上である場合にセキュリティ用処理にてセキュリティ信号の外部出力が行われる。そして、所定の停止継続期間を挟んで所定の出力継続期間以上に亘るパルス状のセキュリティ信号の外部出力が第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が「0」となるまで繰り返し実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて行われる構成において、セキュリティ信号を外部出力するための処理を特定制御の処理に集約させることが可能となる。

【0 9 5 5】

<遊技履歴の管理に関する構成>

次に、遊技履歴の管理に関する構成について説明する。

【0 9 5 6】

遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各種エリア 2 5 1 ~ 2 5 4 の内容について説明する。図 8 3 は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各種エリアを説明するための説明図である。

【0 9 5 7】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、通常用カウンタエリア 2 5 1 が設けられている。通常用カウンタエリア 2 5 1 には、一般入賞カウンタ 2 5 1 a、特電入賞カウンタ 2 5 1 b、第 1 作動カウンタ 2 5 1 c、第 2 作動カウンタ 2 5 1 d 及びアウトカウンタ 2 5

10

20

30

40

50

1 e が設けられている。一般入賞カウンタ 2 5 1 a は所定の計測開始契機からの一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ 2 5 1 b は所定の計測開始契機からの特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 1 作動カウンタ 2 5 1 c は所定の計測開始契機からの第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 2 作動カウンタ 2 5 1 d は所定の計測開始契機からの第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ 2 5 1 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

【0958】

通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に手入れて遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【0959】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、通常用カウンタエリア 2 5 1 以外にも演算結果記憶エリア 2 5 2 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 5 2 は、通常用カウンタエリア 2 5 1 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 5 2 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

【0960】

図 8 4 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における演算結果記憶エリア 2 5 2 の電氣的構成を説明するための説明図である。

【0961】

演算結果記憶エリア 2 5 2 には、主側 M P U 8 2 により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【0962】

大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値が 1 加算され、特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ 2 5 1 b の値が 1 加算され、第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 1 作動カウンタ 2 5 1 c の値が 1 加算され、第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 2 作動カウンタ 2 5 1 d の値が 1 加算され、アウト口 2 4 a に 1 個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ 2 5 1 e の値が 1 加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e の値を K 9 1 ~ K 9 5 とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K 9 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5$ ）の割合。

【0963】

ベース値の算出は、非特定制御の処理に含まれる第2管理用処理にて後述する結果演算処理が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eの値は、非特定制御用のワークエリア213に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「0」クリアされる。

10

【0964】

管理開始基準個数は、シフト基準個数よりも少ない個数である300個に設定されている。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eを「0」クリアすることで、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は300個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、300個よりも少ない個数に設定されていてもよく、300個よりも多い個数に設定されていてもよい。

20

【0965】

シフト基準個数は、60000個に設定されている。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、60000個は10時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は13時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は10時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね1営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eを「0」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は60000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、60000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、60000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

30

【0966】

演算結果記憶エリア252には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア256と、第1履歴エリア257と、第2履歴エリア258と、第3履歴エリア259とが設けられている。これら各種エリア256～259はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように1バイトの容量となっている。

40

【0967】

現状エリア256には直近の結果演算処理にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア256には直近のベース値が格納されることとなる。

【0968】

第1履歴エリア257には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、1回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第1履歴エリア257には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された

50

遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、1 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 1 履歴エリア 2 5 7 には、1 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【0 9 6 9】

第 2 履歴エリア 2 5 8 には 2 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、2 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 2 履歴エリア 2 5 8 には、2 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、2 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 2 履歴エリア 2 5 8 には、2 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【0 9 7 0】

第 3 履歴エリア 2 5 9 には 3 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、3 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 3 履歴エリア 2 5 9 には、3 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、3 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 3 履歴エリア 2 5 9 には、3 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【0 9 7 1】

現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されたベース値は、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 2 5 6→第 1 履歴エリア 2 5 7→第 2 履歴エリア 2 5 8→第 3 履歴エリア 2 5 9 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【0 9 7 2】

図 8 5（a）～図 8 5（d）は管理開始フラグに「1」がセットされている状況において各種エリア 2 5 6～2 5 9 に格納されたベース値が報知される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容を説明するための説明図である。図 8 5（a）は現状エリア 2 5 6 に格納されたベース値が報知される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 8 5（b）は第 1 履歴エリア 2 5 7 に格納されたベース値が報知される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 8 5（c）は第 2 履歴エリア 2 5 8 に格納されたベース値が報知される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 8 5（d）は第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されたベース値が報知される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容の一例を示す。

【0 9 7 3】

図 8 5 (a) ~ 図 8 5 (d) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれも 8 個の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a を有している。8 個の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a のうち 7 個の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。一方、1 個の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a は円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている 7 個の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a に対して右下の位置に設けられている。各種エリア 2 5 6 ~ 2 5 9 のいずれのベース値を報知する場合であっても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a が発光状態となる。

【 0 9 7 4 】

10

第 1 報知用表示装置 2 0 1 では、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア 2 5 6 ~ 2 5 9 のいずれのベース値を報知する場合であっても第 1 報知用表示装置 2 0 1 には「b」の文字が表示される。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値以外の情報が報知される場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「b」の文字が表示されることはない。これにより、第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「b」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

【 0 9 7 5 】

20

第 2 報知用表示装置 2 0 2 では、各種エリア 2 5 6 ~ 2 5 9 のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア 2 5 6 のベース値が報知されている状況においては図 8 5 (a) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「L .」の文字が表示される。第 1 履歴エリア 2 5 7 のベース値が報知されている状況においては図 8 5 (b) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「1 .」の文字が表示される。第 2 履歴エリア 2 5 8 のベース値が報知されている状況においては図 8 5 (c) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「2 .」の文字が表示される。第 3 履歴エリア 2 5 9 のベース値が報知されている状況においては図 8 5 (d) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「3 .」の文字が表示される。これにより、第 2 報知用表示装置 2 0 2 に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

30

【 0 9 7 6 】

第 2 報知用表示装置 2 0 2 では各種エリア 2 5 6 ~ 2 5 9 のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a が発光状態となる。第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ではベース値に対応する表示として「0」~「9」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「1」~「3」のいずれかの数字が表示されると、第 2 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 2 ~ 2 0 4 にて 3 個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまう。これに対して、第 2 報知用表示装置 2 0 2 の右下に設けられた円形状の表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 4 a が発光状態となることにより、第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「1」~「3」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第 2 報知用表示装置 2 0 2 に表示される数字と第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

40

【 0 9 7 7 】

第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第 2 位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、当該ベース値のうち小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。ここで、ベース値が「1 . 0 0」の場合には第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 のそれぞれにて「0」の数字が表示される。一方、報知対象となってい

50

るエリア 256～259 にベース値が未だ格納されていない場合には、図 86 (a) の説明図に示すように第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 のそれぞれにて「-」の文字が表示される。これにより、第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 の 2 個の表示装置にて小数点第 2 位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「1.00」の場合と、報知対象となっているエリア 256～259 にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

【0978】

なお、ベース値が「1.00」の場合とベース値が「0.00」の場合とでは第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「00」の表示の発光状態が維持され、他方では「00」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【0979】

主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に設けられた各表示用セグメント 201a～204a が正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、初期チェック期間が経過するまで第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には図 86 (b) の説明図に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の全ての表示用セグメント 201a～204a が発光状態に維持される。

【0980】

非特定制御用のワークエリア 213 における管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては、図 86 (c) の説明図に示すように、第 1, 第 2 報知用表示装置 201, 202 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 201a, 202a が発光状態となっている状況において、第 3 報知用表示装置 203 にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第 1 位の数字が表示されるとともに、第 4 報知用表示装置 204 にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第 2 位の数字が表示される。第 1, 第 2 報知用表示装置 201, 202 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 201a, 202a を発光状態としながら第 3, 第 4 報知用表示装置 203, 204 にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【0981】

次に第 1 タイマ割込み処理 (図 68) のステップ S3821 の処理について説明する。

【0982】

第 1 タイマ割込み処理のステップ S3821 では既に説明したとおり CALL I 命令により第 2 管理用処理を実行する。第 2 管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理が CALL I 命令を利用して呼び出される。

【0983】

CALL I 命令により第 2 管理用処理が実行される場合、まず主側 MPU 82 のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 212 に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である第 2 管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該第 2 管理用処理のコールや当該第 2 管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 212 に退避させておくことが可能となる。

【0984】

CALL I 命令により第 2 管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が

特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避された後、第 1 タイマ割込み処理及び後述する第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である第 2 管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0985】

CALLI 命令により第 2 管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避され、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止された後、第 2 管理用処理に対応するプログラムが開始される。

【0986】

図 8 7 は第 2 管理用処理を示すフローチャートである。なお、第 2 管理用処理におけるステップ S 5 1 0 1 ～ステップ S 5 1 1 6 の処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 MPU 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【0987】

まず「LD SP, Y (u + 2)」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして Y (u + 2) を設定する (ステップ S 5 1 0 1)。スタックポインタは、スタックエリア 2 1 2, 2 1 4 においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側 MPU 8 2 にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。

【0988】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 の WA レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された WA バッファに退避させる (ステップ S 5 1 0 2)。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 の BC レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された BC バッファに退避させる (ステップ S 5 1 0 3)。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 の DE レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された DE バッファに退避させる (ステップ S 5 1 0 4)。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 の HL レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された HL バッファに退避させる (ステップ S 5 1 0 5)。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 の IX レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された IX バッファに退避させる (ステップ S 5 1 0 6)。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 の IY レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された IY バッファに退避させる (ステップ S 5 1 0 7)。

【0989】

主側 MPU 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 における汎用レジスタエリア 2 2 3 a には、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 5 1 0 2 ～ステップ S 5 1 0 7 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における対応するバッファに退避させている。なお、WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタの情報量はいずれも 2 バイトとなっている。

【0990】

ステップ S 5 1 0 2 ～ステップ S 5 1 0 7 の処理を実行した後は、情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) を実行する。情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報異常監視処理

10

20

30

40

50

(ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) の実行後における第 2 管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に書き込まれる。そして、情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す第 2 管理用処理のプログラムに復帰する。情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) の詳細については後に説明する。

【0991】

情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) を実行した後は、「LD SP, Y (r + c)」として、ロード命令により、主側 MPU 8 2 のスタックポインタに第 2 管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y (r + c) を設定する (ステップ S 5 1 1 0)。Y (r + c) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における Y (r + 8) と Y (s) との間のアドレスとして設定されている。

【0992】

第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 2 1 にて第 2 管理用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側 MPU 8 2 のスタックポインタの情報 (すなわちスタックポインタの値) は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報としては、例えば第 2 管理用処理が終了した後における第 1 タイマ割込み処理の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報が Y (r + c) となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報異常監視処理 (ステップ S 5 1 0 8) 及びチェック処理 (ステップ S 5 1 0 9) が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報である Y (r + c) を主側 MPU 8 2 のスタックポインタに設定することで当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側 MPU 8 2 のスタックポインタの情報を主側 RAM 8 4 に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側 RAM 8 4 において確保する必要がなくなる。

【0993】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の WA バッファに退避された情報を主側 MPU 8 2 の WA レジスタに上書きする (ステップ S 5 1 1 1)。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の BC バッファに退避された情報を主側 MPU 8 2 の BC レジスタに上書きする (ステップ S 5 1 1 2)。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の DE バッファに退避された情報を主側 MPU 8 2 の DE レジスタに上書きする (ステップ S 5 1 1 3)。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の HL バッファに退避された情報を主側 MPU 8 2 の HL レジスタに上書きする (ステップ S 5 1 1 4)。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の IX バッファに退避された情報を主側 MPU 8 2 の IX レジスタに上書きする (ステップ S 5 1 1 5)。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の IY バッファに退避された情報を主側 MPU 8 2 の IY レジスタに上書きする (ステップ S 5 1 1 6)。ステップ S 5 1 1 1 ~ ステップ S 5 1 1 6 の処理が実行されることにより、主側 MPU 8 2 の WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0994】

ステップS5111～ステップS5116の処理を実行した後は、RETI命令により特定制御の処理に含まれる第1タイマ割込み処理に復帰する。RETI命令が実行されることにより、第2管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報が主側MPU82のフラグレジスタに復帰されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0995】

次に、ステップS5109にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。図88はチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップS5201～ステップS5206の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0996】

チェック処理では、前扉枠14が開放状態ではなく（ステップS5201：NO）、開閉実行モードではなく（ステップS5202：NO）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップS5203：NO）、通常の入球管理処理（ステップS5204）を実行した後に、結果演算処理（ステップS5205）及び表示用処理（ステップS5206）を実行する。一方、前扉枠14が開放状態である場合（ステップS5201：YES）、開閉実行モードである場合（ステップS5202：YES）、又は高頻度サポートモードである場合（ステップS5203：YES）、通常の入球管理処理（ステップS5204）を実行することなく、結果演算処理（ステップS5205）及び表示用処理（ステップS5206）を実行する。

【0997】

図89は、ステップS5204における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。なお、通常の入球管理処理におけるステップS5301～ステップS5314の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0998】

特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5301：YES）、一般入賞口31への入賞が発生して第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する（ステップS5302）。また、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5303：YES）、一般入賞口31への入賞が発生して第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する（ステップS5304）。また、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5305：YES）、一般入賞口31への入賞が発生して第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する（ステップS5306）。

【0999】

特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5307：YES）、特電入賞装置32への入賞が発生して特電検知センサ234aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意

10

20

30

40

50

味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における特電入賞カウンタ 2 5 1 b の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 0 8）。

【1 0 0 0】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 3 0 9：Y E S）、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生して第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における第 1 作動カウンタ 2 5 1 c の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 1 0）。

【1 0 0 1】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 3 1 1：Y E S）、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生して第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における第 2 作動カウンタ 2 5 1 d の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 1 2）。

【1 0 0 2】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のアウト確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 3 1 3：Y E S）、アウト口 2 4 a への遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ 2 3 7 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 におけるアウトカウンタ 2 5 1 e の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 1 4）。

【1 0 0 3】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ及びアウト確認フラグの情報は、非特定制御の処理に含まれる通常の入球管理処理にて読み出されることとなるが、これらフラグに対する情報の更新は当該通常の入球管理処理においては実行されない。これらフラグを「0」クリアする処理や「1」をセットする処理は既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理にて実行される。

【1 0 0 4】

図 9 0 はチェック処理（図 8 8）のステップ S 5 2 0 5 にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップ S 5 4 0 1～ステップ S 5 4 1 5 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【1 0 0 5】

まずベース値の演算処理を実行する（ステップ S 5 4 0 1）。当該演算処理では、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a～2 5 1 e の値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア 2 5 6 に上書きする（ステップ S 5 4 0 2）。

【1 0 0 6】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 4 0 3）。管理開始フラグは、パチンコ機 1 0 の製造後に初めて当該パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a～2 5 1 e の値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機 1 0 の出

10

20

30

40

50

荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。

【1007】

ステップS5403にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS5404）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である300個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップS5405）。なお、合計個数が管理開始基準個数である300個以上であるか否かを判定する構成としてもよい。

【1008】

ステップS5405にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「1」をセットする（ステップS5406）。その後、データシフト処理を実行する（ステップS5407）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に記憶された情報を、第2履歴エリア258→第3履歴エリア259、第1履歴エリア257→第2履歴エリア258、現状エリア256→第1履歴エリア257の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア259に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア258に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア257に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。

【1009】

但し、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては基本的に第1～第3履歴エリア257～259にベース値の情報が記憶されていないため、ステップS7107では実質的に、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第1履歴エリア257へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア251の各カウンタ251a～251eを全て「0」クリアする（ステップS5408）。

【1010】

ステップS5403にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS5409）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である6000個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップS5410）。ステップS5410にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア213に設けられた演算初期フラグに「1」をセットし（ステップS5411）、ステップS5410にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「0」クリアする（ステップS5412）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1011】

ステップS5411又はステップS5412の処理を実行した場合、ステップS5409にて算出した合計個数がシフト基準個数である60000個以上であるか否かを判定する（ステップS5413）。ステップS5413にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップS5414）。データシフト処理ではステップS5407と同様に演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に記憶された情報を、第2履歴エリア258→第3履歴エリア259、第1履歴エリア257→第2履歴エリア258、現状エリア2

5 6 → 第 1 履歴エリア 2 5 7 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 2 5 9 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 2 5 8 に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として第 1 履歴エリア 2 5 7 に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR 命令を利用する。LDIR 命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e を全て「0」クリアする（ステップ S 5 4 1 5）。

10

【1 0 1 2】

次に、ベース値を報知するための構成について説明する。まず、主側 MPU 8 2 にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図 9 1 は主側 MPU 8 2 にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【1 0 1 3】

主側 MPU 8 2 にて表示制御が行われる対象として、第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b、第 1 特図保留表示部 3 7 c、第 2 特図保留表示部 3 7 d、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b、設定表示装置 2 0 5 及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が少なくとも存在している。これらはいずれも LED による表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば 2 値データのうち一方である「1」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば 2 値データのうち他方である「0」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

20

【1 0 1 4】

主制御基板 8 1 には、第 1 特図表示部 3 7 a に対応させて第 1 表示回路 2 6 1 が設けられており、第 2 特図表示部 3 7 b に対応させて第 2 表示回路 2 6 2 が設けられており、第 1 特図保留表示部 3 7 c に対応させて第 3 表示回路（図示略）が設けられており、第 2 特図保留表示部 3 7 d に対応させて第 4 表示回路（図示略）が設けられており、普図表示部 3 8 a に対応させて第 5 表示回路（図示略）が設けられており、普図保留表示部 3 8 b に対応させて第 6 表示回路（図示略）が設けられており、設定表示装置 2 0 5 に対応させて第 7 表示回路 2 6 3 が設けられており、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に対応させて第 8 表示回路 2 6 4 が設けられている。

30

【1 0 1 5】

第 1 表示回路 2 6 1 は供給された表示データに対応するデータを第 1 特図表示部 3 7 a の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 1 表示回路 2 6 1 に提供された表示データに対応する態様で第 1 特図表示部 3 7 a の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 1 表示回路 2 6 1 は提供された表示データを所定期間（例えば 2 0 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 1 表示回路 2 6 1 に提供された表示データによって発光状態となっている第 1 特図表示部 3 7 a の表示用セグメントは新たな表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第 1 特図表示部 3 7 a の表示内容が変更される場合だけではなく第 1 特図表示部 3 7 a の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に供給される。

40

【1 0 1 6】

第 2 表示回路 2 6 2 は供給された表示データに対応するデータを第 2 特図表示部 3 7 b の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 2 表示回路 2 6 2 に提供された表示データに対応する態様で第 2 特図表示部 3 7 b の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 2 表示回路 2 6 2 は提供された表示データを所

50

定期間（例えば２０ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第２表示回路２６２に提供された表示データによって発光状態となっている第２特図表示部３７ｂの表示用セグメントは新たな表示データが第２表示回路２６２に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第２特図表示部３７ｂの表示内容が変更される場合だけではなく第２特図表示部３７ｂの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第２表示回路２６２に供給される。

【１０１７】

第３表示回路は供給された表示データに対応するデータを第１特図保留表示部３７ｃの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第３表示回路に提供された表示データに対応する態様で第１特図保留表示部３７ｃの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第３表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば２０ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第３表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている第１特図保留表示部３７ｃの表示用セグメントは新たな表示データが第３表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第１特図保留表示部３７ｃの表示内容が変更される場合だけではなく第１特図保留表示部３７ｃの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第３表示回路に供給される。

【１０１８】

第４表示回路は供給された表示データに対応するデータを第２特図保留表示部３７ｄの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第４表示回路に提供された表示データに対応する態様で第２特図保留表示部３７ｄの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第４表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば２０ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第４表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている第２特図保留表示部３７ｄの表示用セグメントは新たな表示データが第４表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第２特図保留表示部３７ｄの表示内容が変更される場合だけではなく第２特図保留表示部３７ｄの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第４表示回路に供給される。

【１０１９】

第５表示回路は供給された表示データに対応するデータを普図表示部３８ａの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第５表示回路に提供された表示データに対応する態様で普図表示部３８ａの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第５表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば２０ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第５表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部３８ａの表示用セグメントは新たな表示データが第５表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部３８ａの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部３８ａの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第５表示回路に供給される。

【１０２０】

第６表示回路は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部３８ｂの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第６表示回路に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部３８ｂの各表示用セグメントが発光状態又は消灯

状態となる。この場合に、第 6 表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば 20 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 6 表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部 38b の表示用セグメントは新たな表示データが第 6 表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部 38b の表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部 38b の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 6 表示回路に供給される。

【1021】

第 7 表示回路 263 は供給された表示データに対応するデータを設定表示装置 205 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 7 表示回路 263 に提供された表示データに対応する態様で設定表示装置 205 の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 7 表示回路 263 は提供された表示データを所定期間（例えば 20 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 7 表示回路 263 に提供された表示データによって発光状態となっている設定表示装置 205 の表示用セグメントは新たな表示データが第 7 表示回路 263 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより設定表示装置 205 の表示内容が変更される場合だけではなく設定表示装置 205 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 7 表示回路 263 に供給される。

【1022】

第 8 表示回路 264 は供給された表示データに対応するデータを第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 8 表示回路 264 に提供された表示データに対応する態様で第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 8 表示回路 264 は提供された表示データを所定期間（例えば 20 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 8 表示回路 264 に提供された表示データによって発光状態となっている第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示用セグメントは新たな表示データが第 8 表示回路 264 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示内容が変更される場合だけではなく第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 8 表示回路 264 に供給される。

【1023】

なお、第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 のそれぞれには表示用セグメントが 8 個設けられている。これに対して、表示データの提供は 8 ビット単位で行われる。第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示データが第 8 表示回路 264 に提供される場合、第 1 報知用表示装置 201 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後第 2 報知用表示装置 202 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後第 3 報知用表示装置 203 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、最後に第 4 報知用表示装置 204 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供される。

【1024】

上記のように第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 が設けられた構成において、主側 MPU 82 は表示 IC 266 に対して表示データを供給する。つまり、第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 に 1 対 1 で表示 IC 266 が設けられているのではなく、第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 の全てに対して共通となるように 1 個の表示 IC 266 が設けられてい

る。そして、主側MPU82は表示IC266に表示データを供給する場合、その表示データが第1～第8表示回路261～264のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示IC266に供給する。

【1025】

主側MPU82と表示IC266との電気的な接続について詳細には、主側MPU82と表示IC266とは、種別データ信号線LN1と、種別クロック信号線LN2と、表示データ信号線LN3と、表示クロック信号線LN4とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線LN1～LN4はいずれも主側MPU82から表示IC266に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

【1026】

種別データ信号線LN1を利用して主側MPU82から表示IC266に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各1ビットの区切りが、種別クロック信号線LN2を利用して主側MPU82から表示IC266に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第1～第8表示回路261～264のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第1ビット～第8ビットによる8ビットのデータとして送信される。表示データが第1表示回路261に対応している場合には第1ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第2表示回路262に対応している場合には第2ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第3表示回路に対応している場合には第3ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第4表示回路に対応している場合には第4ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第5表示回路に対応している場合には第5ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第6表示回路に対応している場合には第6ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第7表示回路263に対応している場合には第7ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第8表示回路264に対応している場合には第8ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。

【1027】

表示データ信号線LN3を利用して主側MPU82から表示IC266に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各1ビットの区切りが、表示クロック信号線LN4を利用して主側MPU82から表示IC266に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第1～第8ビットによる8ビット単位で送信される。

【1028】

主側MPU82は後述する第2タイマ割込み処理にて、第1～第8表示回路261～264のそれぞれに対応する表示データを表示IC266に送信する。この場合、第2タイマ割込み処理の1回の処理回では第1～第8表示回路261～264のうち1個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第n表示回路→第n+1表示回路となる順序に従って第2タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路261～264が1個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第8表示回路264に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第2タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第1表示回路261に対応する表示データを送信する。なお、第1～第7表示回路261～263のいずれかに表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが1個のみ送信されるが、第8表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが第1～第4報知用表示装置201～204の数に対応させて4個送信される。

【1029】

上記のように主側MPU82が表示データを送信する構成において特定制御用のワーク

10

20

30

40

50

エリア 2 1 1 及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には表示データを送信するために主側 MPU 8 2 により参照される各種記憶エリアが設定されている。図 9 2 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた各種バッファ 2 7 1 ~ 2 7 8 を説明するための説明図である。

【1 0 3 0】

図 9 2 に示すように特定制御用のワークエリア 2 1 1 には第 1 表示データバッファ 2 7 1 と、第 2 表示データバッファ 2 7 2 と、第 3 表示データバッファ 2 7 3 と、第 4 表示データバッファ 2 7 4 と、第 5 表示データバッファ 2 7 5 と、第 6 表示データバッファ 2 7 6 と、第 7 表示データバッファ 2 7 7 と、第 8 表示データバッファ 2 7 8 とが設けられている。

10

【1 0 3 1】

第 1 表示データバッファ 2 7 1 には第 1 表示回路 2 6 1 に供給するための表示データが格納される。第 1 表示回路 2 6 1 は既に説明したとおり第 1 特図表示部 3 7 a に対応させて設けられているため、第 1 表示データバッファ 2 7 1 には第 1 特図表示部 3 7 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップ S 3 8 1 6）にて行われる。また、第 1 表示回路 2 6 1 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データが表示 IC 2 6 6 に送信される。

20

【1 0 3 2】

第 2 表示データバッファ 2 7 2 には第 2 表示回路 2 6 2 に供給するための表示データが格納される。第 2 表示回路 2 6 2 は既に説明したとおり第 2 特図表示部 3 7 b に対応させて設けられているため、第 2 表示データバッファ 2 7 2 には第 2 特図表示部 3 7 b に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップ S 3 8 1 6）にて行われる。また、第 2 表示回路 2 6 2 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に格納された表示データが表示 IC 2 6 6 に送信される。

30

【1 0 3 3】

第 3 表示データバッファ 2 7 3 には第 3 表示回路に供給するための表示データが格納される。第 3 表示回路は既に説明したとおり第 1 特図保留表示部 3 7 c に対応させて設けられているため第 3 表示データバッファ 2 7 3 には第 1 特図保留表示部 3 7 c に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップ S 3 8 1 6）にて行われる。また、第 3 表示回路に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データが表示 IC 2 6 6 に送信される。

40

【1 0 3 4】

第 4 表示データバッファ 2 7 4 には第 4 表示回路に供給するための表示データが格納される。第 4 表示回路は既に説明したとおり第 2 特図保留表示部 3 7 d に対応させて設けられているため第 4 表示データバッファ 2 7 4 には第 2 特図保留表示部 3 7 d に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 4 表示データバッファ 2 7 4 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップ S 3 8 1 4）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップ S 3 8 1 6）にて行われ

50

る。また、第4表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第4表示データバッファ274に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第4表示データバッファ274に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1035】

第5表示データバッファ275には第5表示回路に供給するための表示データが格納される。第5表示回路は既に説明したとおり普図表示部38aに対応させて設けられているため、第5表示データバッファ275には普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第5表示データバッファ275に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における普図普電制御処理（ステップS3815）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第5表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第5表示データバッファ275に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第5表示データバッファ275に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1036】

第6表示データバッファ276には第6表示回路に供給するための表示データが格納される。第6表示回路は既に説明したとおり普図保留表示部38bに対応させて設けられているため、第6表示データバッファ276には普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第6表示データバッファ276に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における普図普電制御処理（ステップS3815）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第6表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第6表示データバッファ276に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第6表示データバッファ276に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1037】

第7表示データバッファ277には第7表示回路263に供給するための表示データが格納される。第7表示回路263は既に説明したとおり設定表示装置205に対応させて設けられているため、第7表示データバッファ277には設定表示装置205に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。具体的には、設定確認用処理が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理にて、設定表示装置205においてパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第7表示データバッファ277に格納される。また、設定値更新処理が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理にて、設定表示装置205においてパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第7表示データバッファ277に格納される。第7表示回路263に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第7表示データバッファ277に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第7表示データバッファ277に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1038】

第8表示データバッファ278には第8表示回路264に供給するための表示データが格納される。第8表示回路264は既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて設けられているため、第8表示データバッファ278には第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第8表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第8表示データバッファ278に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第8表示データバッファ278に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1039】

ここで、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値に対応する表示が行われる。この場合に、第8表示データバッファ278は特定制御用のワークエリア211に設けられているため、第8表示データバッファ278に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、ベース値を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値は第1～第4報知用表示装置201～204において順次表示対象となる。

【1040】

そこで、図83に示すように非特定制御用のワークエリア213には各ベース値を格納するための演算結果記憶エリア252だけではなく、現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204への表示対象となるベース値を格納するための表示対象設定エリア253が設けられている。一のベース値が継続して表示される期間は5秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、5秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるベース値が演算結果記憶エリア252から読み出され、その読み出されたベース値が表示対象設定エリア253に格納される。そして、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理にて、表示対象設定エリア253に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第8表示データバッファ278に格納される。

【1041】

上記のように第1～第8表示データバッファ271～278が設けられた構成において、主側MPU82は第2タイマ割込み処理の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ271～278から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示IC266に送信するとともに、その表示データが第1～第8表示回路261～264のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示IC266に送信する。図93は表示IC266の電氣的な構成を説明するための説明図である。

【1042】

表示IC266は図93に示すように、種別データバッファ281と、選択信号出力部282と、表示データバッファ283と、表示データ出力部284とを備えている。表示データバッファ283には主側MPU82から受信した表示データが格納される。表示データ出力部284は表示データバッファ283に格納された表示データを第1～第8表示回路261～264に送信する。種別データバッファ281には主側MPU82から受信した種別データが格納される。選択信号出力部282は第1～第8表示回路261～264のうち種別データバッファ281に格納されている種別データに対応する表示回路261～264を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

【1043】

詳細には図91に示すように、表示IC266と第1表示回路261とは表示用信号群291を利用して電氣的に接続されている。表示用信号群291は8ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8ビット単位の表示データはパラレル通信で表示IC266から送信される。また、表示用信号群291から分岐させて分岐信号群292が設けられており、当該分岐信号群292は第2表示回路262、第3表示回路、第4表示回路、第5表示回路、第6表示回路、第7表示回路263及び第8表示回路264のそれぞれと電氣的に接続されている。分岐信号群292は表示用信号群291と同様に8ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8ビット単位の表示データはパラレル通信で表示IC266から送信される。

【1044】

上記のように表示用信号群291及び分岐信号群292が設けられていることにより、表示データバッファ283に格納された表示データが表示データ出力部284により送信

10

20

30

40

50

された場合、その表示データは第1～第8表示回路261～264の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路261～264を指定するために第1～第8選択信号線301～304が設けられている。

【1045】

第1選択信号線301は表示IC266と第1表示回路261とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第1表示回路261に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第1表示回路261に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第1選択信号線301を通じて第1表示回路261に第1選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第1表示回路261のみにおいて受信されて利用される。

10

【1046】

第2選択信号線302は表示IC266と第2表示回路262とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第2表示回路262に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第2表示回路262に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第2選択信号線302を通じて第2表示回路262に第2選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第2表示回路262のみにおいて受信されて利用される。

20

【1047】

第3選択信号線（図示略）は表示IC266と第3表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第3表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第3表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第3選択信号線を通じて第3表示回路に第3選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第3表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1048】

30

第4選択信号線（図示略）は表示IC266と第4表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第4表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第4表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第4選択信号線を通じて第4表示回路に第4選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第4表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1049】

第5選択信号線（図示略）は表示IC266と第5表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第5表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第5表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第5選択信号線を通じて第5表示回路に第5選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第8表示回路261～264の全てに供給されている表示データが、第5表示回路のみにおいて受信されて利用される。

40

【1050】

第6選択信号線（図示略）は表示IC266と第6表示回路とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第6表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第6表示回路に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第6選択

50

信号線を通じて第 6 表示回路に第 6 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～第 8 表示回路 2 6 1 ～2 6 4 の全てに供給されている表示データが、第 6 表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1 0 5 1】

第 7 選択信号線 3 0 3 は表示 IC 2 6 6 と第 7 表示回路 2 6 3 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 2 8 1 に第 7 表示回路 2 6 3 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 2 8 4 から供給している表示データを第 7 表示回路 2 6 3 に受信させて利用させるために、表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 は第 7 選択信号線 3 0 3 を通じて第 7 表示回路 2 6 3 に第 7 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～第 8 表示回路 2 6 1 ～2 6 4 の全てに供給されている表示データが、第 7 表示回路 2 6 3 のみにおいて受信されて利用される。

10

【1 0 5 2】

第 8 選択信号線 3 0 4 は表示 IC 2 6 6 と第 8 表示回路 2 6 4 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 2 8 1 に第 8 表示回路 2 6 4 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 2 8 4 から供給している表示データを第 8 表示回路 2 6 4 に受信させて利用させるために、表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 は第 8 選択信号線 3 0 4 を通じて第 8 表示回路 2 6 4 に第 8 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～第 8 表示回路 2 6 1 ～2 6 4 の全てに供給されている表示データが、第 8 表示回路 2 6 4 のみにおいて受信されて利用される。

20

【1 0 5 3】

次に、主側 MPU 8 2 にて実行される本実施形態における第 2 タイマ割込み処理について、図 9 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S 5 5 0 1 ～ステップ S 5 5 1 3 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 0 5 4】

まず第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 5 5 0 1）。第 1 タイマ割込み処理の発生が禁止されることにより、第 1 割込み周期が経過したとしても第 2 タイマ割込み処理に対して第 1 タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割込み処理の発生が禁止されることにより、第 2 タイマ割込み処理の実行途中において仮に第 2 割込み周期が経過してしまったとしても第 2 タイマ割込み処理が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【1 0 5 5】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 5 0 2）。設定更新表示フラグは主側 MPU 8 2 にて設定値更新処理を実行している状況であるか否かを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理は主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、設定値更新処理が開始された場合にステップ S 3 4 0 1 にて割込みが許可される。したがって、主側 MPU 8 2 にて設定値更新処理が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理は割り込んで起動される。

40

【1 0 5 6】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回が主側 MPU 8 2 にて設定値更新処理が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S 5 5 0 2 にて肯定判定をした場合、設定更新中における第 7 表示データバッファ 2 7 7 への設定処理を実行する（ステップ S 5 5 0 3）。当該設定処理では、パチンコ機 1 0 の現状の選択対象となっている設定値を示す表示を設定表示装置 2 0 5 にて行わせるための表示データを第 7 表示データバッファ 2 7

50

7に格納する。これにより、設定表示装置205にて、現状の選択対象となっている設定値を示す表示が行われる。

【1057】

ステップS5502にて否定判定をした場合又はステップS5503の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5504）。設定確認表示フラグは主側MPU82にて設定確認用処理を実行している状況であるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理は主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、設定確認用処理が開始された場合にステップS3301にて割込みが許可される。したがって、主側MPU82にて設定確認用処理が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理は割り込んで起動される。

10

【1058】

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回が主側MPU82にて設定確認用処理が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS5504にて肯定判定をした場合、設定確認中における第7表示データバッファ277への設定処理を実行する（ステップS5505）。当該設定処理では、パチンコ機10の現状の設定値を示す表示を設定表示装置205にて行わせるための表示データを第7表示データバッファ277に格納する。これにより、設定表示装置205にて、現状の設定対象となっている設定値を示す表示が行われる。

20

【1059】

ステップS5504にて否定判定をした場合又はステップS5505の処理を実行した場合、第8表示データバッファ278への設定処理を実行する（ステップS5506）。図95は第8表示データバッファ278への設定処理を示すフローチャートである。なお、第8表示データバッファ278への設定処理におけるステップS5601～ステップS5610の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1060】

まず特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS5601）。チェック中カウンタ211gの値が1以上である場合（ステップS5601：YES）、初期チェック期間（具体的には5秒）であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア211における第8表示データバッファ278に設定する（ステップS5602）。第8表示データバッファ278に設定された表示データは既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a～204aを発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示IC266に供給されることにより、図86（b）の説明図に示すように、チェック用表示として、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a～204aが発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメント201a～204aが正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

30

40

【1061】

その後、特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値を1減算する（ステップS5603）。これにより、チェック中カウンタ211gを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合には、当該チェック中カウンタ211gの値が第2タイマ割込み処理が起動される度に定期的に減算されることとなる。

50

【1062】

チェック中カウンタ211gの値が「0」であり初期チェック期間ではない場合（ステップS5601：NO）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5604）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS5604：NO）、第1，第2報知用表示装置201，202について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップS5605）。当該設定処理では、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aを発光状態とするための表示データを第8表示データバッファ278に設定する。なお、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aを発光状態とする構成に
10 限定されることはなく、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aにて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

【1063】

その後、非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に設定された演算結果データを読み出し（ステップS5606）、その読み出した演算結果データを第3，第4報知用表示装置203，204に適用する表示データとして第8表示データバッファ278に設定する（ステップS5607）。詳細は後述するが非特定制御の処理に含まれる表示用処理（図96）では管理開始フラグに「1」がセットされていない場合、現状エリア256からベース値を読み出し、読み出したベース値における小数点第1
20 位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア253に設定する。ステップS5607ではこの演算結果データを第3，第4報知用表示装置203，204に適用する表示データとして第8表示データバッファ278に設定する。

【1064】

ステップS5605及びステップS5607にて第8表示データバッファ278に設定された表示データが表示IC266に供給されることにより、図86（c）の説明図に示すように、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aが発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置203にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第1位の数字が表示
30 されるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第2位の数字が表示される。第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a，202aを発光状態としながら第3，第4報知用表示装置203，204にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【1065】

管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア259という予め定められた順序で第1～第4
40 報知用表示装置201～204にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては現状エリア256のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機10の出荷段階においてパチンコ機10の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

【1066】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5604：YES）、非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第8表示データバッファ278に設定する（ステップS5608）。当該表示データが表示IC266に供給されることにより、現状
50 エリア256のベース値が報知対象となっているのであれば図85（a）の説明図に示

すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第1履歴エリア257のベース値が報知対象となっているのであれば図85(b)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア258のベース値が報知対象となっているのであれば図85(c)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア259のベース値が報知対象となっているのであれば図85(d)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【1067】

その後、非特定制御用のワークエリア213に設けられた初期表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS5609)。初期表示フラグは、現状エリア256のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「1」がセットされている場合(ステップS5609:YES)、第1,第2報知用表示装置201,202について点滅設定処理を実行する(ステップS5610)。

【1068】

当該点滅設定処理では、第8表示データバッファ278に現状設定されている表示データに対応する表示が第1,第2報知用表示装置201,202にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第1,第2報知用表示装置201,202に対する表示データの送信については第8表示データバッファ278に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間(例えば0.5秒)が経過するまでは表示IC266に送信し、その後第1,第2報知用表示装置201,202の全ての表示用セグメント201a,202aを消灯状態とするデータを所定消灯期間(例えば0.5秒)が経過するまでは表示IC266に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア256のベース値が報知対象となった場合には第1,第2報知用表示装置201,202にて演算初期表示が行われることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

【1069】

ここで、ベース値を表示するための第1～第4報知用表示装置201～204とは別に、設定確認用処理又は設定値更新処理において設定値を表示するための設定表示装置205が設けられているとともに、第2タイマ割込み処理では設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において、設定表示装置205に設定値を表示させるための処理(ステップS5502～ステップS5505)だけではなく、第1～第4報知用表示装置201～204にベース値を表示させるための処理(ステップS5506)が実行される。これにより、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に回動させて主制御装置71の正面側を露出させることによって、設定表示装置205に表示されている設定値及び第1～第4報知用表示装置201～204に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認処理において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

【1070】

第2タイマ割込み処理(図94)の説明に戻り、ステップS5506の処理を実行した後は、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2を通じた信号の送信状態をOFF状態とするとともに(ステップS5507)、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4を通じた信号の送信状態をOFF状態とする(ステップS5508)

。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 5 5 0 9）。

【1 0 7 1】

種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1 ～第 8 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 8 のうち表示データの送信対象を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 2 7 1 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第 2 表示データバッファ 2 7 2 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第 3 表示データバッファ 2 7 3 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第 4 表示データバッファ 2 7 4 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第 5 表示データバッファ 2 7 5 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「6」である場合、第 6 表示データバッファ 2 7 6 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「7」である場合、第 7 表示データバッファ 2 7 7 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「8」である場合、第 8 表示データバッファ 2 7 8 の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を 1 加算するとともに、その 1 加算後における種別カウンタの値が上限値である「8」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第 2 タイマ割込み処理の各処理回ごとに第 1 ～第 8 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 8 において表示データの送信対象が順次変更される。

10

【1 0 7 2】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出す（ステップ S 5 5 1 0）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第 1 表示回路 2 6 1 に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第 2 表示回路 2 6 2 に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第 3 表示回路に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第 4 表示回路に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第 5 表示回路に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第 6 表示回路に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第 7 表示回路 2 6 3 に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第 8 表示回路 2 6 4 に対応する種別データを主側 R O M 8 3 から読み出す。

20

30

【1 0 7 3】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 8 から表示データを読み出す（ステップ S 5 5 1 1）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第 1 表示データバッファ 2 7 1 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第 2 表示データバッファ 2 7 2 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第 3 表示データバッファ 2 7 3 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第 4 表示データバッファ 2 7 4 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第 5 表示データバッファ 2 7 5 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第 6 表示データバッファ 2 7 6 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第 7 表示データバッファ 2 7 7 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第 8 表示データバッファ 2 7 8 から表示データを読み出す。

40

【1 0 7 4】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップ S 5 5 1 2）。当該送信処理では、ステップ S 7 2 1 0 にて読み出した種別データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップ S 7 2 1 1 にて読み出した表示データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 に対する信号出力

50

を行う。その後、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップS5513）。

【1075】

図96はチェック処理（図88）のステップS5206にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップS5701～ステップS5720の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1076】

まず特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS5701）。チェック中カウンタ211gの値が1以上である場合（ステップS5701：YES）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた前回チェック中フラグに「1」をセットする（ステップS5702）。前回チェック中フラグはチェック中カウンタ211gの値が1以上であることを表示用処理の前の処理回において確認したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1077】

チェック中カウンタ211gの値が「0」である場合（ステップS5701：NO）、非特定制御用のワークエリア213における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5703）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS5703：NO）、非特定制御用のワークエリア213における前回チェック中フラグを「0」クリアする（ステップS5704）。

【1078】

その後、現状エリア256からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に設定する（ステップS5705）。当該演算結果データに対応する表示データが表示IC266に送信されることにより、現状エリア256のベース値における小数点第1位の数字が第3報知用表示装置203にて表示され、現状エリア256のベース値における小数点第2位の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

【1079】

管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア253に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には既に説明したとおり、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容が、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。具体的には、第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a、202aが発光状態となる。

【1080】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5703：YES）、非特定制御用のワークエリア213における前回チェック中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5706）。前回チェック中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS5706：NO）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた切替タイミングカウンタ254（図83参照）の値を1減算する（ステップS5707）。切替タイミングカウンタ254は、演算結果記憶エリア252の現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア

259という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【1081】

ステップS5707の処理を実行した場合、1減算後における切換タイミングカウンタ254の値が「0」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップS5708）。ステップS5708にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213に設けられた表示対象カウンタ255（図83参照）の値を1加算する（ステップS5709）。そして、1加算後における表示対象カウンタ255の値が最大値である「3」を超えた場合（ステップS5710：YES）、表示対象カウンタ255の値を「0」クリアする（ステップS5711）。

10

【1082】

表示対象カウンタ255は、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア256に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア257に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア258に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア259に記憶されたベース値が報知対象となる。

20

【1083】

ステップS5710にて否定判定をした場合、又はステップS5711の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における切換タイミングカウンタ254に次の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値をセットする（ステップS5712）。

【1084】

ステップS5708にて否定判定をした場合、又はステップS5712の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタ255の値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア253に設定する（ステップS5713）。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置201に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置202に行わせるための表示データとを含む。

30

【1085】

その後、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のうち表示対象カウンタ255の値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア253に設定する（ステップS5714）。演算結果データは、報知対象のベース値における少数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置203に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における少数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置204に行わせるための表示データとを含む。

40

【1086】

上記のように表示対象設定エリア253に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。第2タイマ割込み処理にて当該表示データが表示IC266に送信されることにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて当該表示データに

50

対応する表示が行われる。

【1087】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア256のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに（ステップS5715）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5716）。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。ステップS5715及びステップS5716の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213における初期表示フラグに「1」をセットし（ステップS5717）、ステップS5715及びステップS5716のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「0」クリアする（ステップS5718）。

10

【1088】

初期表示フラグは、現状エリア256のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第2タイマ割込み処理にて初期表示フラグに「1」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア253に記憶された表示データを表示IC266に送信するだけでなく、当該表示データに対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせる場合に第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるとともに第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204を点灯表示させる。

20

【1089】

特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値が「0」であるとともに非特定制御用のワークエリア213における管理開始フラグに「1」がセットされている場合であって（ステップS5701：NO、ステップS5703：YES）、非特定制御用のワークエリア213における前回チェック中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5706：YES）、管理開始フラグに「1」がセットされている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において、初期チェック期間（具体的には5秒）が経過したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における前回チェック中フラグを「0」クリアした後に（ステップS5719）、切換タイミングカウンタ254の設定処理を実行する（ステップS5720）。

30

【1090】

切換タイミングカウンタ254の設定処理では、非特定制御用のワークエリア213における切換タイミングカウンタ254に次の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する。一方、非特定制御用のワークエリア213における表示対象カウンタ255の値は更新されることなく維持される。表示対象カウンタ255は、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

40

【1091】

ステップS5719及びステップS5720の処理を実行した後は、ステップS5713～ステップS5718の処理を実行する。これにより、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち表示対象カウンタ255の値に対応するベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1092】

上記のとおり主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の

50

供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されることで第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了して初期チェック期間（具体的には 5 秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて再開されるとともに、その再開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には 5 秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

10

【1 0 9 3】

図 9 7 は主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 及び設定表示装置 2 0 5 にて各種表示が行われる様子を示すタイムチャートである。図 9 7（a）は主側 M P U 8 2 に動作電力が供給されている期間を示し、図 9 7（b）は設定値更新処理が実行されている期間を示し、図 9 7（c）は演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 9 7（d）は演算結果記憶エリア 2 5 2 における第 1 履歴エリア 2 5 7 に格納されているベース値が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 9 7（e）は演算結果記憶エリア 2 5 2 における第 2 履歴エリア 2 5 8 に格納されているベース値が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 9 7（f）は演算結果記憶エリア 2 5 2 における第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されているベース値が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示されている期間を示し、図 9 7（g）は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における切換タイミングカウンタ 2 5 4 の値を示し、図 9 7（h）は設定表示装置 2 0 5 にて設定値の表示が行われている期間を示し、図 9 7（i）は第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われている期間を示す。

20

【1 0 9 4】

まず動作電力の供給が開始された場合に設定確認処理及び設定値更新処理が実行されない場合について説明する。

30

【1 0 9 5】

t 1 のタイミングで図 9 7（a）に示すように主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始される。この場合、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行は禁止されている。第 2 タイマ割込み処理の実行が禁止されていることで、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 は消灯状態に維持され、ベース値の表示は開始されない。

【1 0 9 6】

その後、t 2 のタイミングで、チェック中カウンタ 2 1 1 g の設定処理（ステップ S 3 2 2 6）が実行されるとともに、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が許可される。したがって、当該 t 2 のタイミングで図 9 7（i）に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 においてチェック用表示が開始される。遊技ホールの管理者は当該チェック用表示を目視確認することで、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 に故障が発生していないか否かを特定することが可能となる。

40

【1 0 9 7】

その後、t 2 のタイミングから初期チェック期間（具体的には 5 秒）が経過することで、t 3 のタイミングで図 9 7（i）に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 におけるチェック用表示が終了する。第 2 タイマ割込み処理の実行が許可されている状況においてチェック用表示が終了することで、図 9 7（c）に示すように現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて開始される。また、当該 t 3 のタイミングで図 9 7（g）に示すように、切換タイミングカウンタ 2 5 4 に表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報がセットされる。

50

【1098】

その後、t4のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間(具体的には5秒)が経過することで、当該t4のタイミングで図97(c)及び図97(d)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が現状エリア256に格納されているベース値から第1履歴エリア257に格納されているベース値に変更される。その後、t5のタイミング、t6のタイミング及びt7のタイミングを含めて、図97(g)に示すように表示継続期間(具体的には5秒)が経過する度に、図97(c)～図97(f)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204において報知対象となるベース値が予め定められた順序(現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア259)に従って順次切り換えられる。また、最後の順序である第3履歴エリア259におけるベース値の表示が表示継続期間(具体的には5秒)に亘って行われた後は、最初の順序である現状エリア256におけるベース値の表示が表示継続期間(具体的には5秒)に亘って行われる。

10

【1099】

次に、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行される場合について説明する。

【1100】

t8のタイミングで図97(a)に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始される。この場合、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行は禁止されている。第2タイマ割込み処理の実行が禁止されていることで、第1～第4報知用表示装置201～204は消灯状態に維持され、ベース値の表示は開始されない。

20

【1101】

その後、t9のタイミングで図97(b)に示すように主側MPU82にて設定値更新処理が開始される。設定値更新処理が開始されることで、当該t9のタイミングで図97(h)に示すように現状の選択対象となっている設定値の表示が設定表示装置205にて開始される。

【1102】

また、設定値更新処理が開始されることで第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行が許可される。第2タイマ割込み処理の実行が許可されることによって、t9のタイミングで図97(c)に示すように現状エリア256に格納されているベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。これにより、図97(h)に示すように設定表示装置205にて設定値が表示されているとともに図97(c)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示されている状況となる。また、当該t9のタイミングで図97(g)に示すように、切換タイミングカウンタ254に表示継続期間(具体的には5秒)に対応する情報がセットされる。

30

【1103】

その後、t10のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間(具体的には5秒)が経過することで、当該t10のタイミングで図97(c)及び図97(d)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が現状エリア256に格納されているベース値から第1履歴エリア257に格納されているベース値に変更される。また、当該t10のタイミングで図97(g)に示すように、切換タイミングカウンタ254に表示継続期間(具体的には5秒)に対応する情報がセットされる。

40

【1104】

その後、t11のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間(具体的には5秒)が経過することで、当該t11のタイミングで図97(d)及び図97(e)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が第1履歴エリア257に格納されているベース値から第2履歴エリア258に格納されているベース値に変更される。また、当該t11のタ

50

イミングで図 9 7 (g) に示すように、切換タイミングカウンタ 2 5 4 に表示継続期間 (具体的には 5 秒) に対応する情報がセットされる。

【1 1 0 5】

その後、t 1 2 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 において計測されている表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過することで、当該 t 1 2 のタイミングで図 9 7 (e) 及び図 9 7 (f) に示すように、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が第 2 履歴エリア 2 5 8 に格納されているベース値から第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されているベース値に変更される。また、当該 t 1 2 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように、切換タイミングカウンタ 2 5 4 に表示継続期間 (具体的には 5 秒) に対応する情報がセットされる。

10

【1 1 0 6】

その後、図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 における表示継続期間の計測途中である t 1 3 のタイミングで、図 9 7 (b) に示すように設定値更新処理が終了する。設定値更新処理が終了することで当該 t 1 3 のタイミングで図 9 7 (h) に示すように設定表示装置 2 0 5 における設定値の表示が終了される。この場合、設定表示装置 2 0 5 は消灯状態となる。

【1 1 0 7】

また、設定値更新処理が終了することで当該 t 1 3 のタイミングで図 9 7 (f) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値の表示が終了する。また、当該 t 1 3 のタイミングで、チェック中カウンタ 2 1 1 g の設定処理 (ステップ S 3 2 2 6) が実行されるとともに、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が許可される。したがって、当該 t 1 3 のタイミングで図 9 7 (i) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてチェック用表示が開始される。遊技ホールの管理者は当該チェック用表示を目視確認することで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に故障が発生していないか否かを特定することが可能となる。

20

【1 1 0 8】

その後、t 1 3 のタイミングから初期チェック期間 (具体的には 5 秒) が経過することで、t 1 4 のタイミングで図 9 7 (i) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が終了する。第 2 タイマ割込み処理の実行が許可されている状況においてチェック用表示が終了することで、ベース値の表示が開始される。この場合、図 9 7 (f) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の報知対象となるベース値は、チェック用表示が開始される直前に行われていた第 3 履歴エリア 2 5 9 のベース値である。また、図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 には表示継続期間 (具体的には 5 秒) に対応する情報が新たにセットされる。これにより、チェック用表示が開始される直前に行われていた種類のベース値の表示がチェック用表示の終了後に再開されるとともに、当該ベース値の表示はチェック用表示が開始される直前における残りの表示継続期間に亘って行われるのではなく、表示継続期間が新たにセットされることで当該表示継続期間に亘って行われる。

30

【1 1 0 9】

その後、t 1 5 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 において計測されている表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過することで、当該 t 1 5 のタイミングで図 9 7 (c) 及び図 9 7 (f) に示すように、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されているベース値から現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値に変更される。また、t 1 6 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 において計測されている表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過することで、当該 t 1 6 のタイミングで図 9 7 (c) 及び図 9 7 (d) に示すように、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値から第 1 履歴エリア 2 5 7 に格納されているベース値に変更される。

40

【1 1 1 0】

50

ベース値を表示するための第1～第4報知用表示装置201～204とは別に、設定確認用処理又は設定値更新処理において設定値を表示するための設定表示装置205が設けられているとともに、第2タイマ割込み処理では設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において、設定表示装置205に設定値を表示させるための処理（ステップS5502～ステップS5505）だけではなく、第1～第4報知用表示装置201～204にベース値を表示させるための処理（ステップS5506）が実行される。これにより、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に回動させて主制御装置71の正面側を露出させることによって、設定表示装置205に表示されている設定値及び第1～第4報知用表示装置201～204に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認用処理において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

10

【1111】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されることで第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了して初期チェック期間（具体的には5秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて再開されるとともに、その再開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には5秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

20

【1112】

＜情報を消去するための処理＞

次に、情報を消去するための処理について説明する。図98は、メイン処理（図61）のステップS3219又は設定値更新処理（図63）のステップS3413にて実行されるRAMクリア処理を示すフローチャートである。なお、RAMクリア処理におけるステップS5801～ステップS5806の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

30

【1113】

まずプロテクト解除処理を実行する（ステップS5801）。プロテクト解除処理では、主側RAM84の各エリアのうち特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214以外のエリアである未使用のエリアが情報の書き込み（「0」クリアを含む）の対象から除外された状態を解除するための処理を実行する。

【1114】

主側MPU82には既に説明したとおり、主側RAM84に対する情報の書き込み及び主側RAM84からの情報の読み出しを行うためのRAM管理回路225（図59参照）が設けられている。RAM管理回路225は、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の読み出し対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアから情報を読み出して主側MPU82に供給し、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアに指定された情報を書き込む。この場合に、主側ROM83における特定制御用のデータには主側RAM84において未使用のエリアのアドレス範囲（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）が

40

50

予め記憶されている。RAM管理回路225は、プロテクト設定が行われている場合には、情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合にそのアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているのであれば当該情報の書き込みを行わない一方、プロテクト設定が解除されている場合には、情報の書き込み対象として指定されたアドレスに含まれているのであれば未使用のエリアのアドレス範囲であってもそのアドレス範囲のエリアに対して情報の書き込みを行う。この情報の書き込みには「0」クリアも含まれる。

【1115】

主側MPU82のレジスタエリア223には既に説明したとおりプロテクトレジスタ223cが設けられている(図59参照)。プロテクトレジスタ223cは主側RAM84における未使用のエリア(アドレスY(r+3)~アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)~アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)~アドレスY(t+5))に対する情報の書き込みを不可とするか否かをRAM管理回路225において特定するための記憶エリアである。プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合には上記プロテクト設定が行われている状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定されたとしても上記のとおり当該アドレスのエリアには情報の書き込みは行われず。一方、プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合には上記プロテクト設定が行われていない状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定された場合にそのアドレスのエリアに情報の書き込みが行われる。

【1116】

プロテクトレジスタ223cは1ビットのエリアとして設定されているとともに、当該プロテクトレジスタ223cに「1」が設定されている場合が当該プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合に該当し、当該プロテクトレジスタ223cの情報が「0」である場合が当該プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合に該当する。ステップS5801のプロテクト解除処理では、プロテクトレジスタ223cを「0」クリアする。

【1117】

その後、主側MPU82の所定のレジスタに対象アドレスとしてアドレスY(3)を設定する(ステップS5802)。アドレスY(3)は、図57に示すように主側RAM84において特定制御用のワークエリア211に含まれるエリアのアドレスであって、主側RAM84及び特定制御用のワークエリア211における先頭アドレスY(1)及び2番目のアドレスY(2)に対して次の順番に設定されているアドレスである。先頭アドレスY(1)に対応するエリアは、使用対象の設定値の情報が記憶される設定参照用エリアとなっている。また、2番目のアドレスY(2)に対応するエリアは、設定更新表示フラグとなっている。RAMクリア処理では3番目のアドレスY(3)以降のアドレスに対応するエリアに対してクリア処理が実行されるが、先頭アドレスY(1)に対応する設定参照用エリア及び2番目のアドレスY(2)に対応する設定更新表示フラグに対してはクリア処理が実行されない。これにより、RAMクリア処理によって使用対象の設定値の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、設定値更新処理の実行途中の状況であることを示す情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。なお、RAMクリア処理の対象から除外されたエリアとして、上記第1の実施形態と同様に天井カウンタ131が含まれている構成としてもよい。

【1118】

その後、対象アドレスに対応するエリアに対して「0」クリアを行うとともに初期設定を実行する(ステップS5803)。クリア対象アドレスがアドレスY(3)である場合には当該アドレスY(3)に対応するエリアを「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、クリア対象アドレスがアドレスY(r+3)~アドレスY(r+5)のいずれかである場合には対応するエリアが未使用のエリアとなるが、ステップS5801にて

プロテクトレジスタ 223c が「0」クリアされているため、当該未使用のエリアに対しても「0」クリアするとともに初期設定を実行する。

【1119】

その後、対象アドレスがアドレス $Y(s+1)$ であるか否かを判定する（ステップ S5804）。アドレス $Y(s+1)$ は、図 57 に示すように特定制御用のスタックエリア 212 に含まれるエリアのアドレスであって、当該特定制御用のスタックエリア 212 における最終アドレス $Y(s+2)$ に対して 1 個前の順序のアドレスである。特定制御用のスタックエリア 212 における最終アドレス $Y(s+2)$ には RAM クリア処理を終了した後におけるプログラム上の戻り番地の情報が設定されているため、RAM クリア処理の対象から除外されている。

10

【1120】

対象アドレスがアドレス $Y(s+1)$ ではない場合（ステップ S5804：NO）、対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップ S5805）。具体的には、対象アドレスを 1 加算する。そして、その 1 加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップ S5803 にて「0」クリア及び初期設定を行い、ステップ S5804 の処理を実行する。

【1121】

対象アドレスが特定制御用のワークエリア 211 における最終アドレス $Y(r+2)$ である状況でステップ S5805 の処理が実行された場合には、対象アドレスが未使用のエリアに対応するアドレス $Y(r+3)$ となり、当該未使用のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。この場合、初期設定は行われなため、単に「0」クリアされる。また、対象アドレスが未使用のエリアに対応するアドレス $Y(r+5)$ である状況でステップ S5805 の処理が実行された場合には、対象アドレスが特定制御用のスタックエリア 212 における先頭アドレス $Y(r+6)$ となり、当該特定制御用のスタックエリア 212 における先頭アドレス $Y(r+6)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。この場合、初期設定は行われなため、単に「0」クリアされる。

20

【1122】

上記ステップ S5803～ステップ S5805 の処理が繰り返されることによって、特定制御用のワークエリア 211 におけるアドレス $Y(3)$ ～アドレス $Y(r+2)$ のエリア、特定制御用のワークエリア 211 と特定制御用のスタックエリア 212 との間のアドレス範囲（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）における未使用のエリア、及び特定制御用のスタックエリア 212 におけるアドレス $Y(r+6)$ ～アドレス $Y(s+1)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。そして、アドレス $Y(s+1)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定を行った後におけるステップ S5804 にて肯定判定をする。

30

【1123】

ステップ S5804 にて肯定判定をした場合、メイン処理のステップ S3203 と同様に、プロテクト設定処理を実行する（ステップ S5806）。プロテクト設定処理では既に説明したとおり、プロテクトレジスタ 223c に「1」をセットする。プロテクトレジスタ 223c に「1」がセットされてプロテクト情報が設定されている状態となることにより、主側 RAM 84 における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となる。その後、本 RAM クリア処理を終了する。

40

【1124】

上記のように RAM クリア処理が実行されることにより、動作電力の供給が開始された場合に必要に応じて特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 の一部のエリアに対してクリア処理を実行することが可能となる。この場合に、主側 RAM 84 において特定制御用のワークエリア 211 と特定制御用のスタックエリア 212 との間に未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）が設定され

50

ている構成において、RAMクリア処理が実行される場合にはプロテクト解除処理（ステップS5801）が実行されてプロテクトレジスタ223cが「0」クリアされることで、未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5）、アドレスY（s+3）～アドレスY（s+5）、アドレスY（t+3）～アドレスY（t+5））に対する情報の書き込みが不可となった状態が解除される。これにより、RAMクリア処理においては特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212に対してクリア処理を実行する場合に、特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間に設定されている未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5））を含めて特定制御用のワークエリア211から特定制御用のスタックエリア212に亘る一連の範囲となるアドレス範囲（アドレスY（3）～Y（s+1））を指定してクリア処理を実行すればよい。よって、特定制御用のワークエリア211においてクリア処理の対象となるアドレス範囲と特定制御用のスタックエリア212においてクリア処理の対象となるアドレス範囲とを区別してRAMクリア処理を実行する構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

10

【1125】

RAMクリア処理が開始される場合にプロテクト解除処理（ステップS5801）が実行されてプロテクトレジスタ223cが「0」クリアされたとしても、クリア対象となるアドレス範囲のエリアに対するクリア処理の実行が完了した場合には、プロテクト設定処理（ステップS5806）が実行されてプロテクトレジスタ223cに「1」がセットされる。これにより、RAMクリア処理が完了した段階においては、主側RAM84における未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5）、アドレスY（s+3）～アドレスY（s+5）、アドレスY（t+3）～アドレスY（t+5））に対する情報の書き込みを再度不可とすることが可能となる。

20

【1126】

プロテクト解除処理（ステップS5801）においては主側MPU82のレジスタエリア223におけるプロテクトレジスタ223cを「0」クリアし、プロテクト設定処理（ステップS5806）においては当該プロテクトレジスタ223cに「1」を設定する構成である。これにより、RAMクリア処理において処理負荷を軽減しながら、主側RAM84における未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5）、アドレスY（s+3）～アドレスY（s+5）、アドレスY（t+3）～アドレスY（t+5））に対する情報の書き込みを可能とするための処理、及び当該未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5）、アドレスY（s+3）～アドレスY（s+5）、アドレスY（t+3）～アドレスY（t+5））に対する情報の書き込みを不可とするための処理を行うことが可能となる。

30

【1127】

次に、非特定制御の処理に含まれる第2管理用処理（図87）のステップS5108にて実行される情報異常監視処理について図99のフローチャートを参照しながら説明する。なお、情報異常監視処理におけるステップS5901～ステップS5906の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

40

【1128】

まず非特定制御用のワークエリア213の監視処理を実行する（ステップS5901）。当該監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定し、正常な数値範囲を超えた場合には異常有りと特定する。また、非特定制御用のワークエリア213における通常用カウンタエリア251に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する。例えば通常用カウンタエリア251においてアウトカウンタ251eの値が「0」であるにも関わらず一般入賞カウンタ251aの値が1000以上となっている場合には異常有りと特定する。

【1129】

50

ステップ S 5 9 0 1 における監視処理にて異常有りと特定した場合（ステップ S 5 9 0 2 : Y E S）、主側 M P U 8 2 の所定のレジスタに対象アドレスとしてアドレス Y (s + k) を設定する（ステップ S 5 9 0 3）。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 においてその先頭アドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (s + k - 1) までのエリアは、特定制御の処理から非特定制御の処理が実行される場合に主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの情報が退避される W A バッファ、 B C バッファ、 D E バッファ、 H L バッファ、 I X バッファ及び I Y バッファとなっている。情報異常監視処理では非特定制御用のワークエリア 2 1 3 のうちアドレス Y (s + k) 以降のアドレスに対応するエリアに対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における先頭アドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (s + k - 1) のアドレス範囲のエリアに対してはクリア処理が実行されない。これにより、情報異常監視処理において情報異常の発生が特定されたとしても、特定制御の処理から非特定制御の処理が実行される場合に主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタから非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に退避された情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 1 1 3 0 】

その後、対象アドレスに対応するエリアに対して「 0 」クリアを行うとともに初期設定を実行する（ステップ S 5 9 0 4）。クリア対象アドレスがアドレス Y (s + k) である場合には当該アドレス Y (s + k) に対応するエリアを「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。

20

【 1 1 3 1 】

その後、対象アドレスがアドレス Y (t + 2) であるか否かを判定する（ステップ S 5 9 0 5）。アドレス Y (t + 2) は、図 5 7 に示すように非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における最終アドレスである。

【 1 1 3 2 】

対象アドレスが非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における最終アドレス (t + 2) ではない場合（ステップ S 5 9 0 5 : N O）、対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップ S 5 9 0 6）。具体的には、対象アドレスを 1 加算する。そして、その 1 加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップ S 5 9 0 4 にて「 0 」クリア及び初期設定を行い、ステップ S 5 9 0 5 の処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における所定のアドレス範囲（アドレス Y (s + k) ~ アドレス Y (t + 2) ）に含まれるエリアに対して「 0 」クリア及び初期設定が行われる。当該アドレス範囲（アドレス Y (s + k) ~ アドレス Y (t + 2) ）のエリアには、第 1 ~ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s、磁気異常フラグ 2 1 3 t、通常用カウンタエリア 2 5 1、演算結果記憶エリア 2 5 2、表示対象設定エリア 2 5 3、切換タイミングカウンタ 2 5 4 及び表示対象カウンタ 2 5 5 が含まれる。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における最終アドレス (t + 2) に対してクリア処理が実行されてステップ S 5 9 0 5 にて肯定判定をした場合、本情報異常監視処理を終了する。

30

40

【 1 1 3 3 】

上記のように情報異常監視処理では非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に情報異常が発生していることが特定された場合には、当該非特定制御用のワークエリア 2 1 3 において主側 M P U 8 2 におけるレジスタの情報が退避されたエリア以外のエリアに対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。

【 1 1 3 4 】

情報異常監視処理では非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に対してはクリア処理が実行されない。非

50

特定制御用のワークエリア 2 1 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 との間には未使用のエリア（アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）が存在しているが、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には未使用のエリアが存在していない。したがって、情報異常監視処理において一連のアドレス範囲を指定してクリア処理を実行する構成であったとしても、プロテクト解除処理及びプロテクト設定処理を実行する必要がない。

【1 1 3 5】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1 1 3 6】

主側 MPU 8 2 にて特定制御の処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる主側 RAM 8 4 の記憶領域として特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 とが設けられていることにより、情報の書き込み対象となる記憶領域を役割に応じて特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 とで使い分けることが可能となる。また、主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）が設けられており、当該未使用のエリアには特定制御の処理が実行される場合に情報の書き込みが行われなため、主側 RAM 8 4 のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 とを明確に区別することが可能となる。

【1 1 3 7】

この場合に、RAM クリア処理が実行される場合にはプロテクト解除処理（ステップ S 5 8 0 1）が実行されてプロテクトレジスタ 2 2 3 c が「0」クリアされることで、未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ 、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ 、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となった状態が解除される。これにより、RAM クリア処理においては、特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に設定されている未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）を含めて特定制御用のワークエリア 2 1 1 から特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に亘る一連の範囲となるアドレス範囲（アドレス $Y(3)$ ～ $Y(s+1)$ ）を指定してクリア処理を実行すればよい。よって、特定制御用のワークエリア 2 1 1 においてクリア処理の対象となるアドレス範囲と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 においてクリア処理の対象となるアドレス範囲とを区別して RAM クリア処理を実行する構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

【1 1 3 8】

特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行されている状況のいずれであっても送信対象となったコマンドは、レジスタエリア 2 2 3 のコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納される。つまり、主側 RAM 8 4 において情報の書き込み対象となるエリアが特定制御の処理が実行されている状況と非特定制御の処理が実行されている状況とで相違している構成であっても、送信対象のコマンドを書き込むエリアは特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御の処理が実行されている状況において兼用される。よって、コマンドを格納するための処理を特定制御の処理及び非特定制御の処理の一方のみに集約させる必要がないため、コマンドを格納するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【1 1 3 9】

セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを特定するための処理が特定制御の処理だけではなく非特定制御の処理においても実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを監視するための処理が非特定制御の処理に対して割り当てられることとなり、特定制御の処理についてのプログラムやデータの容量を他の処理に割り当てることが可能となる。

【1 1 4 0】

＜第 5 の実施形態＞

本実施形態では遊技の進行を制御するための制御内容が上記第 4 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 4 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1141】

本実施形態であっても上記第 4 の実施形態と同様に、主側 MPU 82 においてプログラムを利用して実行される各種制御は特定制御と非特定制御とで区別される。つまり、主側 MPU 82 には、特定制御の処理を実行する機能として特定制御処理部 221 が設けられているとともに、非特定制御の処理を実行する機能として非特定制御処理部 222 が設けられている（図 59 参照）。主側 ROM 83 においては、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されているエリアのアドレスと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されているエリアのアドレスとが明確に区別されている（図 56 参照）。また、主側 RAM 84 においても、特定制御にて利用される特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 のアドレス範囲と、非特定制御にて利用される非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 のアドレス範囲とが明確に区別されている（図 57 参照）。

【1142】

図 100 は非特定制御用のワークエリア 213 の各種エリア 251～255，441，442 を説明するための説明図である。

【1143】

非特定制御用のワークエリア 213 には上記第 4 の実施形態と同様に、通常用カウンタエリア 251、演算結果記憶エリア 252、表示対象設定エリア 253、切替タイミングカウンタ 254 及び表示対象カウンタ 255 が設けられている。通常用カウンタエリア 251 の各カウンタ 251a～251e は、前扉枠 14 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部 24a，31～34 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。演算結果記憶エリア 252 は、通常用カウンタエリア 251 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報であるベース値を記憶するためのエリアである。表示対象設定エリア 253 には、演算結果記憶エリア 252 の現状エリア 256、第 1 履歴エリア 257、第 2 履歴エリア 258 及び第 3 履歴エリア 259 に格納された各ベース値のうち第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 への表示対象となるベース値が格納される。切替タイミングカウンタ 254 は、演算結果記憶エリア 252 の現状エリア 256、第 1 履歴エリア 257、第 2 履歴エリア 258 及び第 3 履歴エリア 259 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。表示対象カウンタ 255 は、演算結果記憶エリア 252 における現状エリア 256、第 1 履歴エリア 257、第 2 履歴エリア 258 及び第 3 履歴エリア 259 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象となるベース値を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。

【1144】

非特定制御用のワークエリア 213 には、合計獲得数カウンタ 441 及び強制移行フラグ 442 が設けられている。合計獲得数カウンタ 441 は、所定の終了契機が発生するまでにおける所定差球数を計測するためのカウンタである。所定差球数とは、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数（一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球により遊技者に払い出された遊技球の合計個数）から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域 PA への遊技球の合計供給個数（アウト口 24a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のいずれかに入球して遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数）を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分

の個数のことである。所定の終了契機は、高確率モードであって高頻度サポートモードである高確率状態又は低確率モードであって高頻度サポートモードである時短状態から低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行した場合に発生する。また、所定の終了契機は、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個以上となった場合にも発生する。所定の終了契機が発生して開閉実行モードではなく且つ低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態への移行が発生した場合に合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。また、合計獲得数カウンタ441の値が負の値になった場合にも合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。また、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にも合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理、及び合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。

10

【1145】

強制移行フラグ442は、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個以上となった場合に「1」がセットされるフラグである。強制移行フラグ442に「1」がセットされる処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。強制移行フラグ442に「1」がセットされていることが、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用した特定制御の処理にて通常復帰可能状況において特定された場合、当該特定制御の処理において通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。そして、当該通常遊技状態への移行が発生したことが、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて特定されることで、当該非特定制御の処理にて強制移行フラグ442の値が「0」クリアされる。

20

【1146】

図101は合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数が計測される様子を示すタイムチャートである。横軸は経過時間であり、縦軸は遊技開始後における差球数である。

【1147】

t1のタイミングで発射操作装置28の操作が開始されて遊技が開始されることにより遊技領域PAに向けて遊技球が発射され当該遊技領域PAに遊技球が供給される。この場合、遊技領域PAに供給される遊技球の個数の方が賞球個数よりも多いことで、遊技球の合計賞球個数に対する遊技領域PAへの遊技球の合計供給個数の差である差球数は遊技開始直前の初期値である「0」を下回り負の値となる。合計獲得数カウンタ441は負の値となる場合には「0」クリアされるため、「0」の値が維持されることになる。

30

【1148】

その後、t2のタイミングで大当たり結果の遊技回が終了して開閉実行モードが発生することにより、合計賞球個数が合計供給個数よりも多くなることで差球数は減少から増加に転じる。この場合、合計獲得数カウンタ441はt2のタイミングで「0」となっているため、合計賞球個数が合計供給個数よりも多い状況であるt2のタイミング以降においては合計獲得数カウンタ441の値は1以上の値となるとともに増加していく。

40

【1149】

その後、t3のタイミングで開閉実行モードが終了するものの高確率状態となることで、差球数の単位時間当たりの増加量はそれまでよりも低下するものの差球数の増加は維持される。そして、t4のタイミング～t5のタイミングで開閉実行モードが発生し、t5のタイミング～t6のタイミングで高確率状態となり、t6のタイミング～t7のタイミングで開閉実行モードが発生する。この場合、これらt3のタイミング～t7のタイミングにおいて差球数は増加し続け、合計獲得数カウンタ441の値も増加し続ける。

【1150】

t6のタイミング～t7のタイミングに亘って実行される開閉実行モードの途中のタイミングであるtaのタイミングで、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差

50

球数が終了基準個数 K（具体的には 1 2 0 0 0 個）に到達する。この場合、差球数の最小値である特定基準値は t 2 のタイミングにおける差球数であるため、当該 t 2 のタイミングにおいて合計獲得数カウンタ 4 4 1 が「0」クリアされた状態が、所定の終了契機が発生する前に所定差球数が最後に 0 個の初期値にされた状態となる。そして、この初期値とされた 0 個の状態から増加した分である所定差球数が、t a のタイミングで終了基準個数 K（具体的には 1 2 0 0 0 個）に到達することになる。合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数 K（具体的には 1 2 0 0 0 個）に到達することにより強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされ、強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされることにより通常復帰可能状況において通常遊技状態への移行が発生する。通常復帰可能状況については後に説明する。

10

【1 1 5 1】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における第 1 タイマ割込み処理について説明する。図 1 0 2 は第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 6 0 0 1 ~ ステップ S 6 0 2 2 の処理のうちステップ S 6 0 1 0 にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップ S 6 0 2 2 にて呼び出されて実行される第 2 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行され、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

20

【1 1 5 2】

ステップ S 6 0 0 1 ~ ステップ S 6 0 0 4 では上記第 4 の実施形態における第 1 タイマ割込み処理（図 6 8）のステップ S 3 8 0 1 ~ ステップ S 3 8 0 4 と同一の処理を実行する。また、ステップ S 6 0 0 6 ~ ステップ S 6 0 2 2 では上記第 4 の実施形態における第 1 タイマ割込み処理（図 6 8）のステップ S 3 8 0 5 ~ ステップ S 3 8 2 1 と同一の処理を実行する。

【1 1 5 3】

変動用カウンタ更新処理（ステップ S 6 0 0 4）を実行した後であって、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する処理（ステップ S 6 0 0 6）を実行する前に、主側 R A M 8 4 における特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた通常復帰フラグを「0」クリアする（ステップ S 6 0 0 5）。通常復帰フラグは、強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされたことに対して、特定制御の処理において通常遊技状態に移行させる処理が実行されたか否かを主側 M P U 8 2 の非特定制御の処理にて特定するためのフラグである。特定制御の処理において通常復帰フラグに「1」をセットする処理はステップ S 6 0 1 5 の特図特電制御処理にて実行され、非特定制御の処理において通常復帰フラグに「1」がセットされていることを特定する処理及び通常復帰フラグに「1」がセットされている場合に合計獲得数カウンタ 4 4 1 と強制移行フラグ 4 4 2 とを「0」クリアする処理はステップ S 6 0 2 2 の第 2 管理用処理にて実行される。つまり、第 1 タイマ割込み処理が起動される度にステップ S 6 0 0 5 にて通常復帰フラグを「0」クリアする処理が実行されるとしても、第 1 タイマ割込み処理にて通常復帰フラグに「1」がセットされた場合には当該通常復帰フラグを「0」クリアする処理が実行される前に、第 1 タイマ割込み処理における非特定制御の処理にて通常復帰フラグに「1」がセットされていることを特定する処理及び通常復帰フラグに「1」がセットされている場合に合計獲得数カウンタ 4 4 1 及び強制移行フラグ 4 4 2 を「0」クリアする処理が実行されることになる。

30

40

【1 1 5 4】

図 1 0 3 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態におけるチェック処理を示すフローチャートである。チェック処理は、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 6 0 2 2 の第 2 管理用処理（図 8 7）のステップ S 5 1 0 9 にて実行される。なお、チェック処理におけるステップ S 6 1 0 1 ~ ステップ S 6 1 0 7 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行

50

される。

【1155】

チェック処理では、前扉枠14が開放状態ではなく（ステップS6101：NO）、開閉実行モードではなく（ステップS6102：NO）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップS6103：NO）、通常の入球管理処理（ステップS6104）を実行する。通常の入球管理処理の処理内容は、上記第4の実施形態における通常の入球管理視処（図89）と同一である。

【1156】

ステップS6102にて肯定判定をした場合、ステップS6103にて肯定判定をした場合、又はステップS6104の処理を実行した場合、合計獲得数の管理処理を実行する（ステップS6105）。つまり、通常の入球管理処理（ステップS6104）は、開閉実行モードである場合又は高頻度サポートモードである場合には実行されることはなく、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合に実行されるのに対して、合計獲得数の管理処理（ステップS6105）は開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合だけではなく、開閉実行モード又は高頻度サポートモードである場合にも実行される。

【1157】

一方、前扉枠14が開放状態である場合には（ステップS6101：YES）、合計獲得数の管理処理（ステップS6105）は実行されない。これにより、前扉枠14を開放状態として一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33又は第2作動口34に遊技球を手入れしたことにより差球数が変動したとしても、合計獲得数カウンタ441において計測されている所定差球数にその影響が及ばないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、前扉枠14が開放状態である場合であっても合計獲得数の管理処理（ステップS6105）が実行される構成としてもよい。

【1158】

ステップS6101にて肯定判定をした場合、又はステップS6105の処理を実行した場合、結果演算処理（ステップS6106）及び表示用処理（ステップS6107）を実行する。結果演算処理の処理内容は上記第4の実施形態における結果演算処理（図90）と同一であり、表示用処理の処理内容は上記第4の実施形態における表示用処理（図96）と同一である。

【1159】

図104はチェック処理（図103）のステップS6105にて実行される合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。なお、合計獲得数の管理処理におけるステップS6201～ステップS6216の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1160】

まず特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6201）。通常復帰フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS6201：NO）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6202）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6202：YES）、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が既に終了基準個数（具体的には12000個）に到達していることを意味するため、ステップS6203以降の処理を実行することなく、そのまま本合計獲得数の管理処理を終了する。

【1161】

強制移行フラグ442に「1」がセットされていない場合（ステップS6202：NO）、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ及び第2作動入賞確認フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定

する（ステップS6203）。第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、一般入賞口31への入賞が発生して第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、一般入賞口31への入賞が発生して第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、一般入賞口31への入賞が発生して第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、特電入賞装置32への入賞が発生して特電検知センサ234aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、第1作動口33への入賞が発生して第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、第2作動口34への入賞が発生して第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。

10

【1162】

ステップS6203にて肯定判定をした場合、合計獲得数カウンタ441の加算処理を実行する（ステップS6204）。合計獲得数カウンタ441の加算処理では、第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である15個から、当該賞球の契機として特電入賞装置32に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「14」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である3個から、当該賞球の契機として第1作動口33に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「2」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である2個から、当該賞球の契機として第2作動口34に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「1」を合計獲得数カウンタ441に加算する。

20

30

【1163】

なお、本実施形態では一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は10個であり、特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は15個であり、第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は3個であり、第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は2個である。但し、上記第1の実施形態と同様に第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数が1個である構成としてもよい。この場合、第1作動口33に1個の遊技球が入球したことに対して払い出される遊技球の個数は1個となり増減0個となるため、第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ441の値の更新が行われなくてもよい。また、上記第1の実施形態と同様に第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数が1個である構成としてもよい。この場合、第2作動口34に1個の遊技球が入球したことに対して払い出される遊技球の個数は1個となり増減0個となるため、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ441の値の更新が行われなくてもよい。

40

50

【1164】

ステップS6203にて否定判定をした場合、又はステップS6204の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dのアウト確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6205）。アウト確認フラグに「1」がセットされている場合、アウト口24aへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。

【1165】

なお、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ及びアウト確認フラグの情報は、非特定制御の処理に含まれる合計獲得数の管理処理にて読み出されることとなるが、これらフラグに対する情報の更新は当該合計獲得数の管理処理においては実行されない。これらフラグを「0」クリアする処理や「1」をセットする処理は上記第4の実施形態と同様に特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図71）にて実行される。

10

【1166】

アウト確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6205：YES）、合計獲得数カウンタ441の値を1減算する（ステップS6206）。そして、その1減算後における合計獲得数カウンタ441の値が「0」を下回った場合には（ステップS6207：NO）、合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする（ステップS6208）。これにより、合計獲得数カウンタ441の値の減算後において当該値が「0」を下回った場合には当該合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて「0」に維持されることになる。

20

【1167】

ステップS6205にて否定判定をした場合、ステップS6207にて肯定判定をした場合、又はステップS6208の処理を実行した場合、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個以上となったか否かを判定する（ステップS6209）。所定差球数が終了基準個数以上となっている場合（ステップS6209：YES）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」をセットする（ステップS6210）。また、強制移行フラグ442に「1」をセットしたことを示す強制移行コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS6211）。音光側MPU93は強制移行コマンドを受信した場合、その時点における状況に応じたエンディング演出が実行されるように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。

30

【1168】

ステップS6209にて否定判定をした場合、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個よりも少ない報知基準個数である10000個以上となったか否かを判定する（ステップS6212）。所定差球数が報知基準個数以上となっている場合（ステップS6212：YES）、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS6213）。音光側MPU93は移行前コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前報知が実行されるように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。また、外部出力処理（ステップS6214）として、所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号を遊技ホールの管理コンピュータに外部出力する。

40

【1169】

一方、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6201：YES）、合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアするとともに（ステップS6215）、強制移行フラグ442を「0」クリアする（ステップS6216）。通常復帰フラグには開閉実行モードではなく通常遊技状態への移行が発生した場合に「1」がセットされるため、開閉実行モードではなく通常遊技状態へ

50

の移行が発生した場合には合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が初期値である「0」となるとともに、強制移行フラグ 4 4 2 が「0」クリアされる。

【1 1 7 0】

次に、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされていることに基づいて通常遊技状態に移行させるための処理と、高確率状態又は時短状態の終了に伴って通常遊技状態に移行した場合に特定制御用のワークエリア 2 1 1 における通常復帰フラグに「1」をセットするための処理とを説明する。

【1 1 7 1】

図 1 0 5 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特図変動開始処理を示すフローチャートである。特図変動開始処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）の特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）にて実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップ S 6 3 0 1 ～ステップ S 6 3 0 8 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 1 7 2】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S 6 3 0 1：Y E S）、高確率の終了処理を実行する（ステップ S 6 3 0 2）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における高確率フラグ及び第 1 高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における高確率状態カウンタ 1 3 3 の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1 1 7 3】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップ S 6 3 0 3）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における時短状態カウンタ 1 3 4 の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1 1 7 4】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップ S 6 3 0 4）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

【1 1 7 5】

その後、天井カウンタ 1 3 1 のセット処理を実行する（ステップ S 6 3 0 5）。天井カウンタ 1 3 1 のセット処理では、メイン処理（図 1 3）におけるステップ S 1 1 4 と同様に、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報をセットする。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップ S 6 3 0 6）。

【1 1 7 6】

ステップ S 6 3 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S 6 3 0 6 の処理を実行した場合、第 1 保留情報又は第 2 保留情報が第 1，第 2 特図保留エリア 1 1 1，1 1 2 に格納されていることを条件として（ステップ S 6 3 0 7：Y E S）、遊技回開始用の処理を実行する（ステップ S 6 3 0 8）。遊技回開始用の処理では、第 1 の実施形態における特図変動開始処理（図 2 0）のステップ S 8 0 2 ～ステップ S 8 1 8 の処理を実行する。

【1 1 7 7】

図 1 0 6 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。特図確定中処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）の特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）にて実行される。なお、特図確定中処理におけるステップ S 6 4 0 1 ～ステップ S 6 4 1 3 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 1 7 8】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS6401：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS6402：YES）、開閉実行モードの開始用処理を実行する（ステップS6403）。開閉実行モードの開始用処理では、上記第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1003～ステップS1007の処理を実行する。このように今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かに関係なく開閉実行モードの開始用処理が実行される。これにより、大当たり結果に対応する遊技回が実行されている途中で所定差球数が終了基準個数となったとしても、当該大当たり結果に対応する遊技回を契機とした開閉実行モードが実行される。

10

【1179】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS6402：NO）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6404）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6404：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップS6405）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグ及び第1高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における高確率状態カウンタ133の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1180】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップS6406）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア211における第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における時短状態カウンタ134の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

20

【1181】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップS6407）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア211におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における変動選択状態カウンタ132の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

30

【1182】

その後、天井カウンタ131のセット処理を実行する（ステップS6408）。天井カウンタ131のセット処理では、メイン処理（図13）におけるステップS114と同様に、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする。その後、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6409）。

【1183】

ステップS6404にて否定判定をした場合、遊技回終了時の状態移行処理を実行する（ステップS6410）。遊技回終了時の状態移行処理では、第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1008～ステップS1012の処理を実行する。そして、当該遊技回終了時の状態移行処理を実行した結果、高確率状態から通常遊技状態への移行が発生した場合又は時短状態から通常遊技状態への移行が発生した場合（ステップS6411：YES）、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6412）。通常復帰フラグに「1」がセットされた場合、既に説明したとおり合計獲得数の管理処理においてステップS6201にて肯定判定をすることで、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする（ステップS6215）。これにより、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個に到達していない状況であっても、遊技状態が開閉実行モードではなく通常遊技状態となった場合には当該合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされて、所定差球数が初期値である0個となる。

40

50

【1184】

ステップS6409の処理を実行した場合、ステップS6411にて否定判定をした場合、又はステップS6412の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS6413）。

【1185】

図107は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。特電終了処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特電終了処理におけるステップS6501～ステップS6509の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

10

【1186】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS6501：YES）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6502）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6502：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップS6503）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグ及び第1高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における高確率状態カウンタ133の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

20

【1187】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップS6504）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア211における第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における時短状態カウンタ134の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1188】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップS6505）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア211におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における変動選択状態カウンタ132の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

30

【1189】

その後、天井カウンタ131のセット処理を実行する（ステップS6506）。天井カウンタ131のセット処理では、メイン処理（図13）におけるステップS114と同様に、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする。その後、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6507）。

【1190】

ステップS6502にて否定判定をした場合、特電終了時の状態移行処理を実行する（ステップS6508）。特電終了時の状態移行処理では、第1の実施形態における特電終了処理（図23）のステップS1102～ステップS1109の処理を実行する。ステップS6507の処理を実行した場合、又はステップS6508の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS6509）。

40

【1191】

強制移行フラグ442に「1」がセットされていない場合に特電終了時の状態移行処理（ステップS6508）が実行され、強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合にステップS6503～ステップS6507の通常遊技状態に移行させるための処理が実行されるものの特電終了時の状態移行処理（ステップS6508）が実行されないことにより、今回の開閉実行モードの移行契機となった大当たり結果の種類に関係なく、所定差球数が終了基準個数となった場合には開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態

50

への移行が発生する。

【1192】

上記のとおり合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達することにより強制移行フラグ442に「1」がセットされたことを契機として通常遊技状態への移行を可能とする通常復帰可能状況は、遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況、時短結果若しくは外れ結果となる遊技回が終了した状況、又は開閉実行モードが終了した状況である。したがって、遊技回の実行途中で強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合には通常遊技状態への移行は待機される。そして、当該遊技回が時短結果又は外れ結果に対応している場合には当該遊技回が終了した場合に通常遊技状態への移行が行われ、当該遊技回が大当たり結果に対応している場合には当該遊技回に続けて実行された開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行が行われる。また、開閉実行モードの実行途中で強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合には通常遊技状態への移行は待機され、当該開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行が行われる。

10

【1193】

図108は音光側MPU93にて実行されるエンディング制御処理を示すフローチャートである。エンディング制御処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1194】

まず主側MPU82から強制移行コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS6601）。強制移行コマンドは既に説明したとおり、主側MPU82における合計獲得数の管理処理（図104）において合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個に到達したことが特定された場合にステップS6211にて送信される。

20

【1195】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップS6601：YES）、今回が時短結果又は外れ結果に対応する遊技回の実行中であれば（ステップS6602：YES、ステップS6603：NO）、音光側ROM94から音光側RAM95に第1エンディングテーブルを読み出す（ステップS6604）。時短結果又は外れ結果に対応した遊技回の実行中に非特定制御用のワークエリア213の強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合、当該時短結果又は外れ結果に対応した遊技回が終了する場合に通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第1エンディングテーブルは、当該時短結果又は外れ結果に対応した遊技回が終了するまでの残りの継続期間において、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第1エンディング演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第1エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第1エンディング演出が実行される。

30

【1196】

図柄表示装置41における第1エンディング演出では遊技回が終了する場合に、大当たり結果、時短結果、外れリーチが発生する外れ結果及び外れリーチが発生しない外れ結果のそれぞれにおいて停止表示されない第1通常復帰図柄の組合せ（例えば「2・4・6」）が停止表示される。当該停止図柄の組合せによっても、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識させることが可能となる。一方、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となっている側では、今回の遊技回が開始される場合に当否判定処理（ステップS805）、大当たり用の振分判定処理（ステップS807）及び時短用の振分判定処理（ステップS811）の結果に基づき停止結果設定処理（ステップS809、ステップS813、ステップS814）にて選択された停止結果が停止表示される。これにより、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づ

40

50

き通常遊技状態に移行する場合であっても、遊技ホールの管理者は遊技回の実行対象となっている特図表示部 37a, 37bを確認することにより、今回の遊技回の開始時に決定された遊技結果を把握することが可能となる。また、第1エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

【1197】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップ S6601：YES）、今回が大当たり結果に対応する遊技回の実行中であれば（ステップ S6602：YES、ステップ S6603：YES）、音光側 ROM94 から音光側 RAM95 に第2エンディングテーブルを読み出す（ステップ S6605）。既に説明したとおり大当たり結果に対応した遊技回の実行中に非特定制御用のワークエリア 213 の強制移行フラグ 442 に「1」がセットされた場合、当該大当たり結果に対応した遊技回が終了してさらにそれに続けて実行された開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第2エンディングテーブルは、当該大当たり結果に対応した遊技回が終了するまでの残りの継続期間及び開閉実行モードの継続期間において、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第2エンディング演出が図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第2エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて第2エンディング演出が実行される。

【1198】

図柄表示装置 41 における第2エンディング演出では遊技回が終了する場合に、大当たり結果、時短結果、外れリーチが発生する外れ結果及び外れリーチが発生しない外れ結果のそれぞれにおいて停止表示されない第2通常復帰図柄の組合せ（例えば「4・6・8」）が停止表示される。当該停止図柄の組合せによっても、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき、開閉実行モードの終了後に通常遊技状態に移行することを遊技者に認識させることが可能となる。一方、第1特図表示部 37a 及び第2特図表示部 37b のうち遊技回の実行対象となっている側では、今回の遊技回が開始される場合に当否判定処理（ステップ S805）、大当たり用の振分判定処理（ステップ S807）及び時短用の振分判定処理（ステップ S811）の結果に基づき停止結果設定処理（ステップ S809、ステップ S813、ステップ S814）にて選択された停止結果が停止表示される。これにより、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき開閉実行モードの終了後に通常遊技状態に移行する場合であっても、遊技ホールの管理者は遊技回の実行対象となっている特図表示部 37a, 37bを確認することにより、今回の遊技回の開始時に決定された遊技結果を把握することが可能となる。また、第2エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

【1199】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップ S6601：YES）、今回が開閉実行モードの実行中であれば（ステップ S6602：NO、ステップ S6606：YES）、音光側 ROM94 から音光側 RAM95 に第3エンディングテーブルを読み出す（ステップ S6607）。既に説明したとおり開閉実行モードの実行中に非特定制御用のワークエリア 213 の強制移行フラグ 442 に「1」がセットされた場合、当該開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第3エンディングテーブルは、当該開閉実行モードの残りの継続期間において、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第3エンディング演出が図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第3エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて第3エンディング演出が実行される。第3エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

【1200】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップ S 6 6 0 1：Y E S）、今回が遊技回及び開閉実行モードのいずれの実行中でもないのであれば（ステップ S 6 6 0 2：N O、ステップ S 6 6 0 6：N O）、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に第 4 エンディングテーブルを読み出す（ステップ S 6 6 0 8）。既に説明したとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれの実行中でもない場合に非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされた場合、その時点で通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第 4 エンディングテーブルは、所定差球数が終了基準個数（具体的には 1 2 0 0 0 個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第 4 エンディング演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第 4 エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて第 4 エンディング演出が実行される。第 4 エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

10

【1 2 0 1】

強制移行コマンドを受信していない場合（ステップ S 6 6 0 1：N O）、主側 M P U 8 2 から移行前コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップ S 6 6 0 9）。移行前コマンドは既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 における合計獲得数の管理処理（図 1 0 4）において合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が報知基準個数である 1 0 0 0 0 個に到達したことが特定された場合にステップ S 6 2 1 3 にて送信される。移行前コマンドを受信している場合であって（ステップ S 6 6 0 9：Y E S）、移行前報知の実行中ではない場合（ステップ S 6 6 1 0：N O）、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に移行前報知用テーブルを読み出す（ステップ S 6 6 1 1）。移行前報知用テーブルは、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行させるようにするためのデータが設定されている。移行前報知用テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて移行前報知が実行される。移行前報知は、音光側 M P U 9 3 への動作電力の供給が停止された場合、主側 M P U 8 2 から強制移行コマンドを受信した場合、又は強制移行コマンドを受信する前に通常遊技状態に移行した場合に終了する。

20

【1 2 0 2】

ステップ S 6 6 0 4、ステップ S 6 6 0 5、ステップ S 6 6 0 7、ステップ S 6 6 0 8 又はステップ S 6 6 1 1 の処理を実行した場合、コマンド送信処理を実行する（ステップ S 6 6 1 2）。コマンド送信処理では、ステップ S 6 6 0 4、ステップ S 6 6 0 5、ステップ S 6 6 0 7、ステップ S 6 6 0 8 又はステップ S 6 6 1 1 にて読み出したテーブルに対応するコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は当該コマンドを受信することにより、音光側 R A M 9 5 に読み出された今回のテーブルに対応する演出又は報知が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。この場合、移行前報知が実行される場合には図柄表示装置 4 1 の隅角側に「△」が表示される。

30

【1 2 0 3】

図 1 0 9 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における第 1 管理用処理を示すフローチャートである。なお、第 1 管理用処理は上記第 4 の実施形態と同様にメイン処理（図 6 1）におけるステップ S 3 2 2 7 にて実行される。また、第 1 管理用処理におけるステップ S 6 7 0 1～ステップ S 6 7 1 7 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

40

【1 2 0 4】

ステップ S 6 7 0 1～ステップ S 6 7 0 9 では上記第 4 の実施形態における第 1 管理用処理（図 6 5）のステップ S 3 5 0 1～ステップ S 3 5 0 9 と同一の処理を実行し、ステップ S 6 7 1 1～ステップ S 6 7 1 7 では上記第 4 の実施形態における第 1 管理用処理（図 6 5）のステップ S 3 5 1 0～ステップ S 3 5 1 6 と同一の処理を実行する。

【1 2 0 5】

50

ステップ S 6 7 0 9 の処理の実行後であってステップ S 6 7 1 1 の処理の実行前であるステップ S 6 7 1 0 では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値を「0」クリアする。これにより、所定差球数が初期値である 0 個となる。

【1 2 0 6】

第 1 管理用処理はメイン処理（図 6 1）のステップ S 3 2 2 7 にて実行される。当該ステップ S 3 2 2 7 の処理は、動作電力の供給の開始時に設定確認用処理、設定値更新処理及び R A M クリア処理のいずれが実行された場合であってもその後に実行される処理であり、さらに設定確認用処理、設定値更新処理及び R A M クリア処理のいずれもが実行されなかった場合であっても実行される処理である。したがって、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には、動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である 0 個となる。

10

【1 2 0 7】

特に、設定値更新処理及び R A M クリア処理の両方が実行されない場合、その後に遊技が行われる場合における遊技状態は、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が前回停止される直前における遊技状態となる。つまり、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が高確率状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も高確率状態となるとともに当該高確率状態の残りの継続回数も引き継がれる。また、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が時短状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も時短状態となるとともに当該時短状態の残りの継続回数も引き継がれる。これに対して、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には、設定値更新処理及び R A M クリア処理の両方が実行されない場合であっても、合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である 0 個となる。よって、高確率状態又は時短状態が動作電力の供給の再開後において引き継がれる場合であっても所定差球数は初期値である 0 個から開始されることとなるため、高確率状態又は時短状態の途中で動作電力の供給を一旦停止させた後に動作電力の供給を再開させることによって所定差球数が終了基準個数である 1 2 0 0 0 個に到達しないようにしながら高確率状態又は時短状態を継続させることが可能となる。

20

【1 2 0 8】

ここで、既に説明したとおり合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が報知基準個数である 1 0 0 0 0 個に到達した場合、移行前報知が実行されるとともに所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号が遊技ホールの管理コンピュータに外部出力される。遊技ホールでは移行前報知を確認した場合又は当該外部出力がされていることを確認した場合、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせたくなければ、電源スイッチの O F F → O N を行うとともに電源スイッチの O N 時に設定変更操作及び R A M クリア操作を行わないようにすればよい。一方、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせるのであれば、電源スイッチの O F F → O N を行わないようにすればよい。

30

【1 2 0 9】

次に、合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達することで通常遊技状態に移行する様子を、図 1 1 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 1 0（a）は主側 M P U 8 2 に動作電力が供給されている期間を示し、図 1 1 0（b）は遊技回が実行されている期間を示し、図 1 1 0（c）は開閉実行モードが実行されている期間を示し、図 1 1 0（d）は高確率状態又は時短状態である期間を示し、図 1 1 0（e）は合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したタイミングを示し、図 1 1 0（f）は強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている期間を示し、図 1 1 0（g）は合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値を「0」クリアする処理が実行されるタイミングを示し、図 1 1 0（h）は所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づき通常遊技状態への移行が発生したタイミングを示す。

40

【1 2 1 0】

まず所定差球数が終了基準個数に到達する前に通常遊技状態への移行が発生する場合に

50

ついて説明する。

【1211】

t1のタイミングで図110(a)に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始される。この場合、主側MPU82のメイン処理におけるステップS3227の第1管理用処理が実行されることで、図110(g)に示すように合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる。その後、t2のタイミング～t3のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が実行され、当該遊技回が大当たり結果に対応していることで図110(c)に示すようにt3のタイミング～t4のタイミングに亘って開閉実行モードが実行される。そして、当該開閉実行モードが終了するt4のタイミングで高確率状態又は時短状態となる。

10

【1212】

その後、t5のタイミング～t6のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が実行され、当該遊技回が大当たり結果に対応していることで図110(c)に示すようにt6のタイミング～t7のタイミングに亘って開閉実行モードが実行される。そして、当該開閉実行モードが終了した後のタイミングであるt8のタイミングで図110(d)に示すように、それまでが高確率状態であれば高確率状態が終了して通常遊技状態に移行し、それまでが時短状態であれば時短状態が終了して通常遊技状態に移行する。この場合、当該t8のタイミングで図110(g)に示すように合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる。

【1213】

次に、開閉実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数に到達する場合について説明する。

20

【1214】

t9のタイミング～t10のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が実行され、当該遊技回が大当たり結果に対応していることで図110(c)に示すようにt10のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、t11のタイミングで図110(e)に示すように合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するため、当該t11のタイミングで図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされる。但し、t11のタイミングでは未だ開閉実行モード中であるため、通常遊技状態に移行させる処理は実行されない。

30

【1215】

その後、t12のタイミングで図110(c)に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされているため、当該t12のタイミングで図110(d)及び図110(h)に示すように開閉実行モードへの移行契機となった大当たり結果の種類に関係なく、通常遊技状態に移行する。また、当該t12のタイミングで図110(g)に示すように合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされるとともに図110(f)に示すように強制移行フラグ442が「0」クリアされる。

【1216】

次に、時短結果又は外れ結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達する場合について説明する。

40

【1217】

t13のタイミングで図110(c)に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図110(d)に示すように遊技状態は高確率状態又は時短状態が維持される。その後、t14のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が開始される。当該遊技回は時短結果又は外れ結果に対応している。当該遊技回の実行途中であるt15のタイミングで図110(e)に示すように合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するため、当該t15のタイミングで図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされる。但し、t15のタイミングでは未だ遊技回中であるため、通常遊技状態に移行させる処理は実行されない。

50

【1218】

その後、t16のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が終了する。この場合、図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされているため、当該t16のタイミングで図110(d)及び図110(h)に示すように通常遊技状態に移行する。また、当該t16のタイミングで図110(g)に示すように合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされるとともに図110(f)に示すように強制移行フラグ442が「0」クリアされる。

【1219】

次に、大当たり結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達する場合について説明する。

【1220】

t17のタイミングで図110(c)に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図110(d)に示すように遊技状態が高確率状態又は時短状態に維持される。その後、t18のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が開始される。当該遊技回は大当たり結果に対応している。当該遊技回の実行途中であるt19のタイミングで図110(e)に示すように合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するため、当該t19のタイミングで図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされる。但し、t19のタイミングでは未だ遊技回中であるため、通常遊技状態に移行させる処理は実行されない。

【1221】

その後、t20のタイミングで図110(b)に示すように遊技回が終了する。当該遊技回は大当たり結果に対応しているため、図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされているものの、図110(c)に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t21のタイミングで図110(c)に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図110(f)に示すように強制移行フラグ442に「1」がセットされているため、当該t21のタイミングで図110(d)及び図110(h)に示すように通常遊技状態に移行する。また、当該t21のタイミングで図110(g)に示すように合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされるとともに図110(f)に示すように強制移行フラグ442が「0」クリアされる。

【1222】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1223】

合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて、高確率状態又は時短状態であったとしても通常復帰可能状況において通常遊技状態となる。これにより、遊技者に対して過剰な利益が付与されてしまわないようにすることが可能となる。

【1224】

所定差球数が終了基準個数に到達して強制移行フラグ442に「1」がセットされたとしても、通常復帰可能状況となるまでは通常遊技状態への移行は発生しない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達することが任意のタイミングで発生する構成において、それに対する通常遊技状態への移行は予め定められたタイミングで発生するようにすることが可能となる。

【1225】

開閉実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該開閉実行モードが終了した場合に通常遊技状態への移行が発生する。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、その時点で発生している開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【1226】

遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が途中で終了されることはなく当初の継続期間が経過するまでは当該遊技回が継続される。これにより

10

20

30

40

50

、遊技回が途中で終了されて遊技者が混乱してしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【1227】

大当たり結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が終了し、さらに当該遊技回を契機とした開閉実行モードが終了した場合に通常遊技状態への移行が発生する。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、大当たり結果の発生が当否判定処理にて特定されている場合にはその大当たり結果に対応する開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【1228】

合計獲得数カウンタ441を利用した所定差球数の計測は非特定制御の処理として実行される。これにより、特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量を増加させることなく、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1229】

非特定制御の処理にて所定差球数の計測が行われる構成において、所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて通常遊技状態に移行させるための処理は特定制御の処理にて実行される。これにより、所定差球数の計測を非特定制御の処理にて実行することで特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量の増加を抑えた構成において、遊技状態の移行管理は特定制御の処理にて実行することが可能となる。

【1230】

非特定制御の処理にて、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aへの入球結果を遊技履歴として管理するとともに、その遊技履歴を利用してベース値を算出する構成において、当該非特定制御の処理にて、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aへの入球結果を利用して所定差球数の計測が行われる。これにより、遊技履歴を管理するための構成を利用して、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1231】

所定差球数が終了基準個数に到達して強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合、エンディング演出が実行される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで通常遊技状態への移行が発生することを遊技者に認識させることが可能となる。

【1232】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理、設定値更新処理及びRAMクリア処理のいずれかが実行されたか否かに関係なく、合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる。これにより、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である0個となる。

【1233】

特に、設定値更新処理及びRAMクリア処理の両方が実行されない場合、その後に遊技が行われる場合における遊技状態は、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態となる。つまり、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が高確率状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も高確率状態となるとともに当該高確率状態の残りの継続回数も引き継がれる。また、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が時短状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も時短状態となるとともに当該時短状態の残りの継続回数も引き継がれる。これに対して、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、設定値更新処理及びRAMクリア処理の両方が実行されない場合であっても合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である0個となる。よって、高確率状態又は時短状態が動作電力の供給の再開後において引き継がれる場合であっても所定差球数は初期値である0個から開始されることとなるため、高確率状態又は時短状態の途中で動作電力の供給を一旦停止させた後に動作電力の供給を再開させることによって所定差球数が終了基準個数である12000個に到達し

10

20

30

40

50

ないようにしながら高確率状態又は時短状態を継続させることが可能となる。

【1234】

合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数よりも少ない個数である報知基準個数に到達した場合、移行前報知が実行されるとともに所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号が遊技ホールの管理コンピュータに外部出力される。遊技ホールでは移行前報知を確認した場合又は当該外部出力がされていることを確認した場合、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせたくなければ、電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に設定変更操作及びRAMクリア操作を行わないようにすればよい。一方、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせるのであれば、電源スイッチのOFF→ONを行わないようにすればよい。

10

【1235】

なお、図34に示す遊技盤24を備えた構成において、以下の構成を適用してもよい。サポートモードとして、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、特別入賞装置151が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。高頻度サポートモードでは第1作動口33への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における第1作動口33への遊技球の入球確率よりも特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における特別入賞装置151への遊技球の入球確率の方が高く、低頻度サポートモードでは第1作動口33への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における第1作動口33への遊技球の入球確率の方が特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における特別入賞装置151への遊技球の入球確率よりも高い。通常遊技状態においては低頻度サポートモードとなっているため、第1作動口33への遊技球の入球を狙って遊技球の発射操作が行われる。第1作動口33に遊技球が入球することで第1保留情報が取得される。遊技回が実行されている状況において第1保留情報が取得された場合には当該第1保留情報が保留記憶されることとなるが、当該第1保留情報は最大で4個保留記憶される。

20

【1236】

第1保留情報に対して当否判定処理が行われた場合、大当たり結果及び外れ結果のいずれかが選択され、小当たり結果は選択されない。第1保留情報に対して当否判定処理が行われた場合における大当たり結果は第1大当たり結果と第2大当たり結果とが存在している。第1大当たり結果となった場合には、相対的に少ない回数（例えば3回）のラウンド遊技が発生する開閉実行モードとなり、開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が1回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が5回を上限として高頻度サポートモードとなる。また、第2大当たり結果となった場合には、相対的に多い回数（例えば10回）のラウンド遊技が発生する開閉実行モードとなり、開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が99回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。

30

【1237】

高頻度サポートモードにおいては特別入賞装置151が高頻度で開放状態となるため、特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。特別入賞装置151に遊技球が入球することで第2保留情報が取得される。遊技回が実行されている状況において第2保留情報が取得された場合には当該第2保留情報が保留記憶されることとなるが、当該第2保留情報は最大で4個保留記憶される。第2特図表示部37bの遊技回が1回を上限とした高頻度サポートモードであっても、特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることで、第2保留情報の保留記憶数は上限である4個となり得る。

40

【1238】

第2保留情報に対して当否判定処理が行われた場合、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれかが選択される。この場合、第2保留情報に対して当否判定処理が行わ

50

れて大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが選択される確率は約 $1/7$ となっているが、この確率よりも高くてもよく低くてもよい。なお、大当たり結果となる確率は、第1保留情報に対して当否判定処理が行われた場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が行われた場合のいずれであっても同一である。第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合における大当たり結果は上記第2大当たり結果となる。小当たり結果となった場合、振分入賞装置161が開放状態となる振分実行モードが発生し、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることで振分実行モードの終了後に開閉実行モードとなる。振分実行モードにおいては振分入賞装置161への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることで当該振分入賞装置161に遊技球が入球し、振分入賞装置161に入球した遊技球は確実にV入賞検知センサ169にて検知される。但し、これに限定されることはなく、振分入賞装置161に入球した遊技球は所定の確率でV入賞検知センサ169にて検知されない構成としてもよい。

10

【1239】

小当たり結果には、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果が存在している。第1小当たり結果となった場合には、開閉実行モードではラウンド遊技が4回発生するとともに開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が7回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。第2小当たり結果となった場合には、開閉実行モードではラウンド遊技が7回発生するとともに開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が11回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。第3小当たり結果となった場合には、開閉実行モードではラウンド遊技が10回発生するとともに開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が99回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。

20

【1240】

上記のとおり通常遊技状態において第1特図表示部37aの遊技回が実行されて第1大当たり結果となり開閉実行モードの終了後に第2特図表示部37bの遊技回が1回を上限とした高頻度サポートモードとなった場合、第2特図表示部37bの1回目の遊技回において特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作を継続することで、第2特図保留エリア112に上限個数である4個の第2保留情報が保留記憶される。なお、第2特図保留エリア112に上限個数である4個の第2保留情報が保留記憶された後は、特別入賞装置151に遊技球が入球したとしても第2保留情報は新たに取得されない。

30

【1241】

上記第2特図表示部37bの1回目の遊技回において大当たり結果及び小当たり結果の両方が選択されずに外れ結果となった場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードとなるものの第2特図保留エリア112に第2保留情報が保留記憶されていればそれら第2保留情報に対して当否判定処理が実行される。そして、大当たり結果が選択された場合には第2大当たり結果となり開閉実行モードの終了後には当該第2大当たり結果に対応する高頻度サポートモードとなるとともに、小当たり結果が選択された場合には第1～第3小当たり結果のいずれかとなり振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることを条件として小当たり結果の種類に対応する開閉実行モードとなり、開閉実行モードの終了後には小当たり結果の種類に対応する高頻度サポートモードとなる。したがって、第2特図表示部37bの遊技回が1回を上限とした高頻度サポートモードとなった場合、第2特図表示部37bの1回目の遊技回において上限個数の第2保留情報が保留記憶されるようにした方が上限個数未満の第2保留情報が保留記憶されるようにした場合よりも遊技者にとって有利となる。

40

【1242】

<第6の実施形態>

本実施形態では通常復帰可能状況として、遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況、時短結果又は外れ結果となる遊技回が終了した状況、及び開閉実行モ

50

ードが終了した状況以外にも、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が終了した状況が含まれている点で上記第5の実施形態と相違している。以下、上記第5の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第5の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1243】

図111は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電開放中処理を示すフローチャートである。なお、特電開放中処理におけるステップS6801～ステップS6811の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1244】

まず第4の実施形態における特電開放中処理（図77（b））のステップS4601と同様に閉鎖判定用処理を実行する（ステップS6801）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち特電入賞装置32への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア211における入賞カウンタの値を1減算する。1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。また、特電入賞装置32への入賞が発生していない場合又は入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、ラウンド遊技の開放継続期間が経過したか否かを判定する。特図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。

【1245】

特電入賞装置32の閉鎖条件が成立している場合（ステップS6802：YES）、閉鎖設定処理を実行する（ステップS6803）。閉鎖設定処理では、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。

【1246】

その後、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6804）。強制移行フラグ442に「1」がセットされていない場合（ステップS6804：NO）、通常の閉鎖後処理を実行する（ステップS6805）。通常の閉鎖後処理では第13の実施形態における特電開放中処理（図77（b））のステップS4604～ステップS4607の処理を実行する。

【1247】

強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6804：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップS6806）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグ及び第1高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における高確率状態カウンタ133の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1248】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップS6807）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア211における第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における時短状態カウンタ134の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1249】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップS6808）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア211におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における変動選択状態カウンタ132の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

【1250】

その後、天井カウンタ131のセット処理を実行する（ステップS6809）。天井カウンタ131のセット処理では、メイン処理（図13）におけるステップS114と同様に、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで次の特図特電制御処理（ステップS6015）では特図変動開始処理が実行されるようにするとともに（ステップS6810）、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6811）。

【1251】

上記構成によれば、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の途中で合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合、その実行途中のラウンド遊技が終了したタイミングで開閉実行モードが終了して通常遊技状態への移行が発生する。これにより、開閉実行モードの途中であっても通常遊技状態への移行が発生することとなるため通常遊技状態への移行を早期に発生させることが可能となるとともに、実行途中のラウンド遊技が終了するまでは通常遊技状態への移行が待機されるため実行途中のラウンド遊技による利益は確保されるようにすることが可能となる。

【1252】

<第7の実施形態>

本実施形態では合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合に通常遊技状態への移行が発生するタイミングが上記第5の実施形態と相違している。以下、上記第5の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第5の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1253】

図112は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理におけるステップS6901～ステップS6917の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1254】

非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6901：YES）、強制終了処理を実行する（ステップS6902）。強制終了処理では、遊技回の実行中であれば遊技回を途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示を外れ結果に対応した停止結果を表示させた状態で終了させる。また、遊技回の強制終了コマンドを音光側MPU93に送信することで、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における遊技回用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置41では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技回用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。また、強制終了処理では、開閉実行モードの実行中であれば開閉実行モードを途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、開閉実行モードの強制終了コマンドを音光側MPU93に送信することで、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における開閉実行モード用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置41では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで開閉実行モード用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。

【1255】

その後、通常復帰処理を実行する（ステップS6903）。通常復帰処理では、第5の実施形態における特図変動開始処理（図105）のステップS6302～ステップS6305と同一の処理を実行する。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となり、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。また、リーチ高頻度状態は終了し、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。

【1256】

その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで今回の特図特電制御処理（図112）では特図変動開始処理が実行されるようにする（ステップS6904）。また、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6905）。

【1257】

ステップS6901にて否定判定をした場合、又はステップS6905の処理を実行した場合、ステップS6906～ステップS6917の処理を実行する。ステップS6906～ステップS6917では、上記第1の実施形態における特図特電制御処理（図18）のステップS601～ステップS612と同一の処理を実行する。

10

【1258】

上記構成によれば、所定差球数が終了基準個数に到達した場合、遊技回の途中であっても当該遊技回が終了されて通常遊技状態となるとともに、開閉実行モードの途中であっても当該開閉実行モードが終了されて通常遊技状態となる。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達した場合には、遊技者の持ち球が増加し得る状況を即座に終了させることが可能となる。

【1259】

<第8の実施形態>

本実施形態では合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合に実行される処理内容が上記第5の実施形態と相違している。以下、上記第5の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第5の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【1260】

上記第5の実施形態では終了基準個数が12000個に設定されていたが、本実施形態では終了基準個数が100000個に設定されている。また、上記第5の実施形態では所定差球数が終了基準個数に到達することなく高確率状態又は時短状態が終了して通常遊技状態への移行が発生する場合に合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる構成としたが、本実施形態では所定差球数が終了基準個数に到達することなく高確率状態又は時短状態が終了して通常遊技状態への移行が発生する場合に合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされない。

30

【1261】

所定差球数が12000個に到達することは通常遊技状態への移行を間に挟むことなく高確率状態又は時短状態である状況で開閉実行モードが繰り返し発生することによって起こり得るが、所定差球数が100000個に到達することは通常遊技状態への移行を間に挟むことなく高確率状態又は時短状態である状況で開閉実行モードが繰り返し発生することによって基本的に起こり得ない。したがって、所定差球数が終了基準個数である100000個に到達することは、開閉実行モードが発生してから通常遊技状態への移行が発生するまでを1回の連荘期間とした場合に、通常遊技状態にて発射される遊技球の個数が少ない状況下で、多数の連荘期間が発生した場合となる。

【1262】

また、上記のとおり所定差球数が終了基準個数に到達することなく高確率状態又は時短状態が終了して通常遊技状態への移行が発生する場合に合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされないため、例えば最初の遊技者が所定差球数を30000個として遊技を止め、次の遊技者がさらに連荘期間を発生させることによって所定差球数を前の遊技者の分を含めて60000個として遊技を止め、次の遊技者がさらに連荘期間を発生させることによって所定差球数を前の遊技者の分を含めて95000個として遊技を止めた場合、次の遊技者がさらに連荘期間を発生させたとしても持ち球を5000個分増加させることで所定差球数は終了基準個数である100000個に到達することになる。本実施形態では詳細は後述するが所定差球数が終了基準個数である100000個に到達した場合、その後の遊技の進行が阻止される。

40

50

【1263】

上記第5の実施形態では報知基準個数が10000個に設定されていたが、本実施形態では報知基準個数が9000個に設定されている。また、上記第5の実施形態では所定差球数が報知基準個数に到達した場合には所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される構成としたが、本実施形態では所定差球数が報知基準個数に到達した場合には遊技の進行が阻止される可能性があることを示す終了前報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。

【1264】

上記第5の実施形態では特定制御用のワークエリア211に通常復帰フラグが設けられており合計獲得数の管理処理（図104）では通常復帰フラグに「1」がセットされている場合には合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442のそれぞれを「0」クリアする構成としたが、本実施形態では通常復帰フラグが設けられておらず合計獲得数の管理処理にはステップS6201、ステップS6216及びステップS6217の処理が設定されていない。

【1265】

図113（a）は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図変動開始処理を示すフローチャートである。特図変動開始処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップS7001～ステップS7005の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1266】

非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS7001：YES）、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS7002）。第1タイマ割込み処理（図102）では第5の実施形態と同様に遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合にはステップS6001～ステップS6004の処理だけではなくステップS6007～ステップS6022の処理が実行される。つまり、第1タイマ割込み処理には、停電の発生を監視するとともに停電の発生を特定した場合には停電フラグに「1」をセットして動作電力の供給が完全に遮断されるまで待つための処理である停電監視処理（ステップS6001）、各種乱数を更新するための処理（ステップS6002～ステップS6004）、及び第2管理用処理（ステップS6022）が設定されているとともに、入球検知処理（ステップS6009）、発射制御処理（ステップS6013）、特図特電制御処理（ステップS6015）、普図普電制御処理（ステップS6016）及び払出出力処理（ステップS6019）といった遊技を進行させるための処理が設定されており、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合にはこれらの処理が実行される。これに対して、遊技停止フラグに「1」がセットされている場合にはステップS6006にて肯定判定をすることで、停電の発生を監視するとともに停電の発生を特定した場合には停電フラグに「1」をセットして動作電力の供給が完全に遮断されるまで待つための処理である停電監視処理（ステップS6001）、各種乱数を更新するための処理（ステップS6002～ステップS6004）、及び第2管理用処理（ステップS6022）が実行されるものの、入球検知処理（ステップS6009）、発射制御処理（ステップS6013）、特図特電制御処理（ステップS6015）、普図普電制御処理（ステップS6016）及び払出出力処理（ステップS6019）といった遊技を進行させるための処理は実行されない。

【1267】

上記構成であることにより合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後の遊技の進行を阻止することが可能となる。特に、発射制御処理（ステップS6013）が実行されないようになることにより、発射操作装置28を操作したとし

ても遊技領域 P A に向けた遊技球の発射が行われない状態となるため、遊技を行うことを不可とすることが可能となる。また、払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）が実行されないようになることにより、それ以降の賞球指示が行われないようにすることが可能となる。その一方、停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1）は実行されるため、遊技の進行が阻止されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 1 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 8 4 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。

【1 2 6 8】

10

遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は、上記第 5 の実施形態と同様に動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われて設定値更新処理が実行されない限り「0」クリアされない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された場合には、動作電力の供給が停止されるように電源スイッチを一旦 O F F とし、その後に「設定変更操作」を行いながら電源スイッチを O N 操作することによって設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。

【1 2 6 9】

ステップ S 7 0 0 2 にて遊技停止フラグに「1」をセットした後は、遊技停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 7 0 0 3）。音光側 M P U 9 3 は遊技停止コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするためのデータテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御する。

20

【1 2 7 0】

ステップ S 7 0 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S 7 0 0 3 の処理を実行した場合、第 1 保留情報又は第 2 保留情報が第 1、第 2 特図保留エリア 1 1 1、1 1 2 に格納されていることを条件として（ステップ S 7 0 0 4：Y E S）、遊技回開始用の処理を実行する（ステップ S 7 0 0 5）。遊技回開始用の処理では、第 1 の実施形態における特図変動開始処理（図 2 0）のステップ S 8 0 2～ステップ S 8 1 8 の処理を実行する。

30

【1 2 7 1】

図 1 1 3（b）は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。特図確定中処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）の特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）にて実行される。なお、特図確定中処理におけるステップ S 7 1 0 1～ステップ S 7 1 0 8 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 2 7 2】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップ S 7 1 0 1：Y E S）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ S 7 1 0 2：Y E S）、開閉実行モードの開始用処理を実行する（ステップ S 7 1 0 3）。開閉実行モードの開始用処理では、上記第 1 の実施形態における特図確定中処理（図 2 2）のステップ S 1 0 0 3～ステップ S 1 0 0 7 の処理を実行する。

40

【1 2 7 3】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップ S 7 1 0 2：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 1 0 4）。強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S 7 1 0 4：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 1 0 5）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には既に説明したとおり第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）のステップ S 6 0 0 6 にて肯定判定をすることで、停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1

50

）、各種乱数を更新するための処理（ステップ S 6 0 0 2 ～ステップ S 6 0 0 4）、及び第 2 管理用処理（ステップ S 6 0 2 2）が実行されるものの、入球検知処理（ステップ S 6 0 0 9）、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）、特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）、普図普電制御処理（ステップ S 6 0 1 6）及び払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）といった遊技を進行させるための処理は実行されない。

【1 2 7 4】

上記構成であることにより合計獲得数カウンタ 4 4 1 を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後の遊技の進行を阻止することが可能となる。特に、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）が実行されないようになることにより、発射操作装置 2 8 を操作したとしても遊技領域 P A に向けた遊技球の発射が行われない状態となるため、遊技を行うことを不可とすることが可能となる。また、払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）が実行されないようになることにより、それ以降の賞球指示が行われないようにすることが可能となる。その一方、停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1）は実行されるため、遊技の進行が阻止されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 1 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 8 4 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。

【1 2 7 5】

遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は、上記第 5 の実施形態と同様に動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われて設定値更新処理が実行されない限り「0」クリアされない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された場合には、動作電力の供給が停止されるように電源スイッチを一旦 O F F とし、その後に「設定変更操作」を行いながら電源スイッチを O N 操作することによって設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。

【1 2 7 6】

ステップ S 7 1 0 5 にて遊技停止フラグに「1」をセットした後は、遊技停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 7 1 0 6）。音光側 M P U 9 3 は遊技停止コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするためのデータテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御する。

【1 2 7 7】

ステップ S 7 1 0 4 にて否定判定をした場合、遊技回終了時の状態移行処理を実行する（ステップ S 7 1 0 7）。遊技回終了時の状態移行処理では、第 1 の実施形態における特図確定中処理（図 2 2）のステップ S 1 0 0 8 ～ステップ S 1 0 1 2 の処理を実行する。ステップ S 7 1 0 6 の処理を実行した場合、又はステップ S 7 1 0 7 の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 7 1 0 8）。

【1 2 7 8】

図 1 1 3（c）は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。特電終了処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）の特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）にて実行される。なお、特電終了処理におけるステップ S 7 2 0 1 ～ステップ S 7 2 0 6 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 2 7 9】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S 7 2 0 1：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0

10

20

30

40

50

2)。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS7202：YES）、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS7203）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には既に説明したとおり第1タイマ割込み処理（図102）のステップS6006にて肯定判定をすることで、停電監視処理（ステップS6001）、各種乱数を更新するための処理（ステップS6002～ステップS6004）、及び第2管理用処理（ステップS6022）が実行されるものの、入球検知処理（ステップS6009）、発射制御処理（ステップS6013）、特図特電制御処理（ステップS6015）、普図普電制御処理（ステップS6016）及び払出出力処理（ステップS6019）といった遊技を進行させるための処理は実行されない。

10

【1280】

上記構成であることにより合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後の遊技の進行を阻止することが可能となる。特に、発射制御処理（ステップS6013）が実行されないようになることにより、発射操作装置28を操作したとしても遊技領域PAに向けた遊技球の発射が行われない状態となるため、遊技を行うことを不可とすることが可能となる。また、払出出力処理（ステップS6019）が実行されないようになることにより、それ以降の賞球指示が行われないようにすることが可能となる。その一方、停電監視処理（ステップS6001）は実行されるため、遊技の進行が阻止されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では特定制御用のワークエリア211に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア211に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM84の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。

20

【1281】

遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は、上記第5の実施形態と同様に動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われて設定値更新処理が実行されない限り「0」クリアされない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された場合には、動作電力の供給が停止されるように電源スイッチを一旦OFFとし、その後「設定変更操作」を行いながら電源スイッチをON操作することによって設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。

30

【1282】

ステップS7203にて遊技停止フラグに「1」をセットした後は、遊技停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7204）。音光側MPU93は遊技停止コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするためのデータテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。

40

【1283】

ステップS7202にて否定判定をした場合、特電終了時の状態移行処理を実行する（ステップS7205）。特電終了時の状態移行処理では、第1の実施形態における特電終了処理（図23）のステップS1102～ステップS1109の処理を実行する。ステップS7204の処理を実行した場合、又はステップS7205の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS7206）。

【1284】

図114は主側MPU82にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS7301～ステップS7333の処理のうちステップS7317にて呼び出されて実行されるクリア処理及びステップS7328にて呼び出されて実行される第1管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラ

50

ム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行され、クリア処理及び第1管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1285】

ステップS7301～ステップS7316では第4の実施形態におけるメイン処理（図61）のステップS3201～ステップS3216と同一の処理を実行し、ステップS7318～ステップS7333では第4の実施形態におけるメイン処理（図61）のステップS3217～ステップS3232と同一の処理を実行する。

【1286】

本実施形態では動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われたことで設定値更新処理（ステップS7316）が実行された場合、CALL命令によりクリア処理を実行する（ステップS7317）。クリア処理では、第4の実施形態における第1管理用処理（図65）と同様に、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして $Y(u+2)$ を設定し、主側MPU82の各種レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に退避させた後に、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442のそれぞれを「0」クリアする。その後、主側MPU82のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして $Y(r+a)$ を設定し、非特定制御用のワークエリア213に退避させた情報を主側MPU82の各種レジスタに復帰させる。そして、RET命令により特定制御の処理に含まれるメイン処理に復帰する。なお、上記第5の実施形態では第1管理用処理（図109）にて合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる構成としたが、本実施形態では第1管理用処理（ステップS7328）にて合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする処理は実行されない。

【1287】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1288】

合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて、終了可能状況において遊技の進行が阻止される。これにより、遊技者に対して過剰な利益が付与されてしまわないようにすることが可能となる。

【1289】

所定差球数が終了基準個数に到達して強制移行フラグ442に「1」がセットされたとしても終了可能状況となるまでは遊技の進行が阻止されない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達することが任意のタイミングで発生する構成において、それに対する遊技の進行の阻止は予め定められたタイミングで発生するようにすることが可能となる。

【1290】

開閉実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該開閉実行モードが終了した場合に遊技の進行が阻止される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、その時点で発生している開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【1291】

遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が途中で終了されることはなく当初の継続期間が経過するまでは当該遊技回が継続される。これにより、遊技回の途中で遊技の進行が阻止されて遊技者が混乱してしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【1292】

大当たり結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が終了し、さらに当該遊技回を契機とした開閉実行モードが終了した場合に遊技の進行が阻止される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、大当たり結果の発生が当否判定処理にて特定されている場合にはその大当たり結果に対応する開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【1293】

合計獲得数カウンタ441を利用した所定差球数の計測は非特定制御の処理として実行される。これにより、特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量を増加させることなく、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1294】

非特定制御の処理にて所定差球数の計測が行われる構成において、所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技の進行を阻止するための処理は特定制御の処理にて実行される。これにより、所定差球数の計測を非特定制御の処理にて実行することで特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量の増加を抑えた構成において、遊技の進行管理は特定制御の処理にて実行することが可能となる。

10

【1295】

非特定制御の処理にて、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aへの入球結果を遊技履歴として管理するとともに、その遊技履歴を利用してベース値を算出する構成において、当該非特定制御の処理にて、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aへの入球結果を利用して所定差球数の計測が行われる。これにより、遊技履歴を管理するための構成を利用して、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1296】

所定差球数が終了基準個数に到達して遊技の進行が阻止される場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止されることを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【1297】

所定差球数が終了基準個数に到達した場合に遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が阻止される構成において、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に「設定変更操作」が行われており設定値更新処理（ステップS7316）が実行されないと、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は解除されない。これにより、遊技の進行が阻止された状態を解除するためには、設定値更新処理（ステップS7316）を実行する必要があるようにすることが可能となる。

30

【1298】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に「設定変更操作」が行われており設定値更新処理（ステップS7316）が実行されないと、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442が「0」クリアされない。これにより、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442を不正に「0」クリアさせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【1299】

合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数よりも少ない個数である報知基準個数に到達した場合、終了前報知が実行されるとともに所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号が遊技ホールの管理コンピュータに外部出力される。遊技ホールでは終了前報知を確認した場合又は当該外部出力がされていることを確認した場合、所定差球数が終了基準個数に到達して遊技の進行が阻止される状況を生じさせたくなければ、電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に「設定変更操作」を行うことで設定値更新処理（ステップS7316）が実行されるようにすればよい。一方、所定差球数が終了基準個数に到達して遊技の進行が阻止される状況を生じさせるのであれば、電源スイッチのOFF→ONを行わない又は電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に「設定変更操作」を行わないようにすればよい。

40

【1300】

<第9の実施形態>

50

本実施形態では合計獲得数カウンタ４４１にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合に遊技の進行が阻止されるタイミングが上記第８の実施形態と相違している。以下、上記第８の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第８の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【１３０１】

図１１５は主側ＭＰＵ８２にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理におけるステップＳ７４０１～ステップＳ７４１６の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側ＭＰＵ８２の特定制御処理部２２１にて実行される。

【１３０２】

非特定制御用のワークエリア２１３における強制移行フラグ４４２に「１」がセットされている場合（ステップＳ７４０１：ＹＥＳ）、強制終了処理を実行する（ステップＳ７４０２）。強制終了処理では、遊技回の実行中であれば遊技回を途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、遊技回の実行対象となっている特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示を外れ結果に対応した停止結果を表示させた状態で終了させる。また、遊技回の強制終了コマンドを音光側ＭＰＵ９３に送信することで、図柄表示装置４１、表示発光部６４及びスピーカ部６５における遊技回用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置４１では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技回用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。また、強制終了処理では、開閉実行モードの実行中であれば開閉実行モードを途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、特電用の駆動部３２ｂへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置３２を閉鎖状態とする。また、開閉実行モードの強制終了コマンドを音光側ＭＰＵ９３に送信することで、図柄表示装置４１、表示発光部６４及びスピーカ部６５における開閉実行モード用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置４１では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで開閉実行モード用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。

【１３０３】

その後、特定制御用のワークエリア２１１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７４０３）。これにより、第１タイマ割込み処理（図１０２）の次の処理回ではステップＳ６００６にて肯定判定をしてステップＳ６００７～ステップＳ６０２１の処理が実行されないことで、遊技の進行が阻止された状態となる。その後、特図特電カウンタの値を「０」クリアすることで今回の特図特電制御処理では特図変動開始処理が実行されるようにする（ステップＳ７４０４）。

【１３０４】

ステップＳ７４０１にて否定判定をした場合、又はステップＳ７４０４の処理を実行した場合、ステップＳ７４０５～ステップＳ７４１６の処理を実行する。ステップＳ７４０５～ステップＳ７４１６では、上記第１の実施形態における特図特電制御処理（図１８）のステップＳ６０１～ステップＳ６１２と同一の処理を実行する。

【１３０５】

上記構成によれば、所定差球数が終了基準個数に到達した場合、遊技回の途中であっても当該遊技回が終了されて遊技の進行が阻止されるとともに、開閉実行モードの途中であっても当該開閉実行モードが終了されて遊技の進行が阻止される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達した場合には、遊技の進行を即座に阻止することが可能となる。

【１３０６】

<第１０の実施形態>

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

【１３０７】

図１１６は本実施形態における遊技領域ＰＡの構成を説明するための遊技盤２４の正面

10

20

30

40

50

図である。

【1308】

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

【1309】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、本実施形態では第1特別入球装置311が設けられており、上記第2の実施形態と同様に振分入賞装置161が設けられている。振分入賞装置161の構成は上記第2の実施形態と同様である。さらにまた、上記第1の実施形態における第2作動口34に代えて第2特別入球装置321が設けられている。

【1310】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第1特別入球装置311、第2特別入球装置321及び振分入賞装置161のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口31への入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動口33への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、第1特別入球装置311への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、第2特別入球装置321への入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置161への入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行される。

【1311】

なお、上記第2の実施形態において図36を参照しながら既に説明したとおり、振分入賞装置161には排出通路領域165bとV入賞通路領域165cとが設けられており、振分入賞装置161に入球した遊技球は排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には15個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第1作動口33及び第1特別入球装置311と第2特別入球装置321との賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置161の賞球個数の方が特電入賞装置32の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

【1312】

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

【1313】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PA1と、当該上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも左方の領域である左側領域PA2と、上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも右方の領域である右側領域PA3と、左側領域PA2及び右側領域PA3のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも下方の領域である下側領域PA4とに区画されている。

【1314】

遊技者が第1発射操作として基準回動量未満である第1範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→左側領域PA2→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→右側領域PA3→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置28の回動操作量を調整することで、左側領域PA2及び右側領域PA3のうち左側領域PA2を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域PA3を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置28の操作が行われた場合、上側領域PA1→右側領域PA3→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。

10

【1315】

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

20

【1316】

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

30

【1317】

第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321は、右側領域PA3に設置されている。つまり、第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

40

【1318】

第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321の構成は、上記第2の実施形態における特別入賞装置151の構成と同様である。これら第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321の構成について、第1特別入球装置311を例に挙げて図117(a)を参照しながら説明する。図117(a)は非誘導状態である場合における第1特別入球装置311の縦断面図である。第1特別入球装置311は、遊技領域PAから流入した遊技球を遊技盤24の後方に排出するための排出通路313が形成されたベースユニット311aと、遊技領域PAを流下する遊技球を排出通路313に誘導するための誘導ユニット312と、を備えている。排出通路313の入口部313aは遊技球1個分以上の開

50

口面積を有しており、パチンコ機 10 前方に向けて開放されている。排出通路 3 1 3 の出口部 3 1 3 b 側には検知センサ 3 1 4 が設けられており、当該検知センサ 3 1 4 により第 1 特別入球装置 3 1 1 に入賞した遊技球が検知される。

【1 3 1 9】

誘導ユニット 3 1 2 は、遊技領域 P A における入口部 3 1 3 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路 3 1 3 内に誘導するためのガイド部材 3 1 5 と、排出通路 3 1 3 内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材 3 1 5 を変位させるための第 1 ガイド駆動部 3 1 6 と、ガイド部材 3 1 5 が初期位置に配置されている状況において排出通路 3 1 3 への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材 3 1 5 が誘導位置に配置されている状況において排出通路 3 1 3 への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材 3 1 7 とを備えている。ガイド部材 3 1 5 及び阻止部材 3 1 7 は、ガイド部材 3 1 5 が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材 3 1 5 及び阻止部材 3 1 7 に第 1 ガイド駆動部 3 1 6 の駆動力を伝達するように伝達ユニット 3 1 8 が設けられている。

10

【1 3 2 0】

第 1 ガイド駆動部 3 1 6 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材 3 1 5 は初期位置に配置され、阻止部材 3 1 7 は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材 3 1 5 及び阻止部材 3 1 7 はその全体が排出通路 3 1 3 内に埋没しており遊技領域 P A 内に突出していない。これにより、遊技領域 P A における排出通路 3 1 3 の入口部 3 1 3 a の前方領域を流下する遊技球がガイド部材 3 1 5 及び阻止部材 3 1 7 によって排出通路 3 1 3 内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が第 1 特別入球装置 3 1 1 に入球することなく遊技領域 P A を下方へと流下する。また、阻止部材 3 1 7 が阻止位置に配置されていることにより、排出通路 3 1 3 の入口部 3 1 3 a の実質的な開口面積が遊技球 1 個分未満となる。これにより、ガイド部材 3 1 5 が初期位置に配置されている状況においては第 1 特別入球装置 3 1 1 への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

20

【1 3 2 1】

第 1 ガイド駆動部 3 1 6 が駆動状態となることにより、ガイド部材 3 1 5 及び阻止部材 3 1 7 が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材 3 1 5 が誘導位置に配置されるとともに阻止部材 3 1 7 が非阻止位置に配置される。図 1 1 7 (b) は誘導状態である場合における第 1 特別入球装置 3 1 1 の縦断面図である。

30

【1 3 2 2】

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

40

50

【1323】

なお、図示は省略するが、第2特別入球装置321には第1特別入球装置311における第1ガイド駆動部316に代えて第2ガイド駆動部が設けられており、第2ガイド駆動部が非駆動状態であり第2特別入球装置321におけるガイド部材が初期位置に配置され第2特別入球装置321における阻止部材が阻止位置に配置されている状態を第2特別入球装置321における誘導ユニットの非誘導状態又は第2特別入球装置321の閉鎖状態といい、第2ガイド駆動部が駆動状態であり第2特別入球装置321におけるガイド部材が誘導位置に配置され第2特別入球装置321における阻止部材が非阻止位置に配置されている状態を第2特別入球装置321における誘導ユニットの誘導状態又は第2特別入球装置321の開放状態という。

10

【1324】

図117(b)に示すように、第1特別入球装置311は、排出通路313の入口部313aに対してパチンコ機10前方から対向するようにして設けられたカバー部材319を備えている。カバー部材319は、遊技領域PAにおける入口部313aの前方領域において鉛直方向の通路部319aを形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部313aの前方領域を同時に通過する遊技球を1個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機10前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、第1特別入球装置311の誘導ユニット312が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に第1特別入球装置311の排出通路313内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部313aの前方領域を通過する遊技球を排出通路313内に確実に誘導することが可能となる。

20

【1325】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理(図14)のステップS207～ステップS220では遊技を進行させるための処理が実行される。遊技を進行させるための処理(ステップS207～ステップS220)が実行される状況においては、第1特別入球装置311の所定の開放期間(1秒間)に亘る開放状態と、所定の閉鎖期間(1秒間)に亘る閉鎖状態とが交互に繰り返される。具体的には、遊技を進行させるための処理が実行される状況において、第1特別入球装置311が閉鎖状態から開放状態に切り換えられた場合には当該開放状態が所定の開放期間(具体的には1秒間)に亘って維持され、当該所定の開放期間が経過した場合には第1特別入球装置311が開放状態から閉鎖状態に切り換えられる。そして、当該閉鎖状態が所定の閉鎖期間(具体的には1秒間)に亘って維持され、当該所定の閉鎖期間が経過した場合には第1特別入球装置311が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。

30

【1326】

図116に示すように、右側領域PA3において第1特別入球装置311の上方にはスルーゲート35が設けられている。つまり、スルーゲート35は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート35は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート35の鉛直下方の位置には第1特別入球装置311が設けられているとともに、第1特別入球装置311の鉛直下方の位置には第2特別入球装置321が設けられている。さらには右側領域PA3において第2特別入球装置321よりも下流側には特電入賞装置32及び振分入賞装置161が設けられている。したがって、スルーゲート35に入賞した遊技球が、第1特別入球装置311、第2特別入球装置321、特電入賞装置32又は振分入賞装置161へ入賞することが可能となっている。

40

【1327】

第1特別入球装置311、第2特別入球装置321及びスルーゲート35が集約配置された右側領域PA3は、左方が可変表示ユニット36において遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に膨出している側壁36fにより規定されているとともに、右方が内枠13の樹脂ベース21に設けられ遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出した

50

規制壁により規定されている。当該右側領域 P A 3 は、下側領域 P A 4 よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、第 1 特別入球装置 3 1 1、第 2 特別入球装置 3 2 1 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生し易くなっている。

【 1 3 2 8 】

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

【 1 3 2 9 】

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

【 1 3 3 0 】

本実施形態では、第 2 特別入球装置 3 2 1 が開放状態となる態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 特別入球装置 3 2 1 が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、本実施形態では、遊技状態として通常遊技状態と時短状態とが設定されている。通常遊技状態ではサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、時短状態ではサポートモードが高頻度サポートモードとなる。

【 1 3 3 1 】

低頻度サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部 3 8 a における停止結果の選択態様は上記第 1 の実施形態と同一である。また、高頻度サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部 3 8 a における停止結果の選択態様は上記第 1 の実施形態の第 1 高頻度サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部 3 8 a における停止結果の選択態様と同一である。低頻度サポートモードにおいて普電開放状態となった場合に第 2 特別入球装置 3 2 1 が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）は、上記第 1 の実施形態において低頻度サポートモードにて普電開放状態となった場合に第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）と同一である。また、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態となった場合に第 2 特別入球装置 3 2 1 が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）は、上記第 1 の実施形態において第 1 高頻度サポートモードにて普電開放状態となった場合に第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）と同一である。

【 1 3 3 2 】

既に説明したとおり、右側領域 P A 3 の横寸法が下側領域 P A 4 の横寸法よりも狭く設定されているとともに、右側領域 P A 3 を流下する遊技球をスルーゲート 3 5 に誘導する複数の釘 2 4 b が設けられている構成である。このため、第 1 作動口 3 3 は遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっているとともに第 1 特別入球装置 3 1 1 では 1 秒に亘る開放状態と 1 秒に亘る閉鎖状態とが交互に繰り返される構成であっても、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合に第 1 特別入球装置 3 1 1 に遊技球が入球する事象の方が、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合に第 1 作動口 3 3 に遊技球が入球する事象よりも発生し易くなっている。

【1 3 3 3】

通常遊技状態である場合には上述したとおりサポートモードが低頻度サポートモードであるため、第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生しづらくなり、第 2 特別入球装置 3 2 1 よりも第 1 作動口 3 3 又は第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生し易くなる。通常遊技状態において右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合には、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて左打ち報知が実行される。左打ち報知は、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する所謂右打ちをやめて左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する所謂左打ちを行うように遊技者に促す警告である。このため、通常遊技状態では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となり、偶発的に第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 3 7 b が遊技回の実行対象となる。なお、左打ち報知の詳細については後述する。

【1 3 3 4】

一方、時短状態である場合には上述したとおりサポートモードが高頻度サポートモードであるため、第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生し易くなる。この場合、時短状態では第 1 作動口 3 3 及び第 1 特別入球装置 3 1 1 よりも第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生し易くなる。但し、既に説明したとおり第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞を狙って発射操作を行った場合には第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生し得るため、時短状態であっても第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生することとなる。したがって、時短状態においては、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われる場合の方が左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われる場合よりも遊技者にとって有利であり、基本的には右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われる。時短状態では第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の両方が所定の頻度で遊技回の実行対象となる。よって、時短状態では第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回と第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回とが重複する事象が発生し易くなる。時短状態は、遊技者が持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる遊技状態である。

【1 3 3 5】

R A M クリア処理が実行された場合、遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては、上述したとおり右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われる右打ちが警告（左打ち報知）の対象となるため、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われる。したがって、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づき第 1 特図表示部 3 7 a にて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。通常遊技状態において発生する大当たり結果は第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれかとなる。第 1 大当たり結果が発生した場合には、開閉実行モードが発生した後に通常遊技状態に復帰することとなる。第 2 大当たり結果が発生した場合には、開閉実行モードが発生した後に時短状態となる。

【1 3 3 6】

第 1 作動口 3 3 又は第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生したことに基いて第 1 当否判定処理が行われるとともに、第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生したことに基いて第 2 当否判定処理が行われる。そして、これらの否判定処理の結果は特図ユニット 3

7及び可変表示ユニット36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。特図ユニット37には上記第1の実施形態と同様に第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bが設けられている。第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bはいずれも7個のセグメント発光部を有するセグメント表示器により構成されている。これら7個のセグメント発光部はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。

【1337】

第1特図表示部37aでは第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生することで取得された第1保留情報に対して第1当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、第1当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、第1保留情報を契機とした第1当否判定処理の判定結果として第1大当たり結果、第2大当たり結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は第1大当たり結果、第2大当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部37bでは第2特別入球装置321への入賞が発生することで取得された第2保留情報に対して第2当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、第2当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、第2保留情報を契機とした第2当否判定処理の判定結果として第2大当たり結果、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び外れ結果が存在している。第2特図表示部37bの停止結果の内容は第2大当たり結果、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

【1338】

特図ユニット37において、第1特図表示部37aに隣接した位置には第1特図保留表示部37cが設けられている。遊技球が第1作動口33又は第1特別入球装置311に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、特図ユニット37において、第2特図表示部37bに隣接した位置には第2特図保留表示部37dが設けられている。遊技球が第2特別入球装置321に入賞した個数は最大1個まで保留され、第2特図保留表示部37dの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【1339】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示範囲は図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dの全体分の表示範囲も、図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dよりも図柄表示装置41への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【1340】

図柄表示装置41では、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞に基づき第1特図表示部37aにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われるとともに、第2特別入球装置321への入賞に基づき第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われる。なお、図柄表示装置41では、第1作動口33、第1特別入球装置311又は第2特別入球装置321への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【1341】

第1作動口33、第1特別入球装置311又は第2特別入球装置321への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部37a、37bと図柄表示装置41とにて表示が開始され、

所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の1回に相当する。本実施形態では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の終了時に設定される最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了することにより第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するとともに、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に設定される最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了することにより第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する。本パチンコ機10では、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成となっている。つまり、第1特図表示部37aにおいて遊技回が実行されている途中であっても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され得るとともに、第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行されている途中であっても第1特図表示部37aにおける遊技回が開始され得る。

10

【1342】

第1当否判定処理又は第2当否判定処理の判定結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。時短状態における第1当否判定処理又は第2当否判定処理にて大当たり結果となる確率は、通常遊技状態における第1当否判定処理又は第2当否判定処理にて大当たり結果となる確率と同一である。本実施形態では、第1当否判定処理において大当たり結果となる確率及び第2当否判定処理において大当たり結果となる確率は変動しない。また、第2当否判定処理の判定結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなることにより振分実行モードへ移行する。そして、当該振分実行モードの実行中に後述するV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。

20

【1343】

開閉実行モードにおいては特電入賞装置32への入賞が可能となる。図116に示すように、特電入賞装置32は、右側領域PA3において第2特別入球装置321の下方であって振分入賞装置161よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置32は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【1344】

特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、第1当否判定処理又は第2当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。

30

【1345】

開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される構成において、開放継続期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置32に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の上限回数は10ラウンドに設定されている。

40

【1346】

振分実行モードにおいては振分入賞装置161への入賞が可能となる。振分入賞装置161は、図116に示すように、右側領域PA3において第2特別入球装置321よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置161は左側領域PA2を遊技球が

50

流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が可能である。

【1347】

上記第 2 の実施形態において図 36 を参照しながら既に説明したとおり、振分入賞装置 161 に入球した遊技球は、切換片 166 に案内されることにより排出通路領域 165b 又は V 入賞通路領域 165c に振り分けられる。そして、排出通路領域 165b に案内された遊技球はカウント検知センサ 168 にて検知されるとともに、V 入賞通路領域 165c に案内された遊技球は V 入賞検知センサ 169 にて検知される。

【1348】

発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では 0.6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御される構成において、振分側開閉部材 162 が開放状態となる場合に当該開放状態に維持される期間が 29 秒に設定されているとともに上限個数が 10 個に設定されている。したがって、振分入賞装置 161 の開放継続期間は遊技球の発射周期と振分実行モードにおける上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、振分実行モードにおいて振分入賞装置 161 に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。切換片 166 はパチンコ機 10 への動作電力の供給が行われた場合に動作が開始され、切換片 166 は一定の周期で一定の期間に亘って V 誘導位置に配置される。切換片 166 が V 誘導位置に配置される周期は 4 秒に 1 回であり、切換片 166 が V 誘導位置に保持される期間は 1 秒間である。パチンコ機 10 に動作電力の供給が行われている状況では、切換片 166 が V 誘導位置に配置されていない 3 秒間と、切換片 166 が V 誘導位置に配置されている 1 秒間とが交互に繰り返される。したがって、振分実行モードが発生した場合であって振分入賞装置 161 に向けた遊技球の発射が継続されている場合には略 100% の確率で V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生する。

【1349】

カウント検知センサ 168 により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 169 により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置 161 に対応する同一個数（具体的には 15 個）の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。以下、本実施形態では、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生することにより実行される開閉実行モードを、小当たり結果を契機とした開閉実行モードともいう。第 1 小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の上限回数は 4 ラウンドに設定されているとともに、第 2 小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の上限回数は 9 ラウンドに設定されている。一方、V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

【1350】

図柄表示装置 41 では、第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動パターン又は第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動パターンに対応する態様で、遊技回用演出が実行される。遊技回用演出が実行される場合における図柄表示装置 41 の表示内容について説明する。

【1351】

まず通常遊技状態における遊技回用演出について説明する。図 118 (a) は通常遊技状態において図柄表示装置 41 にて実行される遊技回用演出の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態では、図 118 (a) に示すように、図柄表示装置 41 の表示面に基本的に通常用保留表示領域 331 と、装飾領域 332 とが表示される。通常用保留表示領域 331 は図柄表示装置 41 の表示面の上下部に沿って設定されており、当該表示面において通常用保留表示領域 331 以外の領域が装飾領域 332 に設定されている。装飾

10

20

30

40

50

領域 3 3 2 の方が通常用保留表示領域 3 3 1 よりも表示面積が広がっている。

【 1 3 5 2 】

通常用保留表示領域 3 3 1 には第 1 作動口 3 3 又は第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞に基づき主制御装置 7 1 にて取得された第 1 保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される。既に説明したとおり、第 1 保留情報は最大で 4 個保留記憶されるとともに、第 2 保留情報は最大で 1 個保留記憶される。また、既に説明したとおり、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態においては、基本的には左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われる。そして、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合には、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入賞が可能となる一方、第 1 特別入球装置 3 1 1 及び第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が不可となる。したがって、装飾領域 3 3 2 には第 1 保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される一方、第 2 保留情報の数を遊技者に報知するための画像は表示されない。

10

【 1 3 5 3 】

通常用保留表示領域 3 3 1 の表示内容について具体的には、通常用保留表示領域 3 3 1 には第 1 保留情報の数に対応する数の保留画像 G 2 1 が表示される。つまり、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 0 個であれば通常用保留表示領域 3 3 1 には保留画像 G 2 1 は表示されない。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 1 個であれば保留画像 G 2 1 が 1 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 2 個であれば保留画像 G 2 1 が 2 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 3 個であれば保留画像 G 2 1 が 3 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 4 個であれば保留画像 G 2 1 が 4 個表示される。保留画像 G 2 1 が複数表示される場合、それら複数の保留画像 G 2 1 は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が増加する場合には保留画像 G 2 1 が右方に向けて増加するように表示され、第 1 保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第 1 保留情報の数が減少する場合には保留画像 G 2 1 が左方に向けて減少するように表示される。図 1 1 8 (a) の場合には保留記憶されている第 1 保留情報の数が 2 個であるため、通常用保留表示領域 3 3 1 には 2 個の保留画像 G 2 1 (黒丸の画像) が横並びで表示されている。

20

【 1 3 5 4 】

装飾領域 3 3 2 には、複数 (具体的には 3 個) の共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 が表示される。共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の表示内容について詳細には、立方体形状のベース図柄画像 G 2 6 が横方向に 3 個並べて表示されるとともに、各ベース図柄画像 G 2 6 の前面に数字による図柄 G 2 7 が表示される。そして、ベース図柄画像 G 2 6 の中央を通るようにして水平方向に延びる回転軸を中心としてベース図柄画像 G 2 6 が縦方向に回転し、その回転に伴い各ベース図柄画像 G 2 6 の前面に表示される図柄 G 2 7 が変更される。図柄 G 2 7 は「 1 」 ~ 「 9 」の数字である。

30

【 1 3 5 5 】

通常遊技状態では、第 1 保留情報を契機として実行された第 1 当否判定処理において大当たり結果となった場合には全て同一の図柄 G 2 7 が表示された状態で共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の回転表示が停止され、外れ結果となった場合には当該外れ結果に対応する図柄 G 2 7 の組合せが表示された状態で共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の回転表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される図柄 G 2 7 の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される図柄 G 2 7 の組合せは相互に相違している。また、第 1 当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の偶数の図柄 G 2 7 が停止表示された状態となり、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の奇数の図柄 G 2 7 が停止表示された状態となる。大当たり結果となる期待度が高いことを示すリーチ演出が実行される場合には、左の共通図柄画像 G 2 2 及び右の共通図柄画像 G 2 4 では同一の図柄 G 2 7 が停止表示されている状況において中央の共通図柄画像 G 2 3 の回転表示が継続されるリーチ変動が行われる。第 1 当否判定処理の結果が大当たり結果である遊技回であればリ

40

50

リーチ図柄の組合せを構成している図柄 G 2 7 が停止表示される状態で中央の共通図柄画像 G 2 3 の回転表示が停止され、第 1 当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している図柄 G 2 7 とは異なる図柄 G 2 7 が停止表示される状態で中央の共通図柄画像 G 2 3 の回転表示が停止される。なお、リーチ演出では共通図柄画像 G 2 2 ～ G 2 4 が表示され続けることとなるが、これに限定されることはなく、共通図柄画像 G 2 2 ～ G 2 4 が非表示又は縮小表示された状態でキャラクタを利用した表示演出が実行される構成としてもよく、共通図柄画像 G 2 2 ～ G 2 4 を非表示若しくは縮小表示することに加えて又は代えて、通常用保留表示領域 3 3 1 を非表示とすることで図柄表示装置 4 1 の表示面の全体を装飾領域 3 3 2 とする構成としてもよい。

【 1 3 5 6 】

通常遊技状態においては上記のとおり図柄表示装置 4 1 にて通常用保留表示領域 3 3 1 及び装飾領域 3 3 2 が表示される状態となるが、第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生して第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合には、通常用第 2 変動演出が行われる。通常用第 2 変動演出では、装飾領域 3 3 2 の一部の領域に追加装飾領域 3 3 3 が設定され、当該追加装飾領域 3 3 3 において左の通常用第 2 図柄 G 2 8、中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 及び右の通常用第 2 図柄 G 3 0 の変動表示が実行される。追加装飾領域 3 3 3 は、その表示面積が装飾領域 3 3 2 における追加装飾領域 3 3 3 以外の領域の表示面積よりも狭く設定されているとともに、共通図柄画像 G 2 2 ～ G 2 4 と重ならないように表示される。

【 1 3 5 7 】

追加装飾領域 3 3 3 には複数の通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 が表示され、遊技回の開始時においてはそれら複数の通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 が縦方向にスクロール表示される。通常遊技状態においては第 2 保留情報を契機として実行された第 2 当否判定処理にて大当たり結果となった場合には全て同一の通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 が表示された状態で通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 のスクロール表示が停止され、小当たり結果となった場合には当該小当たり結果に対応する通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 の組合せ（例えば「1・2・3」）が表示された状態で通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 のスクロール表示が停止され、外れ結果となった場合には当該外れ結果に対応する通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 の組合せが表示された状態で通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 のスクロール表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 の組合せ、小当たり結果となった場合に停止表示される通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 の組合せは相互に相違している。また、第 2 当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類は第 2 大当たり結果となり、遊技回の終了時に全て同一の奇数の通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 が停止表示された状態となる。さらにまた、大当たり結果となる期待度が高いことを示すリーチ演出が実行される場合には、同一の左の通常用第 2 図柄 G 2 8 と右の通常用第 2 図柄 G 3 0 とが停止表示されている状況において中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 のスクロール表示が継続されるリーチ変動が行われる。そして、第 2 当否判定処理の結果が大当たり結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している通常用第 2 図柄 G 2 8、G 3 0 と同一の通常用第 2 図柄 G 2 9 が停止表示される状態で中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 のスクロール表示が停止され、第 2 当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している通常用第 2 図柄 G 2 8、G 3 0 とは異なる通常用第 2 図柄 G 2 9 が停止表示される状態で中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 のスクロール表示が停止される。

【 1 3 5 8 】

上記のように第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行されていない状況においては追加装飾領域 3 3 3 を表示させることなく、通常用保留表示領域 3 3 1 及び装飾領域 3 3 2 のみを表示させることにより、これら通常用保留表示領域 3 3 1 及び装飾領域 3 3 2 を広く確保することが可能となる。一方、第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行されている状況においては追加装飾領域 3 3 3 を表示させることにより、第 2 保留情報を契機とした遊

10

20

30

40

50

技回が実行されていることを報知するだけでなく、第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始されたことを強調することが可能となる。

【1359】

次に、時短状態における遊技回用演出について説明する。図 118 (b) は時短状態において図柄表示装置 41 にて実行される遊技回用演出の内容を説明するための説明図である。

【1360】

時短状態においては、図 118 (b) に示すように、図柄表示装置 41 の表示面には第 1 個別表示領域 334 と、第 1 保留表示領域 335 と、第 2 個別表示領域 336 と、第 2 保留表示領域 337 と、装飾領域 332 とが表示される。第 1 個別表示領域 334、第 1 保留表示領域 335、第 2 個別表示領域 336 及び第 2 保留表示領域 337 は図柄表示装置 41 の表示面の左縁部に沿って設定されている。これら表示領域 334～337 の表示面積は同一又は略同一となっており、第 1 個別表示領域 334 が左の隅角部分に設定されており、その右隣りに第 1 保留表示領域 335 が設定されており、その右隣りに第 2 保留表示領域 337 が設定されており、第 2 個別表示領域 336 が右の隅角部分に設定されている。また、図柄表示装置 41 の表示面においてこれら表示領域 334～337 以外の領域が装飾領域 332 に設定されている。装飾領域 332 の方が各表示領域 334～337 よりも表示面積が広く設定されており、さらには各表示領域 334～337 の合計の表示面積よりも装飾領域 332 の表示面積の方が広く設定されている。

【1361】

時短状態では、第 1 特図表示部 37a における遊技回が実行される場合に図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて時短用第 1 変動演出が行われるとともに、第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行される場合に図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて時短用第 2 変動演出が行われる。時短用第 1 変動演出では、第 1 個別表示領域 334 において第 1 特図表示部 37a における遊技回に対応した画像表示が行われるとともに、時短用第 2 変動演出では、第 2 個別表示領域 336 において第 2 特図表示部 37b における遊技回に対応した画像表示が行われる。当該画像表示の内容について詳細には、第 1 個別表示領域 334 及び第 2 個別表示領域 336 には左の時短用図柄 G31、中央の時短用図柄 G32 及び右の時短用図柄 G33 が表示され、対応する遊技回の開始時においてはそれら複数の時短用図柄 G31～G33 が縦方向にスクロール表示される。

【1362】

対応する保留情報を契機として実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合には、全て同一の時短用図柄 G31～G33 が表示された状態で時短用図柄 G31～G33 のスクロール表示が停止され、小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果に対応する時短用図柄 G31～G33 の組合せが表示された状態で時短用図柄 G31～G33 のスクロール表示が停止され、外れ結果となった場合には、当該外れ結果に対応する時短用図柄 G31～G33 の組合せが表示された状態で時短用図柄 G31～G33 のスクロール表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される時短用図柄 G31～G33 の組合せ、小当たり結果となった場合に停止表示される時短用図柄 G31～G33 の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される時短用図柄 G31～G33 の組合せは相互に相違している。また、第 1 当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の奇数の時短用図柄 G31～G33 が表示された状態となり、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の偶数の時短用図柄 G31～G33 が表示された状態となる。さらにまた、第 2 当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類は第 2 大当たり結果であり、遊技回の終了時に全て同一の奇数の時短用図柄 G31～G33 が表示された状態となる。また、大当たり結果となる期待度が高いことを示すリーチ演出が実行される場合には、同一の左の時短用図柄 G31 と右の時短用図柄 G33 とが停止表示されている状況において中央の時短用図柄 G32 のスクロール表示が継続される

リーチ変動が行われる。第1当否判定処理又は第2当否判定処理の結果が大当たり結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している時短用図柄G31, G33と同一の時短用図柄G32が停止表示される状態で中央の時短用図柄G32のスクロール表示が停止され、第1当否判定処理又は第2当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している時短用図柄G31, G33とは異なる時短用図柄G32が停止表示される状態で中央の時短用図柄G32のスクロール表示が停止される。

【1363】

第1保留表示領域335では保留記憶されている第1保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われ、第2保留表示領域337では保留記憶されている第2保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われる。これら画像表示の内容は通常用保留表示領域331における画像表示の内容と同様であり、具体的には第1保留表示領域335では保留記憶されている第1保留情報の数に対応する数の保留画像G21が表示され、第2保留表示領域337では保留記憶されている第2保留情報の数に対応する数の保留画像G21が表示される。

10

【1364】

時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される場合に装飾領域332にて、図118(b)に示すように第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35が表示されるキャラクタ演出が実行される。なお、キャラクタ演出の詳細については後述する。

【1365】

図119は本実施形態における主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

20

【1366】

主側RAM84の抽選用カウンタエリア84bには、上記第1の実施形態と同様に、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4が設けられている。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4の内容は上記第1の実施形態と同一である。また、スルーゲート35への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタC4の数値情報が普図保留エリア84cに格納される点、及び普図保留エリア84cの構成は上記第1の実施形態と同様である。

30

【1367】

当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生した場合に、上記第1の実施形態において第1作動口33への入賞が発生した場合と同様に主側RAM84の第1特図保留エリア111に格納される。また、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、第2特別入球装置321への入賞が発生した場合に、上記第1の実施形態において第2作動口34への入賞が発生した場合と同様に主側RAM84の第2特図保留エリア112に格納される。

【1368】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成となっている。図119に示すように、特図保留エリア84aには特図用の実行エリア339が設けられている。また、特図用の実行エリア339は、第1特図用の実行エリア339aと第2特図用の実行エリア339bとを備えている。第1特図用の実行エリア339aは第1特図表示部37aにて変動表示を開始する際に、第1当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第1保留情報が格納されるエリアであるとともに、第2特図用の実行エリア339bは第2特図表示部37bにて変動表示を開始する際に、第2当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第2保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア111の

40

50

第1エリア111aに格納された第1保留情報が第1特図用の実行エリア339aにシフトされる。また、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア112に格納された第2保留情報が第2特図用の実行エリア339bにシフトされる。

【1369】

第1保留情報に対して第1当否判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された第1当否テーブル341が参照される。図120(a)は使用対象として設定されている設定値が「設定3」である場合における第1当否テーブル341を説明するための説明図である。図120(a)に示すように第1当否テーブル341には第1当否判定処理の結果として、大当たり結果及び外れ結果が設定されている。なお、「設定3」以外の設定値に対応する第1当否テーブル341であっても大当たり結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が上記第1の実施形態と同様に各設定値で相違している。

10

【1370】

第2保留情報に対して第2当否判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された第2当否テーブル342が参照される。図120(b)は使用対象として設定されている設定値が「設定3」である場合における第2当否テーブル342を説明するための説明図である。図120(b)に示すように第2当否テーブル342には第2当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。なお、「設定3」以外の設定値に対応する第2当否テーブル342であっても大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が上記第1の実施形態と同様に各設定値で相違しており、小当たり結果のそれぞれに対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が各設定値で同一となっている。

20

【1371】

第1当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。この大当たり結果の種類を決定するための大当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された大当たり振分テーブル343が参照される。図120(c)は大当たり振分テーブル343を説明するための説明図である。図120(c)に示すように大当たり振分テーブル343には大当たり用の振分判定処理の結果として、第1大当たり結果と第2大当たり結果とが設定されている。既に説明したとおり、第2当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果の種類は第2大当たり結果となる。

30

【1372】

図120(d)は各大当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図である。図120(d)に示すように、第1大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。当該開閉実行モードの終了時には遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない。このため、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には当該開閉実行モードの終了後に遊技状態が通常遊技状態となるとともに、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態である場合には当該開閉実行モードの終了後に遊技状態が時短状態となる。

40

【1373】

第2大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、当該開閉実行モードの終了後は、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時には遊技状態が時短状態となる。

【1374】

時短状態は、遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合に終了する。また、時短状態は、当該時短状態におい

50

て遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数が上限数である「100」に到達し、当該100回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、又は当該100回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合にも終了する。時短状態が終了した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【1375】

大当たり振分テーブル343は、第1保留情報に対する第1当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合に参照される。また、いずれの設定値であっても同一の大当たり振分テーブル343が参照される。図120(c)に示すように、大当たり振分テーブル343は2/3の確率で第1大当たり結果が選択され1/3の確率で第2大当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

10

【1376】

第2当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。この小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル344が参照される。図120(e)は小当たり振分テーブル344を説明するための説明図である。図120(e)に示すように小当たり振分テーブル344には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果と第2小当たり結果とが設定されている。

20

【1377】

図120(f)は各小当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図である。第1小当たり結果及び第2小当たり結果はいずれも振分実行モードへの移行契機となる。振分実行モードにおいては既に説明したとおり振分入賞装置161が開放状態となる。当該振分入賞装置161に入球した遊技球がV入賞通路領域165cに流入してV入賞検知センサ169にて検知されることで、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する。一方、振分実行モードにおいて遊技球がV入賞検知センサ169にて検知されなかった場合には、開閉実行モードへの移行は発生しない。

【1378】

図120(f)に示すように、第1小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が4回となる小当たり結果であるとともに、第2小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が9回となる小当たり結果である。

30

【1379】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は時短状態となる。

40

【1380】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードへの移行が行われることはなく、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、振分実行モードの終了後は振分実行モードの終了時の遊技状態が維持される。

【1381】

上述したとおり、時短状態は、遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合に終了する。時短状態において第2

50

特図表示部 37b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果及び第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果とは無関係に、第 2 特図表示部 37b における遊技回が強制的に終了される。また、上述したとおり、時短状態は、当該時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回数が上限数である「100」に到達し、当該 100 回目の第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、又は当該 100 回目の第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生しなかった場合にも終了する。時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 112 に記憶されている第 2 保留情報が存在しており、当該第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は時短状態となる。一方、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 112 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該開閉実行モードの終了後も遊技状態は通常遊技状態となる。

10

20

【1382】

通常遊技状態において開始された第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該遊技回が時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 112 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回には該当せず、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該開閉実行モードの終了後も遊技状態は通常遊技状態となる。また、通常遊技状態において開始された第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該遊技回が時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 112 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回には該当せず、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該振分実行モードの終了後も遊技状態は通常遊技状態となる。

30

【1383】

遊技結果が外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了することにより時短状態において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回数が上限数である「100」に到達した場合には、時短状態は終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了することにより時短状態において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回数が上限数である「100」に到達した場合には、当該第 2 大当たり結果を契機とする開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後においても時短状態が維持されるとともに、時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行可能な第 2 特図表示部 37b における遊技回数の上限数が「100」に設定される。

40

【1384】

遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了することにより時短状態において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回

50

の数が上限数である「100」に到達するとともに、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後においても時短状態が維持されるとともに、時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の上限数が「100」に設定される。

【1385】

遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が終了することにより時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回10
の数が上限数である「100」に到達するとともに、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、時短状態は終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【1386】

小当たり振分テーブル344は第2保留情報に対する第2当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に参照される。また、いずれの設定値であっても同一の小当たり振分テーブル344が参照される。図120(e)に示すように、小当たり振分テーブル344は4/5の確率で第1小当たり結果が選択されるとともに1/5の確率で第2小当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。20

【1387】

次に、主側MPU82にて実行されるポート出力処理について図121のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおりポート出力処理はタイマ割込み処理(図14)のステップS207にて実行される。

【1388】

まず第1特別入球装置311を開放状態と閉鎖状態との間で切り換えるための第1特別切替用処理を実行する(ステップS7501)。第1特別切替用処理では、まず主側RAM84に設けられた第1特別開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第1特別開放フラグは、第1特別入球装置311が開放状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。第1特別開放フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち第1特別入球装置311が閉鎖状態である場合には、主側RAM84に設けられた第1特別切替タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。第1特別切替タイマカウンタは、第1特別入球装置311の開放状態と閉鎖状態との間の切り換えタイミングを主側MPU82にて把握可能とするタイマカウンタである。主側MPU82は、第1特別切替タイマカウンタの値が「0」である場合に第1特別入球装置311の開放状態と閉鎖状態との間の切り換えタイミングであることを把握する。第1特別切替タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理(図14)のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理(ステップS210)では、第1特別切替タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の第1特別切替タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には第1特別切替タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理(図13)のステップS119ではRAMクリア処理が実行される。また、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)のステップS117にて設定値更新処理が実行される場合にも実行される。RAMクリア処理が実行された場合には、主側RAM84における第1特別開放フラグ及び第1特別切替タイマカウンタの値が「0」クリアされる。また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、第1ガイド駆動部316を駆動状態とするための信号が出力されるまで、第1特別入球装置311は閉鎖状態となる。30

【1389】

第1特別切替用処理(ステップS7501)では、第1特別開放フラグの値が「0」であるとともに第1特別切替タイマカウンタの値が「0」である場合、第1ガイド駆動部340

10

20

30

40

50

16に駆動信号を出力することにより第1特別入球装置311を閉鎖状態から開放状態に切り換える。その後、第1特別開放フラグに「1」をセットし、第1特別入球装置311の開放期間（1秒）に対応する「250」という数値情報を第1特別切換タイマカウンタにセットする。これにより、第1特別入球装置311の開放期間（1秒）の計測が開始される。一方、第1特別開放フラグの値が「0」であるとともに第1特別切換タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち第1特別入球装置311が閉鎖状態であるとともに当該第1特別入球装置311の閉鎖期間（1秒）が経過していない場合には、そのまま第1特別切換用処理を終了することにより第1特別入球装置311の閉鎖状態を維持する。

【1390】

第1特別切換用処理（ステップS7501）では、主側RAM84の第1特別開放フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第1特別入球装置311が開放状態である場合には、主側RAM84における第1特別切換タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより第1特別入球装置311の開放状態から閉鎖状態への切り換えタイミングであるか否かを判定する。第1特別切換タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち第1特別入球装置311の開放期間（1秒）が経過していない場合には、第1ガイド駆動部316に駆動信号を出力することにより第1特別入球装置311の開放状態を維持する。一方、第1特別切換タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち第1特別入球装置311の開放期間（1秒）が経過している場合には、第1ガイド駆動部316への駆動信号の出力を停止することにより第1特別入球装置311を開放状態から閉鎖状態に切り換える。その後、第1特別開放フラグを「0」クリアし、第1特別入球装置311の閉鎖期間（1秒）に対応する「250」という数値情報を第1特別切換タイマカウンタにセットする。これにより、第1特別入球装置311の閉鎖期間（1秒）の計測が開始される。

【1391】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、ポート出力処理（図121）は、タイマ割込み処理（図14）において、遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）に含まれている。当該遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行される状況においては、第1特別入球装置311が開放状態となる開放期間（1秒）と、第1特別入球装置311が閉鎖状態となる閉鎖期間（1秒）とが交互に繰り返される。

【1392】

ステップS7501にて第1特別切換用処理を実行した後は、振分入賞装置161において切換片166が退避位置に配置されている状態と切換片166が誘導位置に配置されている状態との間で切り換えを行うための振分切換用処理を実行する（ステップS7502）。振分切換用処理では、まず主側RAM84に設けられた誘導中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。誘導中フラグは、切換片166が誘導位置に配置されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。主側MPU82は、誘導中フラグに「1」がセットされている場合に切換片166が誘導位置に配置されている状態であることを把握する。誘導中フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち切換片166が退避位置に配置されている状態である場合には、主側RAM84に設けられた振分切換タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。振分切換タイマカウンタは、切換片166が誘導位置に配置されている状態と退避位置に配置されている状態との間の切り換えタイミングを主側MPU82にて把握可能とするタイマカウンタである。主側MPU82は、振分切換タイマカウンタの値が「0」である場合に切換片166が誘導位置に配置されている状態と退避位置に配置されている状態との間の切り換えタイミングであることを把握する。振分切換タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理（図14）のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理（ステップS210）では、振分切換タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の振分切換タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には振

10

20

30

40

50

分切換タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。RAMクリア処理が実行された場合には、主側RAM84における誘導中フラグ及び振分切換タイマカウンタの値が「0」クリアされる。また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、切換用駆動部167を駆動状態とするための信号が出力されるまで、切換片166が退避位置に配置されている状態となる。

【1393】

振分切換用処理（ステップS7502）では、誘導中フラグの値が「0」であるとともに振分切換タイマカウンタの値が「0」である場合には、切換用駆動部167に駆動信号を出力することにより切換片166が退避位置に配置されている状態から切換片166が誘導位置に配置されている状態に切り換える。その後、誘導中フラグに「1」をセットし、切換片166の誘導継続期間（1秒）に対応する「250」という数値情報を振分切換タイマカウンタにセットする。これにより、切換片166の誘導継続期間（1秒）の計測が開始される。一方、誘導中フラグの値が「0」であるとともに振分切換タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち切換片166が退避位置に配置されている状態であるとともに切換片166の退避継続期間（3秒）が経過していない場合には、そのまま振分切換用処理を終了することにより切換片166が退避位置に配置されている状態を維持する。

【1394】

振分切換用処理（ステップS7502）では、誘導中フラグに「1」がセットされている場合、すなわち切換片166が誘導位置に配置されている状態である場合には、主側RAM84における振分切換タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。振分切換タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち切換片166の誘導継続期間（1秒）が経過していない場合には、切換用駆動部167に駆動信号を出力することにより切換片166が誘導位置に配置されている状態を維持する。一方、振分切換タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち切換片166の誘導継続期間（1秒）が経過している場合には、切換用駆動部167への駆動信号の出力を停止することにより切換片166が誘導位置に配置されている状態から切換片166が退避位置に配置されている状態に切り換える。その後、誘導中フラグを「0」クリアし、切換片166の退避継続期間（3秒）に対応する「750」という数値情報を振分切換タイマカウンタにセットする。これにより、切換片166の退避継続期間（3秒）の計測が開始される。

【1395】

このように、タイマ割込み処理（図14）において遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行される状況においては、切換片166が誘導位置に配置されている状態となる誘導継続期間（1秒）と、切換片166が退避位置に配置されている状態となる退避継続期間（3秒）とが交互に繰り返される。

【1396】

ステップS7502にて振分切換用処理を行った後、主側RAM84に設けられた特電開放フラグに「1」がセットされている場合（ステップS7503：YES）には、特電用の駆動部32bに対して駆動信号を出力することにより特電入賞装置32の開放状態が維持されるようにする（ステップS7504）。特電開放フラグは、特電入賞装置32が開放状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【1397】

ステップS7503にて否定判定を行った場合又はステップS7504の処理を行った場合には、主側RAM84に設けられた第2特別開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS7505）、第2特別開放フラグに「1」がセットされている場合（ステップS7505：YES）には、既に説明した第2ガイド駆動部に対して駆動信号を出力することにより第2特別入球装置321の開放状態が維持されるようにする（ステップS7506）。第2特別開放フラグは、第2特別入球装置321が開放状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【1398】

ステップ S 7 5 0 5 にて否定判定を行った場合又はステップ S 7 5 0 6 の処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 に設けられた振分開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 5 0 7）、振分開放フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 5 0 7：Y E S）には、振分入口用の駆動部 1 6 3 に対して駆動信号を出力することにより振分入賞装置 1 6 1 の開放状態が維持されるようにする（ステップ S 7 5 0 8）。振分開放フラグは、振分入賞装置 1 6 1 が開放状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【1 3 9 9】

図 1 2 2 は、主側 M P U 8 2 にて実行される発射制御処理を示すフローチャートである。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、発射制御処理はタイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 1 にて実行される。

10

【1 4 0 0】

まず発射用処理を実行する（ステップ S 7 6 0 1）。発射用処理では、発射操作装置 2 8 に対して発射操作が継続されている状況において、0.6 秒に 1 個の遊技球が発射される発射周期となるように遊技球の発射制御を行う。

【1 4 0 1】

その後、通常遊技状態である場合（ステップ S 7 6 0 2：Y E S）には、振分実行モードの実行期間であるか否かを判定し（ステップ S 7 6 0 3）、振分実行モードの実行期間ではない場合（ステップ S 7 6 0 3：N O）には、開閉実行モードの実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 7 6 0 4）。通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態である場合（ステップ S 7 6 0 2：Y E S、ステップ S 7 6 0 3：N O、ステップ S 7 6 0 4：N O）には、主側 R A M 8 4 に設けられた左打ち報知中フラグに「1」がセットされているか否かを確認することで左打ち報知が行われている状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 6 0 5）。既に説明したとおり、左打ち報知は、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する右打ちをやめて左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する左打ちを行うように遊技者に促す警告である。左打ち報知では、「右打ちは N G」という文字及び「左を狙ってください」という文字が図柄表示装置 4 1 に表示される。また、左打ち報知では、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右打ちが行われていることを示す態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、右打ちをやめて左打ちを行うように促す音声（「左を狙ってください」という音声）が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。左打ち報知中フラグは、左打ち報知が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

20

30

【1 4 0 2】

左打ち報知中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 7 6 0 5：N O）には、発射条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 7 6 0 6）。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、電源・発射制御装置 7 8 の発射制御部 7 8 c は、タッチセンサ 2 8 a から操作ハンドルが遊技者により触れられていることを示す信号を受信するとともに、発射止めスイッチが遊技者により手動操作されていないことを示す信号をブッシュセンサ 2 8 b から受信していることを条件に、主側 M P U 8 2 に対して H I レベルの条件成立信号（条件成立に対応した信号）を継続して送信する。主側 M P U 8 2 は、H I レベルの条件成立信号を受信している状況であって遊技球の発射を停止させるべき異常状態が発生していない状況であることを条件として、発射制御部 7 8 c に H I レベルの発射許可信号を継続して送信する構成であるが、当該 H I レベルの発射許可信号を継続して送信している状況において主側 M P U 8 2 は発射条件が成立していると判定する。

40

【1 4 0 3】

発射条件が成立している場合（ステップ S 7 6 0 6：Y E S）には、現状の発射強度が右側領域 P A 3 を遊技球が流下することとなる発射強度であるか否かを判定する（ステッ

50

ブ S 7 6 0 7)。発射制御部 7 8 c は、既に説明したとおり主側 M P U 8 2 から H I レベルの発射許可信号を受信している場合、0.6 秒に 1 回、1 個の遊技球を発射するための駆動制御を遊技球発射機構 2 7 に対して実行するが、この場合、可変抵抗器 2 8 c から受信した信号に基づき発射強度が調整されることで発射操作装置 2 8 の発射ハンドルの回転操作量が多いほど高い強度で遊技球が発射されるようにする。当該構成において、発射制御部 7 8 c は、可変抵抗器 2 8 c から受信している信号の内容が右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われることに対応した発射強度に対応していない場合、L O W レベルの発射強度信号を主側 M P U 8 2 に送信し、可変抵抗器 2 8 c から受信している信号の内容が右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われることに対応した発射強度に対応している場合、H I レベルの発射強度信号を主側 M P U 8 2 に送信する。

10

【1 4 0 4】

主側 M P U 8 2 は、発射制御部 7 8 c から H I レベルの発射強度信号を受信している場合にステップ S 7 6 0 7 にて肯定判定をし、発射制御部 7 8 c から L O W レベルの発射強度信号を受信している場合にステップ S 7 6 0 7 にて否定判定をする。ステップ S 7 6 0 7 にて肯定判定をした場合、左打ち報知コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 7 6 0 8）。音光側 M P U 9 3 は左打ち報知コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて左打ち報知が開始されるようにするための制御を実行する。これにより、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右打ちをやめて左打ちを行うように遊技者に促すことができる。また、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態においては基本的に左打ちが行われるようにすることができる。

20

【1 4 0 5】

その後、左打ち報知信号の出力設定処理を実行する（ステップ S 7 6 0 9）。左打ち報知信号の出力設定処理では、遊技ホールの管理コンピュータに対して左打ち報知が行われていることを報知する左打ち報知信号の出力を開始させる。これにより、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われていることが遊技ホールの管理者に報知される。遊技ホールの管理者は管理コンピュータが左打ち報知信号を受信したことを確認することで、本パチンコ機 1 0 で遊技を行っている遊技者に対して左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作を行うべきことを伝えることが可能となる。その後、主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 6 1 0）。これにより、左打ち報知が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

30

【1 4 0 6】

主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 6 0 5：Y E S）には、遊技球の発射操作が停止されているか又は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われているか否かを判定する（ステップ S 7 6 1 1）。具体的には、発射制御部 7 8 c から L O W レベルの条件成立信号を受信している場合には遊技球の発射操作が停止していると判定し、発射制御部 7 8 c から H I レベルの条件成立信号を受信している場合であって L O W レベルの発射強度信号を受信している場合には左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行う左打ちが行われていると判定する。

40

【1 4 0 7】

ステップ S 7 6 1 1 にて肯定判定をした場合、左打ち報知解除コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 7 6 1 2）。音光側 M P U 9 3 は左打ち報知解除コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されている左打ち報知が終了されるようにするための制御を実行する。その後、左打ち報知信号の出力停止処理を実行する（ステップ S 7 6 1 3）。左打ち報知信号の出力停止処理では、遊技ホールの管理コンピュータに対する左打ち報知信号の出力を停止する。その後

50

、主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグを「0」クリアすることで左打ち報知状態を解除する（ステップ S 7 6 1 4）。

【1 4 0 8】

時短状態である場合（ステップ S 7 6 0 2：N O）、通常遊技状態であるとともに振分実行モードの実行期間である場合（ステップ S 7 6 0 3：Y E S）、又は通常遊技状態であるとともに開閉実行モードである場合（ステップ S 7 6 0 4：Y E S）には、左打ち報知解除用処理を実行する（ステップ S 7 6 1 5）。左打ち報知解除用処理では、主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグに「1」がセットされていることを条件として、ステップ S 7 6 1 2 と同様に左打ち報知解除コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信するとともに、ステップ S 7 6 1 3 と同様に左打ち報知信号の出力停止処理を実行し、さらにはステップ S 7 6 1 4 と同様に主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグを「0」クリアする。これにより、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において左打ち報知状態が設定されていたとしても、通常遊技状態から時短状態に移行した場合、振分実行モードが開始された場合又は開閉実行モードが開始された場合にはその左打ち報知状態が解除されるようにすることができる。

10

【1 4 0 9】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図特電制御処理についての説明に先立ち、主側 R A M 8 4 の構成について説明する。図 1 2 3 は本実施形態における主側 R A M 8 4 の構成を説明するための説明図である。

【1 4 1 0】

第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は強制的に終了される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の停止態様の情報がクリアされ、当該遊技回の遊技結果とは無関係に外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報が読み出される。このため、第 1 当否判定処理の結果が大当たり結果となった状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の遊技結果が強制的に外れ結果に変更される。また、第 1 当否判定処理の結果が外れ結果となった状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される場合にも当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる。強制的に終了された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されることはない。図 1 2 3 に示すように、主側 R A M 8 4 には第 1 強制終了フラグ 3 5 1 が設けられている。第 1 強制終了フラグ 3 5 1 は、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

20

30

【1 4 1 1】

第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に停止表示された状態で一時的に停止される。当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は、当該開閉実行モードの終了後に再開される。また、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合、一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は、当該振分実行モードの終了後に再開される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されることにより一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示も再開される。図 1 2 3 に示すように、主側 R A M 8 4 には一時停止フラグ 3 5 3 が設けられている。一時停止フラグ 3 5 3 は、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

40

50

【1412】

既に説明したとおり、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は強制的に終了される。また、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は強制的に終了される。第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bにおける絵柄の停止態様の情報がクリアされ、当該遊技回の遊技結果とは無関係に外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報が読み出される。このため、第2当否判定処理の結果が小当たり結果及び大当たり結果のいずれかとなった状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の遊技結果が強制的に外れ結果に変更される。また、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合にも当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる。強制的に終了された第2特図表示部37bにおける遊技回が再開されることはない。一方、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は継続される。図123に示すように、主側RAM84には第2強制終了フラグ352が設けられている。第2強制終了フラグ352は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

10

20

【1413】

主側RAM84には、終了時保留未消化フラグ354及び終了時保留消化中フラグ355が設けられている。終了時保留未消化フラグ354は、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在しており、当該第2保留情報を契機とする遊技回が実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。終了時保留消化中フラグ355は、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、後述する第2変動表示期間の特定処理（図144）のステップS9104にて終了時保留未消化フラグ354が「0」クリアされるとともに、ステップS9105にて終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされる。

30

【1414】

主側RAM84には、第1特図保留カウンタ356及び第2特図保留カウンタ357が設けられている。第1特図保留カウンタ356は、上記第1の実施形態における第1特図保留カウンタと同様に、第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。また、第2特図保留カウンタ357は、上記第1の実施形態における第2特図保留カウンタと同様に、第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

40

【1415】

次に、主側MPU82にて実行される特図特電制御処理について説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理はタイマ割込み処理（図14）のステップS213にて実行される。

【1416】

本実施形態では特図特電制御処理として、第1保留情報に対応する第1特図特電制御処理と第2保留情報に対応する第2特図特電制御処理とが設定されている。タイマ割込み処

50

理（図 1 4）において特図特電制御処理が実行される場合には、第 1 特図特電制御処理→第 2 特図特電制御処理の順番で実行される。まず第 1 特図特電制御処理について説明する。

【 1 4 1 7 】

図 1 2 4 は主側 M P U 8 2 にて実行される第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートである。第 1 特図特電制御処理では、まず第 1 保留情報の取得処理を実行する（ステップ S 7 7 0 1）。第 1 保留情報の取得処理では、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生しているか否かを判定し、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生していない場合には、第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生しているか否かを判定する。第 1 作動口 3 3 への入賞が発生している場合又は第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生している場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 特図保留カウンタ 3 5 6 の値が上限である「4」未満であるか否かを判定する。第 1 特図保留カウンタ 3 5 6 は、既に説明したとおり、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている未処理の第 1 保留情報の数を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするカウンタである。第 1 特図保留カウンタ 3 5 6 の値が「4」未満である場合には、第 1 保留情報を取得するための処理を実行する。

10

【 1 4 1 8 】

第 1 保留情報を取得するための処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1 特図保留カウンタ 3 5 6 の値を 1 加算する。その後、各種カウンタ値の取得処理を実行する。各種カウンタ値の取得処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を第 1 保留情報として、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の第 1 エリア 1 1 1 a ~ 第 4 エリア 1 1 1 d における第 1 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 保留情報を取得した場合には、第 1 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。その後、第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、通常遊技状態であれば図柄表示装置 4 1 の通常用保留表示領域 3 3 1（図 1 1 8（a））の表示内容が第 1 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御されるとともに、時短状態であれば図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 3 3 5（図 1 1 8（b））の表示内容が第 1 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

20

30

【 1 4 1 9 】

ステップ S 7 7 0 1 にて第 1 保留情報の取得処理を実行した後は、主側 R A M 8 4 に設けられた一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 2）。一時停止フラグ 3 5 3 は、既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S 7 7 0 2：Y E S）には、ステップ S 7 7 0 3 ~ ステップ S 7 7 1 3 の処理を実行することなく本第 1 特図特電制御処理を終了する。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を一時的に停止させるための処理（後述する第 2 特図変動中処理（図 1 3 2）のステップ S 8 5 1 7 ~ ステップ S 8 5 1 9）が実行されて一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされた場合には、当該一時停止フラグ 3 5 3 が「0」クリアされるまでの期間に亘って、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回を開始するための第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）が実行されない状態、すなわち第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな遊技回を開始が禁止された状態となる。

40

【 1 4 2 0 】

ステップ S 7 7 0 2 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 3）。第 1 強制終了フラグ 3 5 1 は、既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされている

50

場合（ステップ S 7 7 0 3：Y E S）には、ステップ S 7 7 0 4～ステップ S 7 7 1 3 の処理を実行することなく本第 1 特図特電制御処理を終了する。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了するための処理（後述する第 2 特図変動中処理（図 1 3 2）のステップ S 8 5 1 0～ステップ S 8 5 1 5）が実行されて第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされた場合には、当該第 1 強制終了フラグ 3 5 1 が「0」クリアされるまでの期間に亘って、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回を開始するための第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）が実行されない状態、すなわち第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな遊技回を開始が禁止された状態となる。

【1 4 2 1】

一時停止フラグ 3 5 3 及び第 1 強制終了フラグ 3 5 1 のいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップ S 7 7 0 2：N O、ステップ S 7 7 0 3：N O）には、主側 R O M 8 3 に記憶されている第 1 特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 7 7 0 4）。その後、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに、第 1 特図特電アドレステーブルから第 1 特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得する（ステップ S 7 7 0 5）。そして、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S 7 7 0 6）。

【1 4 2 2】

第 1 特図特電カウンタは、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）におけるステップ S 7 7 0 7～ステップ S 7 7 1 3 の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側 M P U 8 2 にて把握するためのカウンタであり、第 1 特図特電アドレステーブルには、第 1 特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S 7 7 0 7～ステップ S 7 7 1 3 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。第 1 特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップ S 7 7 0 7 の第 1 特図変動開始処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップ S 7 7 0 8 の第 1 特図変動中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップ S 7 7 0 9 の第 1 特図確定中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップ S 7 7 1 0 の第 1 特電開始処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップ S 7 7 1 1 の第 1 特電開放中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップ S 7 7 1 2 の第 1 特電閉鎖中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップ S 7 7 1 3 の第 1 特電終了処理にジャンプする。以下、ステップ S 7 7 0 7～ステップ S 7 7 1 3 の各処理について個別に説明する。

【1 4 2 3】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される第 1 特図変動開始処理（図 1 2 5）の説明に先立ち、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を実行するための構成について説明する。

【1 4 2 4】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b は、7 つのセグメント発光部を有するセグメント表示器により構成されている。主側 R O M 8 3 には、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を実行するために利用される特図変動表示用テーブルが記憶されている。特図変動表示用テーブルには、当該 7 つのセグメント発光部に 1 対 1 に対応する合計 7 つの表示データが設定されており、当該 7 つの表示データには 1 対 1 に対応させて「1」～「7」のいずれかのポイント情報が設定されている。また、主側 R A M 8 4 には、第 1 特図表示部 3 7 a に出力する出力情報を設定するために参照される第 1 特図用参照先カウンタ、及び第 2 特図表示部 3 7 b に出力する出力情報を設定するために参照される第 2 特図用参照先カウンタが設けられている。タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 5 における表示制御処理では、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタの値に基づいて第 1 特図表示部 3 7 a に出力する出力情報を特定し、当該特定した出力情報が第 1 特図表示部 3 7 a に出力されるようにするとともに、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用参照先カウンタの値に基づいて第 2

特図表示部 37b に出力する出力情報を特定し、当該特定した出力情報が第 2 特図表示部 37b に出力されるようにする。

【1425】

主側 RAM 84 における第 1 特図用参照カウンタ及び第 2 特図用参照カウンタには、「0」～「8」のいずれかの数値情報が設定される。表示制御処理（ステップ S 215）では、主側 RAM 84 における第 1 特図用参照先カウンタの値が「0」である場合には第 1 特図表示部 37a が非表示の状態となるようにするとともに、主側 RAM 84 における第 2 特図用参照先カウンタの値が「0」である場合には第 2 特図表示部 37b が非表示の状態となるようにする。第 1 特図用参照先カウンタの値が「1」～「7」のいずれかである場合には、特図変動表示用テーブルにおいて、当該第 1 特図用参照先カウンタの値により特定されるポインタ情報に対応させて設定されている表示データが出力情報として特定されて第 1 特図表示部 37a に出力されるとともに、第 2 特図用参照先カウンタの値が「1」～「7」のいずれかである場合には、特図変動表示用テーブルにおいて、当該第 2 特図用参照先カウンタの値により特定されるポインタ情報に対応させて設定されている表示データが出力情報として特定されて第 2 特図表示部 37b に出力される。第 1 特図用参照先カウンタの値が「8」である場合には、第 1 特図表示部 37a について主側 RAM 84 に読み出されている絵柄の停止態様の情報が出力情報として特定されて第 1 特図表示部 37a に出力されるとともに、第 2 特図用参照先カウンタの値が「8」である場合には、第 2 特図表示部 37b について主側 RAM 84 に読み出されている絵柄の停止態様の情報が出力情報として特定されて第 2 特図表示部 37b に出力される。

【1426】

第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示は、主側 RAM 84 における第 1 特図用参照カウンタの値が、「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る態様で、第 1 特図用参照カウンタの更新が繰り返されることにより実行される。また、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示は、主側 RAM 84 における第 2 特図用参照カウンタの値が、「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る態様で、第 2 特図用参照カウンタの更新が繰り返されることにより実行される。これにより、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b では、更新タイミングとなる度に発光対象となるセグメント発光部が更新される態様で、7つのセグメント発光部が順次発光する絵柄の変動表示が実行される。当該絵柄の変動表示では、発光対象となるセグメント表示部が、右上→右下→下→左下→左上→上→中央の順番で更新される。そして、中央のセグメント発光部が発光対象となった後に右上のセグメント発光部が発光対象となっている状態に戻る。

【1427】

このように、特図変動表示用テーブルに設定されている各表示データを繰り返し出力対象として絵柄の変動表示を実行する構成とすることにより、いずれの絵柄の変動表示期間が選択された場合においても同一の特図変動表示用テーブルを利用することが可能となっている。また、特図変動表示用テーブルを記憶するために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量が低減されている。

【1428】

第 1 特図表示部 37a における遊技回において絵柄の変動表示期間が経過した場合には、主側 RAM 84 における第 1 特図用参照先カウンタの値とは無関係に、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。また、第 2 特図表示部 37b における遊技回において絵柄の変動表示期間が経過した場合には、主側 RAM 84 における第 2 特図用参照先カウンタの値とは無関係に、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、第 1 特図表示部 37a を表示制御するための処理構成及び第 2 特図表示部 37b を表示制御するための処理構成の簡素化が図られている。

【1429】

<第 1 特図変動開始処理>

まず主側 MPU 82 にて実行される第 1 特図変動開始処理について図 125 のフローチ

ャートを参照しながら説明する。上述したとおり、第1特図変動開始処理は第1特図特電制御処理（図124）のステップS7707にて実行される。

【1430】

まず振分実行モードが実行されている状態であるか否かを判定する（ステップS7801）。ステップS7801では、主側RAM84における後述する第2特図特電カウンタの値が「3」又は「4」である場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、振分実行モードは、第2特図表示部37bにおける遊技回においていずれかの小当たり結果となることにより実行される。ステップS7801にて否定判定を行った場合には、開閉実行モードが実行されている状態であるか否かを判定する（ステップS7802）。第1特図変動開始処理（図125）は、第1特図表示部37aにおける遊技回を契機とした開閉実行モードが実行されている状態においては実行されないため、ステップS7802では第2特図表示部37bにおける遊技回を契機とした開閉実行モードが実行されている状態である場合に肯定判定を行う。具体的には、後述する第2特図特電カウンタの値が「5」～「8」のいずれかである場合に肯定判定を行う。ステップS7802にて否定判定を行った場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）であるか否かを判定する（ステップS7803）。ステップS7803では、後述する第2特図特電カウンタの値が「2」である場合に肯定判定を行う。

【1431】

振分実行モードが実行されている状態である場合（ステップS7801：YES）、開閉実行モードが実行されている状態である場合（ステップS7802：YES）又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合（ステップS7803：YES）には、ステップS7804以降の処理を実行することなく本第1特図変動開始処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回を契機とした振分実行モードの実行中、又は当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されてしまうことを防止できる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける遊技回が開始され、当該遊技回の開始直後に振分実行モード又は開閉実行モードが開始されてしまうことを防止できる。

【1432】

ステップS7801、ステップS7802及びステップS7803にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値が1以上であるか否かを判定し（ステップS7804）、第1特図保留カウンタ356の値が1以上である場合（ステップS7804：YES）には、第1データ設定処理を実行する（ステップS7805）。第1データ設定処理では、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを第1特図用の実行エリア339aに移動させる。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア111b→第1エリア111a、第3エリア111c→第2エリア111b、第4エリア111d→第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア111dを「0」クリアする。その後、主側RAM84の第1特図保留カウンタ356の値を1減算する。これにより、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が、第1保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第1特図保留エリア111における第1保留情報が1個減少したことを示す第1減少時コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、通常遊技状態であれば図柄表示装置41の通常用保留表示領域331の表示内容が第1保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御されるとともに、時短状態であれば図柄表示装置41の第1保留表示領域335の表示内容が第1保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

10

20

30

40

50

【1433】

このように、振分実行モードの実行期間、開閉実行モードの実行期間及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間のいずれにも該当しない状況において第1特図変動開始処理（図125）が実行される場合には、1つ以上の第1保留情報が記憶されているに基づいて、当該第1保留情報を契機とした遊技回が第1特図表示部37aにおいて開始される。第1特図表示部37aにおける遊技回は、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中であっても開始される。

【1434】

ステップS7805にて第1データ設定処理を実行した後は、第1当否判定処理を実行する（ステップS7806）。第1当否判定処理では、第1当否テーブル341（図120（a）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、第1特図用の実行エリア339aに格納された第1保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した第1当否テーブル341のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

10

【1435】

その後、第1当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップS7807：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS7808）。大当たり用の振分判定処理では、大当たり振分テーブル343（図120（c）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、第1特図用の実行エリア339aに格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル343を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の当たり結果に対応しているのかを特定する。

20

【1436】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする（ステップS7809）。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS7810）。具体的には、第1特図表示部37aに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS7810では、ステップS7808にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

30

【1437】

第1当否判定処理の結果が大当たり結果ではない場合（ステップS7807：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS7811）。具体的には、今回の遊技回において第1特図表示部37aに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

40

【1438】

ステップS7810の処理又はステップS7811の処理を実行した場合には、第1変

50

動表示期間の特定処理を実行する（ステップS7812）。第1変動表示期間の特定処理では、通常遊技状態である場合、今回の遊技回の遊技結果に対応する態様で、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を選択し、当該選択した変動表示期間に対応する数値情報を主側RAM84に設けられた第1特図側タイマカウンタにセットする。また、第1変動表示期間の特定処理（ステップS7812）では、時短状態である場合、今回の遊技回の遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒の期間を選択し、当該180秒に対応する「45000」という数値情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする。第1特図側タイマカウンタは、第1特図特電制御処理（図124）にてセットされる各種時間を主側MPUにて把握可能とするタイマカウンタである。第1特図側タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理（図14）のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理（ステップS210）では、主側RAM84の一時停止フラグ353に「1」がセットされていない場合、第1特図側タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の第1特図側タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。第1特図側タイマカウンタの更新は、一時停止フラグ353に「1」がセットされた場合には一時停止フラグ353が「0」クリアされるまで一時的に停止される。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された状態で実行される振分実行モード及び開閉実行モードの実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の残り変動時間が減少してしまうことを防止できる。第1特図側タイマカウンタにセットされた数値情報は、遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行される状況において、第1特図側タイマカウンタの値が「0」となるまで、一時停止フラグ353に「1」がセットされていないことを条件として、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。なお、第1変動表示期間の特定処理の詳細については後述する。

10

20

30

40

50

【1439】

その後、第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7813）。第1変動用コマンドには、ステップS7811にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37aに対応していることを示す情報が含まれる。なお、第1変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。第1種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。

【1440】

その後、第1特図表示部37aにおいて、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS7814）。ステップS7814では、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理（図14）の表示制御処理（ステップS215）において出力対象となるようにすることができる。このように、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される場合には、第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされる。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される場合にも、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から実行されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される前に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態

となった場合においても、第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消している状態として、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。その後、第1特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS7815）。これにより、第1特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS7708）に対応する「1」となる。

【1441】

なお、音光側MPU93は第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信した場合、それらのコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて遊技回用演出が実行される。

10

【1442】

＜第1特図変動中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7708にて実行される第1特図変動中処理について、図126のフローチャートを参照しながら説明する。

【1443】

第1特図表示部37aにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップS7901：NO）には、当該第1特図表示部37aの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し（ステップS7902）、第1特図表示部37aの表示内容の更新タイミングである場合（ステップS7902：YES）には、第1特図表示部37aの表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップS7903）。ステップS7903では、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタの値を1加算し、当該1加算後の値が「7」を超えた場合には第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに設定されている7つの表示データのうち出力対象となる表示データを順次更新し、制御対象の第1特図表示部37aにおける絵柄の表示内容が順次更新されるようにすることができる。

20

【1444】

一方、第1特図表示部37aにおける変動表示期間が経過している場合（ステップS7901：YES）には、第1最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7904）。第1最終停止コマンドには、第1特図表示部37aにおける変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップS7905）。これにより、制御対象の第1特図表示部37aにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

30

【1445】

その後、主側RAM84における第1特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5秒）の情報をセットする（ステップS7906）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS7907）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特図確定中処理（ステップS7709）に対応する「2」に更新される。

40

【1446】

その後、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップS7908）。ステップS7908では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中である場合（ステップS7908：YES）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定し（ステップS7909）、時短状態である場合（ステップS7909：YES）には第2特図表示部37bに

50

おける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）を実行する。また、遊技状態が通常遊技状態であるとともに第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS7909：NO、ステップS7910：YES）にも第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）を実行する。一方、通常遊技状態であるとともに第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS7909：NO、ステップS7910：NO）には、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）を実行することはない、そのまま本第1特図変動中処理を終了する。

【1447】

通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、当該第2特図表示部37bにおける遊技回は継続される。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合に、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が途中で強制的に終了されてしまうことが防止されている。

【1448】

第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理では、まず外れ結果に対応する絵柄を第2特図表示部37bに停止表示する最終停止期間（具体的には0.5秒）に対応する「125」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップS7911）。第2特図側タイマカウンタは、第2特図特電制御処理（図130）にてセットされる各種時間を主側MPUにて把握可能とするタイマカウンタである。第2特図側タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理（図14）のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理（ステップS210）では、第2特図側タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の第2特図側タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には第2特図側タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。第2特図側タイマカウンタの更新は、主側RAM84の第2強制終了フラグ352に「1」がセットされている状態においても実行される。第2特図側タイマカウンタにセットされた数値情報は、遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行される状況において、第2特図側タイマカウンタの値が「0」となるまで、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。ステップS7911にて第2特図側タイマカウンタに「125」という数値情報をセットすることにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行途中で強制的に終了される場合に、外れ結果に対応する絵柄の停止表示が少なくとも0.5秒間（最終停止期間）に亘って行われるようにすることができる。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS7912）。これにより、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8308における第2特図変動開始処理に対応する「0」という値が第2特図特電カウンタにセットされている状態となる。なお、第2特図特電カウンタ及び第2特図変動開始処理については後に詳細に説明する。

【1449】

その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップS7913）。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップS7914）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第2特図表示部37bに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された場合、第2特図表示部37bでは少なくとも最終停止期間（0.5秒間）に亘っ

10

20

30

40

50

て外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。当該外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第2特図表示部37bにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355を「0」クリアする（ステップS7915）。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了の対象となった場合には、当該第2保留情報が消化された状態とすることができる。

【1450】

その後、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されたことを示す第2特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップS7916）。その後、主側RAM84の第2強制終了フラグ352に「1」をセットする（ステップS7917）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1451】

このように、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には当該第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果に遊技者の注目を集めることができる。また、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合にも第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される。一方、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は強制的に終了されることがなく継続される。

【1452】

詳細は後述するが、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が継続される。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップS7908では、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップS7908にて肯定判定が行われた場合には、ステップS7909又はステップS7910にて肯定判定が行われることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行される。このため、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。また、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果であるとともに第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。

【1453】

<第1特図確定中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7709にて実行される第1特図確定中処理について、図127のフローチャートを参照しながら説明する。

【1454】

第1特図確定中処理では、最終停止期間が経過している場合（ステップS8001：YES）、時短状態であるか否かを判定し（ステップS8002）、時短状態である場合（ステップS8002：YES）、主側RAM84に設けられた第1特図用時短状態カウンタの値を1減算する（ステップS8003）。第1特図用時短状態カウンタは、時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。第1特図用時短状態カウンタには、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合に「1」がセットされる。第1特図用時短状態カウンタの値は、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合に1減算されるが、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合には減算されない。

10

【1455】

ステップS8002にて否定判定を行った場合又はステップS8003の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定し（ステップS8004）、当該遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS8004：YES）には、オープニング期間の設定処理を実行する（ステップS8005）。オープニング期間の設定処理では、オープニング期間（具体的には5秒）に対応する「1250」という数値情報を主側RAM84の第1特図側タイマカウンタにセットする。その後、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8006）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8007）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特電開始処理（ステップS7710）に対応する「3」に更新される。

20

【1456】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS8004：NO）には、時短管理処理を実行する（ステップS8008）。時短管理処理では、時短状態の終了条件が成立している場合に時短状態を終了させるための処理を実行する。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS8009）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。

30

【1457】

次に、主側MPU82にて実行される時短管理処理について図128のフローチャートを参照しながら説明する。時短管理処理は、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、当該遊技回の終了時に第1特図確定中処理（図127）のステップS8008にて実行される。また、時短管理処理は、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果である場合には、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に後述する第1特電終了処理（図129）のステップS8209にて実行される。時短管理処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、当該遊技回の終了時に第2特図確定中処理（図133）のステップS8610にて実行される。時短管理処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの終了時に後述する振分用処理（図134）のステップS8722にて実行される。時短管理処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又は第2大当たり結果となり当該小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に後述する第2特電終了処理（図136）のステップS8911にて実行される。なお、時短管理処

40

50

理は、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には実行されない。

【1458】

時短管理処理では、時短状態である場合（ステップS8101：YES）、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS8102）、第1特図用時短状態カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS8102：NO）には、主側RAM84に設けられた第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS8103）。第2特図用時短状態カウンタは、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。第2特図用時短状態カウンタには、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合に「100」がセットされる。第2特図用時短状態カウンタの値は、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が終了した場合に1減算されるが、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された場合には減算されない。

10

【1459】

ステップS8102にて肯定判定を行った場合又はステップS8103にて肯定判定を行った場合には、時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）を実行する。具体的には、主側RAM84に設けられた時短フラグを「0」クリアする（ステップS8104）。時短フラグは、遊技状態が時短状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。時短フラグを「0」クリアすることにより遊技状態を通常遊技状態とすることができる。その後、主側RAM84の高頻度フラグを「0」クリアすることによりサポートモードを低頻度サポートモードとする（ステップS8105）。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値を「0」クリアする（ステップS8106）。

20

【1460】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS8107）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が通常遊技状態であること及びサポートモードが低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

30

【1461】

その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合（ステップS8108：YES）には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」をセットする（ステップS8109）。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1462】

第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となり、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の開始時には第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していなかった場合においても当該最終停止期間の終了時までには第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している状態となった場合には、ステップS8109にて終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。また、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の開始時には第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していなかった場合においても当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時までには第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している状態となった場合には、ステップS8109にて終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回の消化が終了していない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

50

【1463】

詳細は後述するが、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報は、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合に第2特図用の実行エリア339bに移動され、第2特図保留エリア112は「0」クリアされる。このため、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の開始時には第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していた場合においても当該最終停止期間中に第2特図表示部37bにて当該第2保留情報を契機とした遊技回が開始されて当該最終停止期間の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していない場合には、終了時保留未消化フラグ354に「1」をセットする処理は実行されない。第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に開始された第2特図表示部37bにおける遊技回は、外れ結果に対応する態様で強制的に終了される。

10

【1464】

<第1特電開始処理>

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7710にて実行される第1特電開始処理について説明する。

【1465】

主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が第1大当たり結果である場合及び今回の遊技結果が第2大当たり結果である場合のいずれにおいても主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第1特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bに対して駆動信号を出力し、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、特電入賞装置32の開放期間であることを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121）において特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われて特電入賞装置32の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第1特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特電開放中処理（ステップS7711）に対応する「4」となる。

20

30

【1466】

<第1特電開放中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7711にて実行される第1特電開放中処理について説明する。

【1467】

主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち特電入賞装置32の開放継続期間が経過している場合、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、特電入賞装置32の開放継続期間が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121）において特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われないうようにして、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、特電入賞装置32の開放期間が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121

40

50

）において特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われないようにして、特電入賞装置 3 2 の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、ラウンドカウンタの値を 1 減算した場合、その 1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には 3 秒）を第 1 特図側タイマカウンタにセットした後に、第 1 特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特電閉鎖中処理（ステップ S 7 7 1 2）に対応する「5」となる。一方、1 減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には 5 秒）を第 1 特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信した後に、第 1 特図特電カウンタの値を 2 加算する。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特電終了処理（ステップ S 7 7 1 3）に対応する「6」となる。なお、音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。

10

【1 4 6 8】

＜第 1 特電閉鎖中処理＞

次に、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）のステップ S 7 7 1 2 にて実行される第 1 特電閉鎖中処理について説明する。

【1 4 6 9】

第 1 特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）を第 1 特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「1 0」をセットする。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、主側 R A M 8 4 における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、特電入賞装置 3 2 の開放期間であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図 1 2 1）において特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われて特電入賞装置 3 2 の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第 1 特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特電開放中処理（ステップ S 7 7 1 1）に対応する「4」となる。

20

【1 4 7 0】

＜第 1 特電終了処理＞

次に、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）のステップ S 7 7 1 3 にて実行される第 1 特電終了処理について、図 1 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【1 4 7 1】

第 1 特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S 8 2 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果であるか否かを判定する（ステップ S 8 2 0 2）。今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には（ステップ S 8 2 0 2：Y E S）、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S 8 2 0 3～ステップ S 8 2 0 8）を実行する。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における終了時保留未消化フラグ 3 5 4 を「0」クリアする（ステップ S 8 2 0 3）。これにより、終了時保留未消化フラグ 3 5 4 に「1」がセットされている状態で時短状態が開始されてしまうことを防止できる。その後、主側 R A M 8 4 の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップ S 8 2 0 4）、主側 R A M 8 4 の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップ S 8 2 0 5）。その後、主側 R A M 8 4 の第 1 特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側 R A M 8 4 の第 2 特図用時短状態カウンタに「1 0 0」をセットする（ステップ S 8 2 0 6）。第 1 特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第 2 特図用時短状態カウンタに「1 0 0」がセットされることにより時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の残り回数が「1 0 0」となる。

40

50

【1472】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS8207）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が時短状態であること及びサポートモードが高頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第1特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS8208）。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。

【1473】

このように、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8203～ステップS8208）が実行された場合には、ステップS8206にて第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされる。時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行された場合には、当該遊技回の終了時に第1特図用時短状態カウンタの値が1減算されて「0」となっている状態で第1特電終了処理が開始される。時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合には、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に第2特電終了処理において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されて第1特図用時短状態カウンタの値が「1」に戻される。これにより、当該時短状態が維持されるようにすることができる。

【1474】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第1大当たり結果である場合（ステップS8202：NO）、ステップS8209～ステップS8210では、既に説明した第1特図確定中処理（図127）のステップS8008～ステップS8009と同様の処理を実行する。具体的には、まず時短管理処理を実行する（ステップS8209）。時短管理処理の内容は図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。時短状態においてステップS8209の時短管理処理が実行される状況は主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値が「0」である状況である。このため、時短管理処理（ステップS8209）では、時短状態である場合に当該時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）が実行される。具体的には、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS8210）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。

【1475】

次に、第2特図特電制御処理について説明する。

【1476】

図130は主側MPU82にて実行される第2特図特電制御処理を示すフローチャートである。第2特図特電制御処理では、まず第2保留情報の取得処理を実行する（ステップS8301）。第2保留情報の取得処理では、第2特別入球装置321への入賞が発生している場合、主側RAM84における第2特図保留カウンタ357の値が「0」であるかを判定し、第2特図保留カウンタ357の値が「0」である場合には、第2保留情報を取得するための処理を実行する。既に説明したとおり、第2特図保留カウンタ357は、第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU8

2 にて把握可能とするカウンタである。

【1477】

第2保留情報を取得するための処理では、まず主側RAM84における第2特図保留カウンタ357の値を1加算する。その後、各種カウンタ値の取得処理を実行する。各種カウンタ値の取得処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア112に格納する。その後、第2保留コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、時短状態であれば図柄表示装置41の第2個別表示領域336（図118（b））の表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【1478】

ステップS8301にて第2保留情報の取得処理を実行した後は、主側RAM84に設けられた第2強制終了フラグ352に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8302）。第2強制終了フラグ352は、既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理では、ステップS7911にて外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）に対応する「125」という数値情報が第2特図側タイマカウンタにセットされ、当該最終停止期間の計測が開始される。

【1479】

第2強制終了フラグ352に「1」がセットされている場合（ステップS8302：YES）には、第2特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が経過したか否かを判定する（ステップS8303）。外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間が経過していない場合（ステップS8303：NO）には、ステップS8304～ステップS8316の処理を実行することなく本第2特図特電制御処理を終了する。第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行されて第2強制終了フラグ352に「1」がセットされた場合には、当該第2強制終了フラグ352が「0」クリアされるまでの期間に亘って、第2特図表示部37bにおいて新たな遊技回を開始するための第2特図変動開始処理（ステップS8308）が実行されない状態、すなわち第2特図表示部37bにて新たな遊技回を開始が禁止された状態となる。第2強制終了フラグ352に「1」がセットされた場合には、当該第2強制終了フラグ352が「0」クリアされるまでの期間に亘って、外れ結果に対応する絵柄が第2特図表示部37bに停止表示される。一方、外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間が経過した場合（ステップS8303：YES）には、第2強制終了フラグ352を「0」クリアし（ステップS8304）、ステップS8305に進む。

【1480】

ステップS8302にて否定判定を行った場合又はステップS8304の処理を行った場合には、主側ROM83に記憶されている第2特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS8305）。その後、主側RAM84に設けられた第2特図特電カウンタの数値情報を読み出し、第2特図特電アドレステーブルから第2特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得する（ステップS8306）。そして、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS8307）。

【1481】

第2特図特電カウンタは、第2特図特電制御処理におけるステップS8308～ステップS8316の各処理のうちいずれを実行すべきであることを主側MPU82にて把握するためのカウンタであり、第2特図特電アドレステーブルには、第2特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップS8308～ステップS8316の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。第2特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップS8308の第2特図変動開始処理にジャンプし、第2特図特

10

20

30

40

50

電力カウンタの値が「1」である場合にはステップS 8 3 0 9の第2特図変動中処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「2」である場合にはステップS 8 3 1 0の第2特図確定中処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「3」である場合にはステップS 8 3 1 1の振分開始用処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「4」である場合にはステップS 8 3 1 2の振分用処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「5」である場合にはステップS 8 3 1 3の第2特電開始処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「6」である場合にはステップS 8 3 1 4の第2特電開放中処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「7」である場合にはステップS 8 3 1 5の第2特電閉鎖中処理にジャンプし、第2特図特電力カウンタの値が「8」である場合にはステップS 8 3 1 6の第2特電終了処理にジャンプする。

10

【1 4 8 2】

以下、ステップS 8 3 0 8～ステップS 8 3 1 6の各処理について個別に説明する。

【1 4 8 3】

＜第2特図変動開始処理＞

まずステップS 8 3 0 8の第2特図変動開始処理について、図1 3 1のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 4 8 4】

まず第1特図表示部3 7 aにおける遊技回を契機とした開閉実行モードが実行されている状態であるか否かを判定する（ステップS 8 4 0 1）。ステップS 8 4 0 1では、主側RAM 8 4における第1特図特電力カウンタの値が「3」～「6」のいずれかである場合に肯定判定を行う。開閉実行モードが実行されていない場合（ステップS 8 4 0 1：NO）には、第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）であるか否かを判定する（ステップS 8 4 0 2）。ステップS 8 4 0 2では、主側RAM 8 4における第1特図特電力カウンタの値が「2」である場合に肯定判定を行う。

20

【1 4 8 5】

開閉実行モードが実行されている状態である場合（ステップS 8 4 0 1：YES）又は第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間である場合（ステップS 8 4 0 2：YES）には、ステップS 8 4 0 3以降の処理を実行することなく、本第2特図変動開始処理を終了する。これにより、開閉実行モードの実行中に第2特図表示部3 7 bにおける遊技回が開始されてしまうことを防止できる。また、第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部3 7 bにおける遊技回が開始され、当該遊技回の開始直後に開閉実行モードが開始されてしまうことを防止できる。

30

【1 4 8 6】

ステップS 8 4 0 1及びステップS 8 4 0 2にて否定判定を行った場合には、主側RAM 8 4における第2特図保留カウンタ3 5 7の値が「1」であるか否かを判定する（ステップS 8 4 0 3）。既に説明したとおり、第2特図保留エリア1 1 2に記憶される第2保留情報の上限数は「1」であり、第2特図保留カウンタ3 5 7の値は「0」又は「1」である。第2特図保留カウンタ3 5 7の値が「1」である場合（ステップS 8 4 0 3：YES）、すなわち第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が記憶されている場合には、第2データ設定処理を実行する（ステップS 8 4 0 4）。

40

【1 4 8 7】

第2データ設定処理（ステップS 8 4 0 4）では、第2特図保留エリア1 1 2に格納されたデータを第2特図用の実行エリア3 3 9 bに移動させる。その後、第2特図保留エリア1 1 2を「0」クリアする。その後、主側RAM 8 4の第2特図保留カウンタ3 5 7の値を1減算する。これにより、特図ユニット3 7における第2特図保留表示部3 7 dの表示内容が、第2保留情報が存在しない状態を示す内容に変更される。また、当該第2データ設定処理では、第2特図保留エリア1 1 2における第2保留情報が1個減少したことを示す第2減少時コマンドを音光側MPU 9 3に送信する。これにより、時短状態であれば図柄表示装置4 1の第2保留表示領域3 3 7の表示内容が第2保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU 1 0 3によって図柄表示装置4 1が表示制御される。

50

【1488】

このように、第1特図表示部37aにおける遊技回を契機とした開閉実行モードの実行期間及び第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間ではない場合には、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されていることに基づいて、当該第2保留情報を契機とした遊技回が第2特図表示部37bにおいて開始される。

【1489】

ステップS8404にて第2データ設定処理を実行した後は、第2当否判定処理を実行する(ステップS8405)。第2当否判定処理では、第2当否テーブル342(図120(b)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、第2特図用の実行エリア339bに格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した第2当否テーブル342のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した第2当否テーブル342のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、小当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【1490】

その後、第2当否判定処理の結果が大当たり結果である場合(ステップS8406: YES)、第2大当たり結果に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする(ステップS8407)。既に説明したとおり、第2当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類は第2大当たり結果となる。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS8408)。具体的には、第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。既に説明したとおり、この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。ステップS8408では、第2大当たり結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。

【1491】

第2当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく小当たり結果である場合(ステップS8406: NO、ステップS8409: YES)、小当たり用の振分判定処理を実行する(ステップS8410)。小当たり用の振分判定処理では、小当たり振分テーブル344(図120(e)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、第2特図用の実行エリア339bに格納された第2保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記小当たり振分テーブル344を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の小当たり結果に対応しているのかを特定する。

【1492】

小当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該小当たり用の振分判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする(ステップS8411)。その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS8412)。具体的には、第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS8412では、ステップS8410にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各小当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されて

いてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。ステップS8412にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【1493】

第2当否判定処理の結果が大当たり結果又は小当たり結果ではない場合（ステップS8409：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS8413）。具体的には、今回の遊技回において第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

10

【1494】

ステップS8408の処理、ステップS8412の処理又はステップS8413の処理を実行した場合には、第2変動表示期間の特定処理を実行する（ステップS8414）。第2変動表示期間の特定処理では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を選択し、当該選択した変動表示期間に対応する数値情報を主側RAM84における第2特図側タイマカウンタにセットする。これにより、当該セットされた変動表示期間の計測が開始される。なお、第2変動表示期間の特定処理の詳細については後述する。

20

【1495】

ステップS8414にて第2変動表示期間の特定処理を実行した後は、第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8415）。第2変動用コマンドには、ステップS8414にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第2特図表示部37bに対応していることを示す情報が含まれる。なお、第2変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。第2種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合には第2大当たり結果であることを示す情報が含まれる。また、第2種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の小当たり結果であることを示す情報が含まれる。

30

【1496】

その後、第2特図表示部37bにおいて、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS8416）。ステップS8416では、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理（図14）の表示制御処理（ステップS215）において出力対象となるようにすることができる。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される場合には、第2特図用参照先カウンタに「1」がセットされる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された後に第2特図表示部37bにおいて新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される場合にも、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から実行されるようにすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される前に、第2特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第2特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が

40

50

解消している状態として、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。その後、第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8417）。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特図変動中処理（ステップS8309）に対応する「1」となる。

【1497】

なお、音光側MPU93は第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信した場合、それらのコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて遊技回用演出が実行される。

10

【1498】

＜第2特図変動中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8309にて実行される第2特図変動中処理について、図132のフローチャートを参照しながら説明する。

【1499】

第2特図表示部37bにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップS8501：NO）、第2特図表示部37bの表示内容の更新タイミングであるかを判定し（ステップS8502）、第2特図表示部37bの表示内容の更新タイミングである場合（ステップS8502：YES）には、当該第2特図表示部37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップS8503）。ステップS8503では、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタの値を1加算し、当該1加算後の値が「7」を超えた場合には第2特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに設定されている7つの表示データのうち出力対象となる表示データを順次更新し、制御対象の第2特図表示部37bにおける絵柄の表示内容が順次更新されるようにすることができる。

20

【1500】

一方、第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過している場合（ステップS8501：YES）、第2最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8504）。第2最終停止コマンドには、第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過したことに伴う情報が含まれる。その後、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに基づく第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップS8505）。これにより、制御対象の第2特図表示部37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

30

【1501】

その後、主側RAM84における第2特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5秒）の情報をセットする（ステップS8506）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8507）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図確定中処理（ステップS8310）に対応する「2」に更新される。

40

【1502】

その後、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中であるかを判定する（ステップS8508）。ステップS8508では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。ステップS8508にて肯定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果であるかを判定し（ステップS8509）、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果である場合（

50

ステップS8509：YES)には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップS8510～ステップS8515)を実行する。具体的には、まず主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし(ステップS8510)、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップS8511)。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理(図124)の第1特図変動開始処理(ステップS7707)に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報をクリアする(ステップS8512)。

【1503】

その後、第1特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する(ステップS8513)。音光側MPU93は、第1特図強制終了コマンドを受信した場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出(後述する巻戻し演出又は後述する疑似一時停止演出)が図柄表示装置41にて実行されるようにする。第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するか否かの結果とは無関係に、第1特図強制終了コマンドが送信される。第1特図強制終了コマンドは、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に送信される。これにより、振分実行モードに移行する前に第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出を図柄表示装置41において実行可能とすることができる。

【1504】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す(ステップS8514)。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合には、当該開閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。

【1505】

その後、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」をセットする(ステップS8515)。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1506】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。

【1507】

既に説明したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が継続される。このため、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップS8508では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップS8508にて肯定判定が行われた場合には、ステップS8509にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS8510～ステップS8515）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。

10

【1508】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップS8509：NO、ステップS8516：YES）には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップS8517）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

20

【1509】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップS8518）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップS8519）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

30

【1510】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに停止表示された状態となり第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される。

【1511】

上述したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップS8508では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップS8508にて肯定判定が行われた場合には、ステップS8516にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップS8517～ステップS8519）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにお

40

50

る絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるようにすることができる。

【1512】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS8509：NO、ステップS8516：NO）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理及び第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理を実行することなく、そのまま本第2特図変動中処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を継続させることができる。

10

【1513】

＜第2特図確定中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8310にて実行される第2特図確定中処理について、図133のフローチャートを参照しながら説明する。

【1514】

第2特図確定中処理では、最終停止期間が経過している場合（ステップS8601：YES）、時短状態であるか否かを判定する（ステップS8602）。時短状態である場合（ステップS8602：YES）には、主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値を1減算する（ステップS8603）。既に説明したとおり、第2特図用時短状態カウンタは、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

20

【1515】

ステップS8602にて否定判定を行った場合又はステップS8603の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する（ステップS8604）。当該遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS8604：YES）には、オープニング期間の設定処理を実行する（ステップS8605）。オープニング期間の設定処理では、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする。その後、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8606）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を3加算する（ステップS8607）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特電開始処理（ステップS8313）に対応する「5」に更新される。

30

【1516】

今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合（ステップS8604：NO、ステップS8608：YES）には、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8609）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、振分開始用処理（ステップS8311）に対応する「3」に更新される。

【1517】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS8604：NO、ステップS8608：NO）には、時短管理処理を実行する（ステップS8610）。時短管理処理の内容は図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップS8610における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）が実行される。既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指

40

50

定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1518】

その後、第2特図終了時処理を実行する（ステップS8611）。第2特図終了時処理は、後述する振分用処理（図134）のステップS8723及び後述する第2特電終了処理（図136）のステップS8912においても実行される。ステップS8611における第2特図終了時処理では、主側RAM84における第2特図特電力カウンタの値を「0」クリアする。これにより、第2特図特電力カウンタの値は、第2特図変動開始処理（ステップS8308）に対応する「0」となる。その後、主側RAM84における終了時保留未消化中フラグ355を「0」クリアする。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした第2特図表示部37bにおける遊技回が終了した場合には、当該遊技回が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。なお、第2特図終了時処理の詳細については後述する。

【1519】

<振分開始用処理>

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8311にて実行される振分開始用処理について説明する。

【1520】

まず振分開始コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードの実行中であることを示す演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103に振分開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モードの実行中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

【1521】

その後、主側RAM84に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする。振分入賞カウンタは、上記第2の実施形態と同様に、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置161に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置161を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置161が開放状態に維持される期間が振分開放期間である29秒となるように当該29秒に対応する情報を主側RAM84のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置161を開放状態とするために振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を開始する。その後、主側RAM84における振分開放フラグに「1」をセットする。これにより、ポート出力処理（図121）にて振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力が行われて振分入賞装置161の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第2特図特電力カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図特電力カウンタの値は振分用処理（ステップS8312）に対応する「4」となる。

【1522】

<振分用処理>

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8312にて実行される振分用処理について、図134のフローチャートを参照しながら説明する。

【1523】

振分入賞装置161のV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されている場合（ステップS8701：YES）には、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」がセ

10

20

30

40

50

ットされているか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 2）。V 入賞フラグは、上記第 2 の実施形態と同様に、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生したか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 1 5 2 4 】

V 入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 8 7 0 2：N O）、すなわち今回の振分実行モードにおいて未だ V 入賞コマンドが送信されていない場合には、V 入賞コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 8 7 0 3）。音光側 M P U 9 3 は主側 M P U 8 2 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御を実行する。また、音光側 M P U 9 3 は表示側 M P U 1 0 3 に V 入賞コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、音光側 M P U 9 3 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。ステップ S 8 7 0 3 にて V 入賞コマンドを送信した後は、主側 R A M 8 4 の V 入賞フラグに「1」をセットする（ステップ S 8 7 0 4）。これにより、振分実行モードの実行中に V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球の検知が発生したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【 1 5 2 5 】

ステップ S 8 7 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S 8 7 0 2 にて肯定判定を行った場合又はステップ S 8 7 0 4 の処理を行った場合には、振分入賞装置 1 6 1 が開放状態である状況において主側 R A M 8 4 のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 5）。振分開放期間が経過していない場合（ステップ S 8 7 0 5：N O）には、振分入賞装置 1 6 1 のカウント検知センサ 1 6 8 又は V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置 1 6 1 への入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 6）。振分入賞装置 1 6 1 への入賞が発生している場合（ステップ S 8 7 0 6：Y E S）には、主側 R A M 8 4 の振分入賞カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 8 7 0 7）、その 1 減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 8）。振分入賞カウンタの値が「0」となった場合（ステップ S 8 7 0 8：Y E S）には、振分入賞装置 1 6 1 の閉鎖条件が成立したことを意味するため、振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖するための処理（ステップ S 8 7 1 0～ステップ S 8 7 1 2）を実行する。

【 1 5 2 6 】

振分開放期間が経過している場合（ステップ S 8 7 0 5：Y E S）には、主側 R A M 8 4 における振分開放フラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 9）。ステップ S 8 7 0 9 にて肯定判定を行った場合には、振分入賞装置 1 6 1 の閉鎖条件が成立している状態であるとともに、未だ振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖するための処理（ステップ S 8 7 1 0～ステップ S 8 7 1 2）が実行されていない状態であるため、振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖するための処理（ステップ S 8 7 1 0～ステップ S 8 7 1 2）を実行する。

【 1 5 2 7 】

振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖するための処理では、まず振分入口用の駆動部 1 6 3 への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置 1 6 1 を閉鎖状態とする（ステップ S 8 7 1 0）。その後、主側 R A M 8 4 の振分開放フラグを「0」クリアする（ステップ S 8 7 1 1）。これにより、ポート出力処理（図 1 2 1）において振分入口用の駆動部 1 6 3 への駆動信号の出力が行われない状態として、振分入賞装置 1 6 1 の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。その後、4 秒に対応する「1 0 0 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 に設けられた振分待機タイマカウンタにセットする（ステップ S 8 7 1 2）。振分待機タイマカウンタは、振分入賞装置 1 6 1 内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するための待機期間を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするタイマカウンタである。振分待機タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 0 7 におけるタイマ更新処理にて行われる。タイマ更新処理では、振分待機タイ

マカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の振分待機タイマカウンタの値が「0」を下回る場合には振分待機タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。待機期間は、振分入賞装置161に入球した遊技球がカウント検知センサ168及びV入賞検知センサ169のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間（4秒）として設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置161を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置161に入球した遊技球が仮にV入賞検知センサ169にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

【1528】

ステップS8709にて否定判定を行った場合又はステップS8712の処理を実行した場合には、主側RAM84におけるV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8713）。V入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8713：YES）、すなわち今回の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、V入賞フラグを「0」クリアし（ステップS8714）、主側RAM84における振分待機タイマカウンタを「0」クリアする（ステップS8715）。その後、開閉実行モードに移行させるための処理（ステップS8716～ステップS8719）を実行する。具体的には、まず遊技盤24に設けられた特別表示部191（図116参照）の表示開始処理を実行する（ステップS8716）。当該表示開始処理では、特別表示部191の表示状態が開閉実行モードの実行に対応する所定の表示状態となるように当該特別表示部191を表示制御する。その後、ステップS8717～ステップS8719にて第2特図確定中処理（図133）におけるステップS8605～ステップS8607と同一の処理を実行する。これにより、開閉実行モードのオープニング期間が開始されるとともに、特図特電カウンタの値は第2特電開始処理（ステップS8313）に対応する「5」となる。なお、第2特図確定中処理（図133）においても開閉実行モードに移行させるための処理を実行する場合に特別表示部191の表示状態様が開閉実行モードの実行に対応する所定の表示状態となるように当該特別表示部191を表示制御する構成としてもよい。

【1529】

一方、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS8713：NO）には、主側RAM84における振分待機タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより待機期間が経過したか否かを判定する（ステップS8720）。待機期間が経過した場合（ステップS8720：YES）には、フラグクリア処理を実行する（ステップS8721）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。例えば、振分実行モードにおいては主側RAM84の第1小当たりフラグ又は第2小当たりフラグに「1」がセットされているが、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。

【1530】

その後、ステップS8722～ステップS8723では、既に説明した第2特図確定中処理（図133）のステップS8610～ステップS8611と同様の処理を実行する。具体的には、まず時短管理処理を実行する（ステップS8722）。時短管理処理の内容は図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップS8722における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）が実行される。既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図

保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には主側 R A M 8 4 の終了時保留未消化フラグ 3 5 4 に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【1 5 3 1】

その後、第 2 特図終了時処理を実行する（ステップ S 8 7 2 3）。図 1 3 5 は第 2 特図終了時処理を示すフローチャートである。第 2 特図終了時処理は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該遊技回の終了時に既に説明した第 2 特図確定中処理（図 1 3 3）のステップ S 8 6 1 1 にて実行される。また、第 2 特図終了時処理は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に振分用処理（図 1 3 4）のステップ S 8 7 2 3 にて実行される。さらにまた、第 2 特図終了時処理は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又は第 2 大当たり結果となり、当該小当たり結果又は第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に後述する第 2 特電終了処理（図 1 3 6）のステップ S 8 9 1 2 にて実行される。

【1 5 3 2】

第 2 特図終了時処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 2 特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 8 8 0 1）。これにより、第 2 特図特電カウンタの値は、第 2 特図変動開始処理（ステップ S 8 3 0 8）に対応する「0」となる。

【1 5 3 3】

その後、主側 R A M 8 4 における終了時保留消化中フラグ 3 5 5 を「0」クリアする（ステップ S 8 8 0 2）。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には、当該遊技回が終了したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に終了時保留消化中フラグ 3 5 5 が「0」クリアされる。また、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又は第 2 大当たり結果となり、当該小当たり結果又は第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に終了時保留消化中フラグ 3 5 5 が「0」クリアされる。さらにまた、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該第 2 保留情報を契機とした遊技回の終了時に終了時保留消化中フラグ 3 5 5 が「0」クリアされる。

【1 5 3 4】

その後、主側 R A M 8 4 における一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S 8 8 0 3：Y E S）には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を再開させるための処理（ステップ S 8 8 0 4～ステップ S 8 8 0 7）を実行する。具体的には、まず一時停止フラグ 3 5 3 を「0」クリアする（ステップ S 8 8 0 4）。これにより、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）のステップ S 7 7 0 2 にて否定判定が行われてステップ S 7 7 0 3 以降の処理が実行されるようにすることができる。

【1 5 3 5】

その後、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されることを示す第 1 再開コマンドを音光側 M P U 9 3 に対して送信する（ステップ S 8 8 0 5）。音光側 M P U 9 3 は、第 1 再開コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 にて一時的に停止されている状態となっている第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回に対応する遊技回用演出が再開されるようにする。

【1536】

その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合（ステップS8806：YES）には、第1特図表示部37aにおける変動表示を再開する（ステップS8807）。ステップS8807では、既に説明した第1特図変動開始処理（図125）のステップS7814と同様に、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理（図14）の表示制御処理（ステップS215）において出力対象となるようにすることができる。このように、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を再開させる場合に、第1特図用参照先カウンタに「1」をセットすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から再開されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開されるまでの間に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の再開前に第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消されるようにして、再開後の第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合（ステップS8806：NO）には、そのまま本第2特図終了時処理を終了することにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開されるようにする。

10

20

【1537】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止され、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。また、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。

30

【1538】

ステップS8803にて否定判定を行った場合には、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS8808）、第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合（ステップS8808：YES）には、第1強制終了フラグ351を「0」クリアする（ステップS8809）。これにより、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにすることができるとともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【1539】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態が解除される。また、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時に第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態が解除される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に遊技回が強制的に終了された場合には、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に

40

50

第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態が解除される。

【1540】

上記のとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を再開させる場合に、当該絵柄の変動表示が最初の内容から再開する構成とすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を一時的に停止させるタイミングにおいて出力対象となっていた表示データを特定する処理を不要とすることができるとともに、当該特定するための情報（具体的には第1特図用参照先カウンタの値）を記憶する処理を不要とすることができ。これにより、第2特図変動中処理（図132）及び第2特図終了時処理（図135）の処理構成を簡素化することができる。

【1541】

＜第2特電開始処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8313にて実行される第2特電開始処理について説明する。

【1542】

主側RAM84における第2特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットし、今回の遊技結果が第1小当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「4」をセットし、今回の遊技結果が第2小当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「9」をセットする。既に説明したとおりラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第2特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。既に説明したとおり入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bに対して駆動信号を出力することにより特電入賞装置32を開放状態とし、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにして特電入賞装置32の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第2特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電開放中処理（ステップS8314）に対応する「6」となる。

【1543】

＜第2特電開放中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8314にて実行される第2特電開放中処理について説明する。

【1544】

主側RAM84における第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち特電入賞装置32の開放継続期間が経過している場合、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われない状態として、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われない状態として、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウ

10

20

30

40

50

ンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を第2特図側タイマカウンタにセットした後に、第2特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電閉鎖中処理（ステップS8315）に対応する「7」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を第2特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、第2特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電終了処理（ステップS8316）に対応する「8」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

10

【1545】

＜第2特電閉鎖中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8315にて実行される第2特電閉鎖中処理について説明する。

【1546】

第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第2特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bに対して駆動信号が出力されるようにして特電入賞装置32の開放状態を維持することができる。その後、第2特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電開放中処理（ステップS8314）に対応する「6」となる。

20

【1547】

＜第2特電終了処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8316にて実行される第2特電終了処理について、図136のフローチャートを参照しながら説明する。

【1548】

第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS8901：YES）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する（ステップS8902）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップS8902：NO）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップS8903）。

30

【1549】

遊技状態が時短状態である場合（ステップS8903：YES）には、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であったか否かを判定する（ステップS8904）。また、遊技状態が通常遊技状態である場合（ステップS8903：NO）には、主側RAM84の終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8905）。ステップS8904にて否定判定を行った場合又はステップS8905にて肯定判定を行った場合には、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であったか否かを判定する（ステップS8906）。

40

。

【1550】

ステップS8902にて肯定判定を行った場合、ステップS8904にて肯定判定を行った場合又はステップS8906にて肯定判定を行った場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）を実行する。遊技状態を時短状態に設定するための処理では、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップS8907）、主側RAM84の高

50

頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップS8908）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップS8909）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

【1551】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS8910）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、第1小当たり結果、第2小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態及びサポートモードを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1552】

このように、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）が実行された場合には、ステップS8909にて第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされる。このため、第2特図用時短状態カウンタの値が「0」となっている状態、すなわち開閉実行モードの契機となった遊技回が実行されたことにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「0」となった状態において第2特電終了処理が開始され、当該第2特電終了処理において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合には、ステップS8911にて時短管理処理が実行されても時短状態が維持される。

【1553】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合（ステップS8902：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には遊技状態を時短状態に移行させることができる。また、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態である場合には、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

【1554】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：YES、ステップS8904：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すことができるとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

【1555】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：YES、ステップS8906：NO）、又は通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていない状態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：NO）、すなわち通常遊技状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当

10

20

30

40

50

たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。

【1556】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：YES、ステップS8904：NO、ステップS8906：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）が実行される。これにより、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、開閉実行モードの終了後も時短状態が維持されるようにすることができる。

10

【1557】

時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：YES、ステップS8906：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、開閉実行モードの終了後に遊技状態を時短状態に移行させることができる。

20

【1558】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていない状態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：NO）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。

【1559】

このように、通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が小当たり結果となる場合、遊技者は当該小当たり結果の種類が第2小当たり結果であることを期待する。このように、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が小当たり結果となる場合に、当該小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【1560】

ステップS8905にて否定判定を行った場合、ステップS8906にて否定判定を行った場合又はステップS8910の処理を行った場合、ステップS8911～ステップS8912では、既に説明した第2特図確定中処理（図133）のステップS8610～ステップS8611及び振分用処理（図134）のステップS8722～ステップS8723と同様の処理を実行する。具体的には、まず時短管理処理を実行する（ステップS8911）。時短管理処理の内容は図128のフローチャートを参照しながら既に説明したと

50

おりである。ステップ S 8 9 1 1 における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップ S 8 1 0 4 ～ステップ S 8 1 0 9）が実行される。既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側 R A M 8 4 の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側 R A M 8 4 の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。その後、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には主側 R A M 8 4 の終了時保留未消化フラグ 3 5 4 に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【1561】

その後、第 2 特図終了時処理を実行する（ステップ S 8 9 1 2）。第 2 特図終了時処理の内容は図 1 3 5 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S 8 9 1 2 にて第 2 特図終了時処理が実行されることにより、主側 R A M 8 4 における第 2 特図特電カウンタが「0」クリアされる。これにより、第 2 特図特電カウンタの値は、第 2 特図変動開始処理（ステップ S 8 3 0 8）に対応する「0」となる。その後、主側 R A M 8 4 における終了時保留消化中フラグ 3 5 5 が「0」クリアされる。その後、一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされている場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を再開させるための処理（ステップ S 8 8 0 4 ～ステップ S 8 8 0 7）が実行される。具体的には、一時停止フラグ 3 5 3 が「0」クリアされ、第 1 再開コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。その後、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間である場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における変動表示が再開される。一方、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間である場合には、そのまま本第 2 特図終了時処理が終了されることにより第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が再開される。また、第 2 特図終了時処理（ステップ S 8 9 1 2）では、主側 R A M 8 4 の第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされている場合、第 1 強制終了フラグ 3 5 1 が「0」クリアされる。これにより、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）のステップ S 7 7 0 3 にて否定判定が行われてステップ S 7 7 0 4 以降の処理が実行されるようにすることができる。とともに、第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

20

30

【1562】

次に、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止される様子及び第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される様子について図 1 3 7 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 3 7 (a) は主側 R A M 8 4 における第 1 強制終了フラグ 3 5 1 の状態を示し、図 1 3 7 (b) は主側 R A M 8 4 における一時停止フラグ 3 5 3 の状態を示し、図 1 3 7 (c) は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間を示し、図 1 3 7 (d) は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示し、図 1 3 7 (e) は第 2 特図表示部 3 7 b にて第 2 小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図 1 3 7 (f) は第 2 特図表示部 3 7 b にて第 1 小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図 1 3 7 (g) は振分実行モードの実行期間を示し、図 1 3 7 (h) は開閉実行モードの実行期間を示す。

40

【1563】

まず第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止される様子について説明する。

【1564】

時短状態であるとともに、図 1 3 7 (c) 及び図 1 3 7 (d) に示すように第 1 特図表

50

示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t 1 のタイミングで第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了して、図 1 3 7 (f) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b にて第 1 小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始される。当該 t 1 のタイミングで図 1 3 7 (c) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が一時的に停止されるとともに、図 1 3 7 (b) に示すように一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされる。既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止される場合には、外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に停止表示されている状態となる。その後、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了する t 2 のタイミングで、図 1 3 7 (g) に示すように振分実行モードが開始される。

10

【1 5 6 5】

その後、t 3 のタイミングで、図 1 3 7 (g) に示すように振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合には、図 1 3 7 (h) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 4 のタイミングで、図 1 3 7 (h) に示すように開閉実行モードが終了すると、図 1 3 7 (b) に示すように一時停止フラグ 3 5 3 が「0」クリアされるとともに、図 1 3 7 (c) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が再開される。また、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には当該第 2 保留情報を契機として、図 1 3 7 (d) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が開始される。

20

【1 5 6 6】

このように、時短状態であるとともに、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が一時的に停止される。第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示は、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合には当該振分実行モードの終了後に開始される開閉実行モードの終了時に再開される。また、図示は省略するが、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示は、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了時に再開される。

30

【1 5 6 7】

次に、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が実行途中で強制的に終了される様子について説明する。

【1 5 6 8】

時短状態であるとともに、図 1 3 7 (c) 及び図 1 3 7 (d) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t 5 のタイミングで第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了して、図 1 3 7 (e) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b にて第 2 小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始される。当該 t 5 のタイミングで図 1 3 7 (c) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が実行途中で強制的に終了させられるとともに、図 1 3 7 (a) に示すように第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされる。既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行途中で強制的に終了される場合には、外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に停止表示される。その後、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了する t 6 のタイミングで、図 1 3 7 (g) に示すように振分実行モードが開始される。

40

【1 5 6 9】

その後、t 7 のタイミングで、図 1 3 7 (g) に示すように振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生していた場合には、図 1 3 7 (h) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 8 の

50

タイミングで、図 1 3 7 (h) に示すように開閉実行モードが終了すると、図 1 3 7 (a) に示すように第 1 強制終了フラグ 3 5 1 が「0」クリアされる。第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 1 つ以上の第 1 保留情報が記憶されている場合には当該第 1 保留情報を契機として、図 1 3 7 (c) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が新たに開始される。また、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には当該第 2 保留情報を契機として、図 1 3 7 (d) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が開始される。

【1 5 7 0】

このように、時短状態であるとともに、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が実行途中で強制的に終了される。

【1 5 7 1】

時短状態であるとともに、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合に、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が一時的に停止させられる場合と、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が強制的に終了させられる場合とが存在している。そして、一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にていずれかの当選している場合には当該遊技回が再開されることにより当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードに移行する一方、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されてしまった場合には当該遊技回においていずれかの当選結果に当選していたとしても開閉実行モードには移行しない。このように、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を一時的に停止させて再開可能とする第 1 小当たり結果、及び第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させて再開不可とする第 2 小当たり結果を存在させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1 5 7 2】

次に、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報が消化される様子について図 1 3 8 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 3 8 (a) は主側 R A M 8 4 における終了時保留消化中フラグ 3 5 5 の状態を示し、図 1 3 8 (b) は主側 R A M 8 4 における第 2 強制終了フラグ 3 5 2 の状態を示し、図 1 3 8 (c) は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示し、図 1 3 8 (d) は主側 R A M 8 4 における第 2 特図保留カウンタ 3 5 7 の値を示し、図 1 3 8 (e) は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間を示し、図 1 3 8 (f) は第 2 特図表示部 3 7 b にて第 2 小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図 1 3 8 (g) は振分実行モードの実行期間を示し、図 1 3 8 (h) は開閉実行モードの実行期間を示し、図 1 3 8 (i) は時短状態である期間を示す。

【1 5 7 3】

図 1 3 8 (i) に示すように時短状態であるとともに、図 1 3 8 (c) 及び図 1 3 8 (e) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t 1 のタイミングで、図 1 3 8 (e) に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する。当該 t 1 のタイミングで、図 1 3 8 (c) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が強制的に終了されるとともに、図 1 3 8 (b) に示すように第 2 強制終了フラグ 3 5 2 に「1」がセットされる。図 1 3 8 (e) に示すように、第 1 特図表示部 3 7 a では t 1 のタイミングから t 2 のタイミングに亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。また、図 1 3 8 (c) に示すように、第 2 特図表示部 3 7 b では t 1 のタイミングから t 2 のタイミングに亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。

【1574】

第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するt2のタイミングで、図138(i)に示すように時短状態が終了する。また、第1特図保留エリア111に1つ以上の第1保留情報が記憶されている場合には当該第1保留情報を契機として、図138(e)に示すようにt2のタイミングで第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される。図138(d)に示すように第2特図保留カウンタ357の値が「1」である状態、すなわち第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している状態で時短状態が終了する場合には、主側RAM84における終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。また、当該t2のタイミングで、図138(b)に示すように第2強制終了フラグ352が「0」クリアされる。そして、当該t2のタイミングで、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機として、図138(c)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されると、図138(d)に示すように第2特図保留カウンタ357の値が1減算されて「0」となるとともに、図138(a)に示すように終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされる。

10

【1575】

その後、図138(e)に示すように、t3のタイミングで第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了し、t3のタイミングからt4のタイミングまでの期間に亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。そして、t4のタイミングで第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報を契機として、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される。

20

【1576】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t5のタイミングで図138(c)及び図138(f)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。当該t5のタイミングで、図138(e)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了される。その後、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt6のタイミングで、図138(g)に示すように振分実行モードが開始される。

【1577】

その後、t7のタイミングで、図138(g)に示すように振分実行モードが終了する。振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、図138(h)に示すように当該t7のタイミングで開閉実行モードが開始される。その後、t8のタイミングで開閉実行モードが終了する。当該開閉実行モードの終了時には、図138(a)に示すように終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていることに基づいて、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されて、図138(i)に示すように遊技状態が時短状態となる。そして、図138(a)に示すように終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。

30

【1578】

このように、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の終了に伴って時短状態が終了した場合においても、当該時短状態が終了してから最初に行われる第2特図表示部37bにおける遊技回を契機として遊技状態が再度時短状態となることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1579】

次に、時短状態において実行される演出の内容について説明する。

【1580】

50

図 1 1 8 (b) を参照しながら既に説明したとおり、時短状態において、第 2 保留情報を契機とした第 2 当否判定処理にて小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の組合せが表示された状態で時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 のスクロール表示が停止される。第 1 小当たり結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の組合せとして「5・6・7」及び「1・2・3」が設定されているとともに、第 2 小当たり結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の組合せとして「6・7・8」及び「1・2・3」が設定されている。「5・6・7」は、第 1 小当たり結果のみに対応している時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の組合せである。第 2 個別表示領域 3 3 6 に「5・6・7」が停止表示された場合、遊技者は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となったことを把握できる。「6・7・8」は、第 2 小当たり結果のみに対応している時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の組合せである。第 2 個別表示領域 3 3 6 に「6・7・8」が停止表示された場合、遊技者は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となったことを把握できる。「1・2・3」は、第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果に共通して使用される時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の組合せである。第 2 個別表示領域 3 3 6 に「1・2・3」が停止表示された場合、遊技者は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことを把握できる一方、当該小当たり結果の種類を把握することはできない。

10

【1 5 8 1】

図 1 1 8 (b) に示すように、時短状態では図柄表示装置 4 1 の右下の隅部に残り変動時間表示領域 3 3 8 が表示される。残り変動時間表示領域 3 3 8 では、時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間を 3 桁の秒数で示す残り変動時間画像 G 3 7 が表示される残り変動時間表示が行われる。残り変動時間表示では、1 秒経過する度に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間画像 G 3 7 が 1 秒分少ない残り変動時間画像 G 3 7 に更新されることにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が減少していくカウントダウンが行われる。既に説明したとおり、時短状態において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の開始時に絵柄の変動表示期間として選択される期間は 1 8 0 秒の期間のみである。

20

【1 5 8 2】

既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が外れ結果又は第 1 大当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了した場合には時短状態が終了する。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には当該遊技回の終了後においても時短状態が継続されるが、第 1 当否判定処理において大当たり結果に当選する確率は $1 / 200$ であり、さらに当該大当たり結果が第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のうち第 2 大当たり結果に振り分けられる確率は $1 / 3$ である。このため、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了した場合に時短状態が継続される確率は時短状態が終了する確率と比較して低く、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間は、遊技者にとって時短状態が終了するまでの目安の時間となる。

30

【1 5 8 3】

既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれかとなる確率は約 $1 / 3$ に設定されており、当該確率は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれかとなる確率 ($1 / 200$) よりも高い。また、既に説明したとおり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する右打ちが行われた場合に第 1 特別入球装置 3 1 1 に遊技球が入球する事象の方が、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する左打ちが行われた場合に第 1 作動口 3 3 に遊技球が入球する事象よりも発生し易くなっている構成において、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれにも該当しない状態における右打ちは警告（左打ち報知）の対象に設定されている。このため、遊技者は、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短状態が終了するまでに第 2 特図表示部 3 7 b に

40

50

おける遊技回ができるだけ多く実行されることを期待することとなる。

【1584】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第1特図表示部37aにおける遊技回は一時的に停止される。この場合、時短状態における図柄表示装置41では、一時停止演出が実行される。図139(a)は一時停止演出の内容を説明するための説明図である。

【1585】

時短状態では、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である状況（即時報知対象期間）において、遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、図139(a)に示すように第1小当たり結果に対応する「5・6・7」という時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態となる。また、図示は省略するが、時短状態では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒以上である状況（時間差報知対象期間）において、遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態となる。第2個別表示領域336に「1・2・3」という時短用図柄G31～G33が停止表示された場合、遊技者は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことを把握できる一方、当該小当たり結果の種類を把握することはできない。以下、本明細書において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒以上である期間を時間差報知対象期間というとともに、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である期間を即時報知対象期間という。

【1586】

一時停止演出では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。例えば、45秒に対応する「045」という残り変動時間画像G37が表示されている状態において、遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すると、残り変動時間表示領域338に当該「045」という残り変動時間画像G37が表示された状態で残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。また、一時停止演出では、第1当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において選択されていた結果（外れ結果、第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれか）とは無関係に、第1個別表示領域334において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G31～G33の停止表示が実行される。第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336における時短用図柄G31～G33の停止表示は、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間と同一の0.5秒間に亘って実行される。その後、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において振分実行モードが実行されている状態であることを示す振分実行モード用演出が開始される。一時停止演出が実行された後、第1特図表示部37aにおける遊技回が再開された場合、第1個別表示領域334では当該再開された遊技回に対応する時短用第1変動演出が再開される。

【1587】

図139(b)は振分実行モード用演出の内容を説明するための説明図である。振分実行モードにおいては、図139(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面に第1特図保留表示領域345と、第2特図保留表示領域346と、装飾領域332とが表示される。第1特図保留表示領域345及び第2特図保留表示領域346は図柄表示装置41の表示面の上下縁部に沿って設定されている。これら表示領域345、346の表示面積は同一又は略同一となっており、第1特図保留表示領域345が左側に設定されているとともに、第2特図保留表示領域346が右側に設定されている。また、図柄表示装置41の表示

面においてこれら表示領域 3 4 5, 3 4 6 以外の領域が装飾領域 3 3 2 に設定されている。装飾領域 3 3 2 の方が各表示領域 3 4 5, 3 4 6 よりも表示面積が広く設定されており、さらには各表示領域 3 4 5, 3 4 6 の合計の表示面積よりも装飾領域 3 3 2 の表示面積の方が広く設定されている。振分実行モード用演出の開始時には、「V を狙え」という文字が装飾領域 3 3 2 に表示される。これにより、振分実行モードが開始されたことが報知される。また、図示は省略するが、開閉実行モードにおいては、振分実行モードと同様に、図柄表示装置 4 1 の表示面に第 1 特図保留表示領域 3 4 5 と、第 2 特図保留表示領域 3 4 6 と、装飾領域 3 3 2 とが表示される。開閉実行モード用演出の開始時には、「ボーナス」という文字が装飾領域 3 3 2 に表示される。これにより、開閉実行モードが開始されたことが報知される。

10

【1 5 8 8】

振分実行モード及び開閉実行モードにおいて、第 1 特図保留表示領域 3 4 5 では保留記憶されている第 1 保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われ、第 2 特図保留表示領域 3 4 6 では保留記憶されている第 2 保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われる。これら画像表示の内容は通常用保留表示領域 3 3 1、第 1 保留表示領域 3 3 5 及び第 2 保留表示領域 3 3 7 における画像表示の内容と同様であり、具体的には第 1 特図保留表示領域 3 4 5 では保留記憶されている第 1 保留情報の数に対応する数の保留画像 G 2 1 が表示され、第 2 特図保留表示領域 3 4 6 では保留記憶されている第 2 保留情報の数に対応する数の保留画像 G 2 1 が表示される。

【1 5 8 9】

20

振分実行モード用演出の開始時には図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において右打ち報知が行われる。右打ち報知は、開閉実行モードの開始時にも実行される。右打ち報知では、「右打ちしてください」という文字が装飾領域 3 3 2 の上部に表示される。また、右打ち報知では、右打ちを促す態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、右打ちを行うように促す音声（「右を狙ってください」という音声）が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。

【1 5 9 0】

図 1 3 9 (b) に示すように、振分実行モード用演出が実行されている状況において図柄表示装置 4 1 には、第 1 個別表示領域 3 3 4、第 2 個別表示領域 3 3 6 及び残り変動時間表示領域 3 3 8 (図 1 3 9 (a) 参照) は表示されない。但し、残り変動時間表示領域 3 3 8 において後述する巻戻し演出が実行されている状況にて振分実行モード用演出が開始された場合には、当該巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 4 1 における残り変動時間表示領域 3 3 8 の表示が継続される。また、図示は省略するが、開閉実行モード用演出が実行されている状況において図柄表示装置 4 1 には、第 1 個別表示領域 3 3 4、第 2 個別表示領域 3 3 6 及び残り変動時間表示領域 3 3 8 (図 1 3 9 (a) 参照) は表示されない。但し、残り変動時間表示領域 3 3 8 において後述する巻戻し演出が実行されている状況にて開閉実行モード用演出が開始された場合には、当該巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 4 1 における残り変動時間表示領域 3 3 8 の表示が継続される。

30

【1 5 9 1】

既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて一時的に停止された状態となった第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には当該開閉実行モードの終了後に再開されるとともに、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に再開される。一時停止演出において残り変動時間表示領域 3 3 8 における残り変動時間の更新が一時的に停止された場合、当該残り変動時間の更新は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されるタイミングで再開される。例えば、「0 4 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されている状態で一時停止演出が開始された場合には、振分実行モード

40

50

又は開閉実行モードの終了後に、当該「045」という残り変動時間画像G37が表示されている状態で残り変動時間表示領域338における残り変動時間の更新が再開される。これにより、振分実行モードの開始前に実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が再開されたことを遊技者が把握可能にすることができる。

【1592】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第1特図表示部37aにおける遊技回は強制的に終了される。その後、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されることにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が180秒となる。時短状態では、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である状況（即時報知対象期間）において、遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒に対応する「180」まで巻き戻される巻き戻し演出が実行される。また、時短状態では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒以上である状況（時間差報知対象期間）において、遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、疑似一時停止演出が行われる。

【1593】

図140(a)及び図140(b)は即時報知対象期間において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合に実行される巻き戻し演出の内容を説明するための説明図である。即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、図140(a)に示すように、第2小当たり結果に対応する「6・7・8」という時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態となるとともに、第1当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において選択されていた結果（外れ結果、第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれか）とは無関係に、第1個別表示領域334において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G31～G33の停止表示が実行される。また、残り変動時間表示領域338において巻き戻し演出が実行される。第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336における時短用図柄G31～G33の停止表示は、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間と同一の0.5秒間に亘って実行される。そして、当該0.5秒が経過した場合には図140(b)に示すように振分実行モード用演出が開始される。図示は省略するが、即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第2大当たり結果に対応する「7・7・7」という時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態となるとともに、第1当否判定処理において選択されていた結果とは無関係に、第1個別表示領域334において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G31～G33の停止表示が実行される。また、残り変動時間表示領域338において巻き戻し演出が実行される。第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336における時短用図柄G31～G33の停止表示は、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間と同一の0.5秒間に亘って実行される。そして、当該0.5秒が経過した場合には開閉実行モード用演出が開始される。開閉実行モード用演出が実行されている状況において図柄表示装置41には、第1個別表示領域334、第1保留表示領域335、第2個別表示領域336、第2保留表示領域337及び残り変動時間表示領域338（図139(a)参照）は表示されない。但し、残り変動時間表示領域338において巻き戻し演出が実行されている状況にて開閉実行モード

10

20

30

40

50

用演出が開始された場合には、当該巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 4 1 における残り変動時間表示領域 3 3 8 の表示が継続される。また、上述したとおり、開閉実行モードの開始時には、振分実行モードの開始時と同様に右打ち報知が実行される。

【1594】

巻戻し演出では、図 1 4 0 (a) に示すように、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間がカウントアップされて残り変動時間画像 G 3 7 が示す 3 桁の数値が増加していく巻戻し表示が実行される。当該巻戻し表示は、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 8 0 秒に対応する「1 8 0」となるまで実行される。巻戻し演出において巻き戻される時間（巻戻し対象時間）は、巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間に応じて変動する。巻戻し表示の終了後、図 1 4 0 (b) に示すように、1 秒間に亘って今回の巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像 G 3 6 が表示される。即時報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて巻戻し演出が実行される場合、巻戻し演出の途中で振分実行モード用演出又は開閉実行モード用演出が開始されるが、残り変動時間表示領域 3 3 8 は、巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 4 1 に表示され、巻戻し演出が終了した場合に表示されなくなる。

【1595】

上述したとおり、時間差報知対象期間において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、疑似一時停止演出が実行される。図 1 4 1 (a) は疑似一時停止演出の内容を説明するための説明図である。

【1596】

時間差報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、図 1 4 1 (a) に示すように、第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 が第 2 個別表示領域 3 3 6 に停止表示されている状態となるとともに、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。例えば、1 3 5 秒に対応する「1 3 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されている状態において、疑似一時停止演出が実行されると、残り変動時間表示領域 3 3 8 に当該「1 3 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示された状態で残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。また、疑似一時停止演出では、第 1 当否判定処理において選択されていた結果（外れ結果、第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれか）とは無関係に、第 1 個別表示領域 3 3 4 において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示が実行される。第 1 個別表示領域 3 3 4 及び第 2 個別表示領域 3 3 6 における時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示は、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間と同一の 0.5 秒間に亘って実行される。その後、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において振分実行モード用演出が開始される。図示は省略するが、時間差報知対象期間において遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、第 2 大当たり結果に対応する「7・7・7」という時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 が第 2 個別表示領域 3 3 6 に停止表示されている状態となるとともに、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。また、疑似一時停止演出では、第 1 当否判定処理において選択されていた結果とは無関係に、第 1 個別表示領域 3 3 4 において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示が実行される。第 1 個別表示領域 3 3 4 及び第 2 個別表示領域 3 3 6 における時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示は、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間と同一の 0.5 秒間に亘って実行される。その後、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5

において開閉実行モード用演出が開始される。疑似一時停止演出が実行された後、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始された場合、第1個別表示領域334では当該遊技回に対応する時短用第1変動演出が開始される。

【1597】

既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されると、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には当該開閉実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となるとともに、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となる。また、既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されると、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となる。第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となった場合には、第1特図保留エリア111に1つ以上の第1保留情報が記憶されていることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。疑似一時停止演出において残り変動時間表示領域338における残り変動時間の更新が一時的に停止された場合、当該残り変動時間の更新は第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されるタイミングで再開される。例えば、「135」という残り変動時間画像G37が表示されている状態で疑似一時停止演出が開始された場合には、振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に当該「135」という残り変動時間画像G37が表示されている状態で残り変動時間表示領域338における残り変動時間の更新が再開される。これにより、振分実行モードの開始前に実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が再開されたように見せることができる。

【1598】

疑似一時停止演出が実行された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されることにより実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は180秒に更新されるが、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は増加しない。このため、疑似一時停止演出が実行された後は、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも短い時間を示す残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されている状態となる。その後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間画像G37が「005」以下となるタイミング、すなわち残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにおいて、当該残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間まで増加させる巻戻し演出が実行される。

【1599】

図141(b)は残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。既に説明したとおり、巻戻し演出では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間がカウントアップされて残り変動時間画像G37が示す3桁の数値が増加していく巻戻し表示が実行される。残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致するまで巻戻し表示が実行される。巻戻し表示の終了後は、今回の巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像G36(図140(b)参照)が1秒間に亘って表示される。

10

20

30

40

50

【1600】

残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が少なくなった状況（具体的には5秒以下）において当該残り変動時間を増加させる巻戻し演出を実行することにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が延長されて得をしたと遊技者を感じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1601】

既に説明したとおり、時短状態において実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されると、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残っていた変動時間の長さとは無関係に、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が初期値である180秒に設定される。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残っていた変動時間が相対的に長い場合には、当該タイミングにおいて残っていた変動時間が相対的に短い場合と比較して、当該タイミングまでに第2特図表示部37bにおける遊技回を実行する機会が少なかったことを意味する。このため、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が多い状況（具体的には120秒以上である時間差報知対象期間）において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が少ない状況（具体的には120秒未満である即時報知対象期間）において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合と比較して、損をしたと遊技者を感じさせてしまうおそれがある。一方、既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるが、当該一時的に停止された遊技回は振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に再開される。このため、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が相対的に多い状況において遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合と、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が相対的に少ない状況において遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合とにおいて、遊技者の満足度は変わらないと考えられる。残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が多い状況（時間差報知対象期間）において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、疑似一時停止演出が実行される構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において発生した小当たり結果の種類が遊技者に把握されないようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1602】

残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了直前である状況においても開始される。このため、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が開始され、当該巻戻し演出の実行中に遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、追加の巻戻し対象時間が発生してしまう。このように、先に開始された巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、当該追加の巻戻し対象時間に対応する追加の巻戻し演出を先に開始されていた巻戻し演出が終了するまで待機させ、先に開始されていた巻戻し演出が終了した場合に追加の巻戻し演出を開始する。先に開始された巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、先に実行されていた巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間とは無関係に、当該追加の巻戻し対象時間に対応する追加の巻戻し演出の実行が待機されている状態となり、先に開始されていた巻戻

10

20

30

40

50

し演出が終了した場合に当該追加の巻戻し演出が実行される。巻戻し演出が連続して実行され得る構成とすることにより、巻戻し演出の終了時にさらに追加の巻戻し演出が実行されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1603】

図142(a)は時短状態において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図である。既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合には、当該遊技回の遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒の期間が設定される。

【1604】

図142(a)に示すように、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒が設定される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合、主側ROM83に記憶されている第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒及び29.9秒が設定されている。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合、主側ROM83に記憶されている第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、主側ROM83に記憶されている外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。

【1605】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間(19.9秒、25.0秒又は29.9秒)が選択される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1606】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間(35.0秒、37.0秒又は45.0秒)が選択される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒、37.0秒又は45.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図

10

20

30

40

50

ることが可能となる。

【1607】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(19.9秒)は、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(35.0秒)よりも短い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、35.0秒よりも短い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【1608】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(29.9秒)は、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(45.0秒)よりも短い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、29.9秒よりも長い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1609】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(29.9秒)は30.0秒よりも短い期間であるとともに、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(35.0秒)は当該30.0秒よりも長い期間である。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、30.0秒よりも短い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、30.0秒よりも長い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。さらにまた、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が30.0秒以上である状況となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

30

【1610】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒)には、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(19.9秒、25.0秒又は29.9秒)が含まれていない。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

40

【1611】

50

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（19.9秒、25.0秒又は29.9秒）には、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒）が含まれていない。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【1612】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として第1区間（5.0秒～14.9秒）に含まれている変動表示期間が存在しており、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間（19.9秒）は、当該第1区間における最長の変動表示期間（14.9秒）よりも長い期間である。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として14.9秒以下の変動表示期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【1613】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として第3区間（35.0秒～39.9秒）に含まれている変動表示期間が存在しており、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間（29.9秒）は、当該第3区間において遊技結果が外れ結果となった場合に選択される最短の変動表示期間（35.0秒）よりも短い期間である。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒以上の変動表示期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が35.0秒以上である状況となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

30

【1614】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒）には、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（35.0秒、37.0秒又は45.0秒）の一部（45.0秒）が含まれていない。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

40

【1615】

50

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(35.0秒、37.0秒又は45.0秒)には、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒)の一部(5.0秒、10.0秒、14.9秒及び39.9秒)が含まれていない。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒又は39.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【1616】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として第1区間(5.0秒~14.9秒)に含まれている変動表示期間が存在しており、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(35.0秒)は、当該第1区間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(14.9秒)よりも長い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として14.9秒以下の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【1617】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(45.0秒)は、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(39.9秒)よりも長い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が39.9秒を超えている状況となった場合に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

30

【1618】

既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなった場合には当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果である可能性を予測可能とすることにより、振分実行モードが実行される可能性を予測可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【1619】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄

50

の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性を予測可能とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される可能性を予測可能とすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性を予測可能とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される可能性を予測可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1620】

時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にてキャラクタ演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、当該キャラクタ演出として第2大当たり結果が発生したことを報知する大当たり確定演出が45秒間に亘って実行される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果又は外れ結果である場合には、当該キャラクタ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出では、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35との戦闘が行われて当該第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35のいずれか一方が勝利するとともに他方が敗北する動画が図柄表示装置41に表示される。

10

【1621】

バトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が残り1秒となるタイミングで、遊技結果が第1小当たり結果であることを報知する第1小当たり結果報知演出、遊技結果が第2小当たり結果であることを報知する第2小当たり結果報知演出、遊技結果が小当たり結果であることを報知する共通小当たり結果報知演出及び遊技結果が外れ結果であることを報知する外れ結果報知演出のいずれかが出現する。これらの結果報知演出が出現するまでに実行されるバトル演出の演出内容に基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を把握することはできない。遊技者は、バトル演出の最後に出てくる結果報知演出の内容に基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を把握する。これにより、結果報知演出に遊技者の注目を集めることができる。

20

【1622】

バトル演出は、通常遊技状態では実行されない演出である。また、バトル演出は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には時短状態においても実行されない演出である。このため、図柄表示装置41にてバトル演出が開始された場合、遊技者は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び外れ結果のいずれかであることを把握することができる。

30

【1623】

図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338における残り変動時間が120秒以上である状況（時間差報知対象期間）において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することとなる場合、当該第2特図表示部37bにおける遊技回に対応するバトル演出は時間差報知の対象となる。一方、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338における残り変動時間が120秒未満である状況（即時報知対象期間）において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することとなる場合、当該第2特図表示部37bにおける遊技回に対応するバトル演出は時間差報知の対象ではなく即時報知の対象となる。

40

【1624】

即時報知対象のバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合には第1小当たり結果報知演出が実行されるとともに、遊技結果が第2小当たり結果である場合には第2小当たり結果報知演出が実行される。即時報知対象のバトル演出において共通小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり即時報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて今回発生した小当たり結果

50

の種類を把握することができる。

【1625】

時間差報知対象であるバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合及び遊技結果が第2小当たり結果である場合のいずれにおいても共通小当たり結果報知演出が実行される。時間差報知対象であるバトル演出において第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり時間差報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて小当たり結果が発生したことを把握可能である一方、今回発生した小当たり結果の種類を把握することはできない。既に説明したとおり、時間差報知対象期間において遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第2個別表示領域336には第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G31～G33が表示される。このように、時間差報知対象期間において遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、バトル演出の内容及び第2個別表示領域336に停止表示される時短用図柄G31～G33の組合せに基づいて小当たり結果の種類を把握することはできない。

10

【1626】

即時報知対象のバトル演出が行われる場合に、第1小当たり結果報知演出が出現する確率は約4/15であり、第2小当たり結果報知演出が出現する確率は約1/15であり、外れ結果報知演出が出現する確率は約2/3である。また、時間差報知対象のバトル演出が行われる場合に、共通小当たり結果報知演出が出現する確率は約1/3であり、外れ結果報知演出が出現する確率は約2/3である。

20

【1627】

第2小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34が第2演出用キャラクターG35に勝利する演出であり、装飾領域332には第2演出用キャラクターG35が倒れている様子及び第1演出用キャラクターG34が立っている様子が表示される。外れ結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34が第2演出用キャラクターG35に敗北する演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクターG34が倒れている様子及び第2演出用キャラクターG35が立っている様子が表示される。

30

【1628】

第1小当たり結果報知演出及び共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクターG34及び第2演出用キャラクターG35が傷を負って立っている様子が表示される。共通小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクターG34が負っている傷の数は、第1小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクターG34が負っている傷の数よりも少ない。共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出である点において第1小当たり結果報知演出と共通しているとともに、第2小当たり結果報知演出と相違している。

40

【1629】

即時報知対象期間又は時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出が実行されるとともに、即時報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクターG34が第2演出用キャラクターG35に勝利する演出が実行される構成において、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクター

50

G 3 4と第2演出用キャラクタG 3 5とが引き分ける演出が実行される構成である。これにより、時間差報知対象期間において第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合に、第1演出用キャラクタG 3 4と第2演出用キャラクタG 3 5とが引き分ける演出が実行されたことに基づいて当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となったのではないかと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1 6 3 0】

図1 4 2 (b)は時短状態において第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。図1 4 2 (b)に示すように、時短状態において、第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、1 / 6の確率で5 . 0秒の変動表示期間が選択され、1 / 6の確率で1 0 . 0秒の変動表示期間が選択され、1 / 6の確率で1 4 . 9秒の変動表示期間が選択され、1 / 6の確率で3 5 . 0秒の変動表示期間が選択され、1 / 6の確率で3 9 . 9秒の変動表示期間が選択される。

10

【1 6 3 1】

時短状態において、第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合には、1 / 3の確率で1 9 . 9秒の変動表示期間が選択され、1 / 3の確率で2 5 . 0秒の変動表示期間が選択され、1 / 3の確率で2 9 . 9秒の変動表示期間が選択される。また、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合には、1 / 3の確率で3 5 . 0秒の変動表示期間が選択され、1 / 3の確率で3 7 . 0秒の変動表示期間が選択され、1 / 3の確率で4 5 . 0秒の変動表示期間が選択される。

20

【1 6 3 2】

図1 4 2 (b)に示すように、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間は、5 . 0秒～1 4 . 9秒の第1区間と、1 5 . 0秒～2 9 . 9秒の第2区間と、3 0 . 0秒～3 9 . 9秒の第3区間と、4 0 . 0秒～4 5 . 0秒の第4区間とに分けられている。第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示は、第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合にはバトル演出の開始時からの経過時間が第2区間に含まれている状況にて終了し、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合にはバトル演出の開始時からの経過時間が第3区間又は第4区間に含まれている状況にて終了し、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはバトル演出の開始時からの経過時間が第1区間又は第3区間に含まれている状況にて終了する。

30

【1 6 3 3】

バトル演出の開始時からの経過時間が第1区間(5 . 0秒～1 4 . 9秒)に含まれている状況は、外れ結果報知演出のみが出現し得る状況である。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が出現しないこと、すなわちバトル演出の実行時間が延びることを期待することとなる。時短状態における第1特図表示部3 7 aの残り変動時間が「0」となるまでに第2特図表示部3 7 bにおける遊技回ができるだけ多く実行されることを期待させる構成において、バトル演出の実行中にバトル演出の実行時間が延びることを期待させる区間が設けられていることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【1 6 3 4】

バトル演出の開始時からの経過時間が第2区間(1 5 . 0秒～2 9 . 9秒)に含まれている状況は、第1小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現し得る状況である。当該状況において外れ結果報知演出は出現しない。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が実行されることを期待することとなる。

【1 6 3 5】

バトル演出の開始時からの経過時間が第3区間(3 0 . 0秒～3 9 . 9秒)に含まれている状況は、外れ結果報知演出、第2小当たり結果報知演出及び共通結果報知演出のいずれかが出現し得る状況である。また、バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間(4 0 . 0秒～4 5 . 0秒)に突入した場合には、外れ結果報知演出が出現する可能性が消滅

50

し、当該第4区間において第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現する。このため、バトル演出の開始時からの経過時間が第3区間に含まれている状況において、遊技者は外れ結果報知演出が出現しないことを期待することとなる。また、バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間に突入した場合、遊技者は第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現することを確信することができる。既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された後に再開され、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は増加しない。これに対して、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始され、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が180秒まで増加する。このため、第1小当たり結果は第2小当たり結果よりも遊技者にとって有利な遊技結果といえる。また、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出の実行が確定している第4区間は、バトル演出における第1区間～第4区間のうち最も遊技者にとって望ましい区間であるといえる。当該第4区間は、バトル演出の実行時間が最も長い区間として設定されている。これにより、バトル演出の実行時間が延びることを遊技者に期待させることができる。

10

20

【1636】

図142(b)に示すように、バトル演出の内容としては第1シナリオ、第2シナリオ及び第3シナリオの3種類が存在している。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として5.0秒の期間が選択された場合には、4.0秒間に亘って第1シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第1小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として19.9秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)が実行された後に、14.9秒に亘って第1シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として35.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出(14.9秒)が実行された後に、15.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第2小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として35.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出(14.9秒)が実行された後に、15.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第1シナリオのバトル演出が実行される場合に、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。

30

40

【1637】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として10.0秒の期間が選択された場合には、9.0秒間に亘って第2シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第1小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として25.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(9.0秒)が実行された後に、15.0秒に亘って第2シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演

50

出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(9.0秒)及び第2シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、12.0秒間に亘って第2シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第2小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(9.0秒)及び第2シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、12.0秒間に亘って第2シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第2シナリオのバトル演出が実行される場合に、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。

10

【1638】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として14.9秒の期間が選択された場合には、13.9秒間に亘って第3シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第1小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として29.9秒の期間が選択された場合には、上述した第3シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)が実行された後に、15.0秒に亘って第3シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として39.9秒の期間が選択された場合には、上述した第3シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)及び第3シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、10.0秒間に亘って第3シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第2小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、上述した第3シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)、第3シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)及び第3シナリオの第3区間用のバトル演出(10.0秒)が実行された後に、5.1秒間に亘って第3シナリオの第4区間用のバトル演出が実行され、その後に第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第3シナリオのバトル演出が行われる場合に、当該バトル演出が第4区間に突入する前であれば、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。また、第3シナリオのバトル演出が第4区間に突入した場合には、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行されることを遊技者に確信させることができる。

20

30

【1639】

次に、主側MPU82にて実行される第1変動表示期間の特定処理について図143のフローチャートを参照しながら説明する。第1変動表示期間の特定処理は、第1特図変動開始処理(図125)のステップS7812にて実行される。

40

【1640】

時短状態である場合(ステップS9001: YES)には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を180秒に設定するための「45000」という数値情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする(ステップS9002)。既に説明したとおり、第1特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。ステップS9002にて「45000」という数値情報が第1特図側タイマカウンタにセットされることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。このように、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場

50

合には、遊技結果とは無関係に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒が設定される。

【1641】

通常遊技状態である場合（ステップS9001：NO）には、低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出し（ステップS9003）、当該読み出した低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップS9004）。変動表示期間の選択処理では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は第1当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている第1保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

10

【1642】

変動表示期間の選択処理（ステップS9004）では、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回における絵柄の変動表示期間として選択される。ステップS9004にて変動表示期間の選択処理を実行した後は、当該変動表示期間の選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする（ステップS9005）。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。

20

30

【1643】

次に、主側MPU82にて実行される第2変動表示期間の特定処理について図144のフローチャートを参照しながら説明する。第2変動表示期間の特定処理は、第2特図変動開始処理（図131）のステップS8414にて実行される。

【1644】

時短状態ではない場合（ステップS9101：NO）、すなわち通常遊技状態である場合には、主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS9102）、終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされていない場合（ステップS9102：NO）には、220秒に対応する「55000」という数値情報を主側RAM84における第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップS9103）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。このように、通常遊技状態であるとともに、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回に該当しない場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が220秒に設定される。

40

【1645】

終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている場合（ステップS9102

50

：YES)には、終了時保留未消化フラグ354を「0」クリアし(ステップS9104)、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355に「1」をセットする(ステップS9105)。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1646】

ステップS9101にて肯定判定を行った場合又はステップS9105の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であるか否かを判定し(ステップS9106)、当該遊技結果が第2大当たり結果である場合(ステップS9106：YES)には、45.0秒に対応する「11250」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする(ステップS9107)。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。このように、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報が未消化である状態又は時短状態であるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が45.0秒に設定される。

10

【1647】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合(ステップS9106：NO、ステップS9108：YES)には、第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップS9109)。既に説明したとおり、第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒及び29.9秒が設定されている。第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップS9113にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/3の確率で19.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で25.0秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で29.9秒の変動表示期間が選択される。

20

【1648】

今回の遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合(ステップS9108：NO、ステップS9110：YES)には、第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップS9111)。既に説明したとおり、第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップS9113にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/3の確率で35.0秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で45.0秒の変動表示期間が選択される。

30

【1649】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合(ステップS9110：NO)には、外れ結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップS9112)。既に説明したとおり、外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップS9113にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/6の確率で5.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で10.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で14.9秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で35.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で39.9秒の変動表示期間が選択される。

40

【1650】

ステップS9109の処理、ステップS9111の処理又はステップS9112の処理を実行した場合には、それらいずれかの処理にて読み出した変動表示期間テーブルを参照

50

して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップ S 9 1 1 3）。変動表示期間の選択処理では、種別乱数カウンタ C 2 の値に応じて第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が選択される。変動表示期間の選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップ S 9 1 1 3 にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 における第 2 特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 9 1 1 4）。これにより、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の計測が開始される。

【 1 6 5 1 】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される各種処理の内容の説明に先立ち、当該各種処理において利用される音光側 R A M 9 5 の構成について図 1 4 5 を参照しながら説明する。図 1 4 5 に示すように、音光側 R A M 9 5 には、残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 及び残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 が設けられている。残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 は、図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 において残り変動時間表示が行われている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。

10

【 1 6 5 2 】

残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 は、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示する残り変動時間を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするためのカウンタである。残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 にセットされた数値情報は、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が「0」となるまで、時短状態であるとともに第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が行われている状況において、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。

【 1 6 5 3 】

図 1 4 5 に示すように、音光側 R A M 9 5 には、巻戻し演出中フラグ 3 6 3、巻戻し待機中フラグ 3 6 4、巻戻し表示カウンタ 3 6 5、巻戻し量カウンタ 3 6 6 及び巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 が設けられている。巻戻し演出中フラグ 3 6 3 は、巻戻し演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするためのフラグである。

20

【 1 6 5 4 】

既に説明したとおり、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が開始され、当該巻戻し演出の実行中に遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、追加の巻戻し演出が待機されている状態となる。巻戻し待機中フラグ 3 6 4 は、追加の巻戻し演出が待機している状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするためのフラグである。

30

【 1 6 5 5 】

巻戻し表示カウンタ 3 6 5 は、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするカウンタである。音光側 R A M 9 5 には、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間を把握するために参照されるカウンタとして、既に説明した残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 及び巻戻し表示カウンタ 3 6 5 が存在している。巻戻し演出が実行されている状況においては巻戻し表示カウンタ 3 6 5 が参照され、巻戻し演出が実行されていない状況においては残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 が参照される。即時報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて巻戻し演出が実行される場合には、当該変動表示期間の終了後に振分実行モード又は開閉実行モードが実行されるため、巻戻し演出中に時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間は更新されない。一方、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が実行される場合には、巻戻し演出の実行中も時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間が更新される。残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に加えて巻戻し表示カウンタ 3 6 5 が設けられていることにより、巻戻し演出の実行中に当該巻戻し演出の内容が変化してしまうことを防止しながら、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を更新することが可能となっている。

40

【 1 6 5 6 】

50

巻戻し表示の実行中は、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間を 1 秒間に 5 0 秒分増加させるために、4 ミリ秒の周期で巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値に「5 0」を加算する演算が実行される。そして、当該「5 0」加算後の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を超えた場合には、当該残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が巻戻し表示カウンタ 3 6 5 にセットされる。音光側 M P U 9 3 は、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と一致している状態となった場合に巻戻し表示の終了タイミングであることを把握する。これにより、巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が更新される場合及び巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が更新されない場合の双方において、巻戻し表示の終了時には巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値と残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値とが一致しており、当該巻戻し表示カウンタ 3 6 5 及び残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている状態とすることができる。

10

【1 6 5 7】

巻戻し量カウンタ 3 6 6 は、巻戻し演出における巻戻し対象時間を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするカウンタである。時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間の初期値（1 8 0 秒に対応する「4 5 0 0 0」という数値情報）から残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を減算する演算が実行されることにより今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が算出される。そして、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したタイミングが即時報知対象期間であった場合には、当該巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定された巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が当該タイミングにおいて実行される。一方、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したタイミングが時間差報知対象期間であった場合には、巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値が 1 以上である状態において残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となるタイミングで巻戻し演出が実行される。

20

30

【1 6 5 8】

巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値が 1 以上である状態において残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となるタイミングよりも前のタイミングにおいて遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了し、当該タイミングが時間差報知対象期間に含まれている場合、既に巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定されている状態において今回の巻戻し対象時間に対応する数値情報が算出されることとなる。当該場合には、今回の巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に上書きされ、既に設定されていた巻戻し対象時間に対応する数値情報は失われる。これにより、実際の時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間と、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間との差分に対応する巻戻し対象時間が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に格納されている状態とすることができる。

40

【1 6 5 9】

巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 は、巻戻し量報知において巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像 G 3 6 を特定するために音光側 M P U 9 3 にて参照されるカウンタである。音光側 R A M 9 5 には、巻戻し対象時間に対応する数値情報が設定されるカウンタとして巻戻し量カウンタ 3 6 6 及び巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 が存在しており、巻戻し量カウンタ 3 6 6 は巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出における巻戻し対象時間を把握するために参照されるとともに、巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 は当該巻戻し演出において巻戻し

50

表示が終了して巻戻し量報知が開始されるタイミングで当該巻戻し演出における巻戻し対象時間を把握するために参照される。巻戻し量報知カウンタ367には、巻戻し演出の開始時に巻戻し量カウンタ366に格納されている巻戻し対象時間に対応する数値情報が設定される。その後、巻戻し量カウンタ366は「0」クリアされる。既に説明したとおり、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生し得る構成である。巻戻し量カウンタ366に加えて巻戻し量報知カウンタ367が設けられていることにより、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合に、既に実行中である巻戻し演出の内容が変化してしまうことを防止しながら、当該追加の巻戻し対象時間に対応する数値情報を巻戻し量カウンタ366に格納することが可能となっている。

【1660】

巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新される場合、当該巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間と、当該巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間との差分は、実際の巻戻し対象時間よりも少なくなってしまう。これに対して、巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出の巻戻し対象時間に対応する数値情報を巻戻し量報知カウンタ367に設定し、巻戻し表示の実行中には巻戻し量報知カウンタ367の値が変更されないようにし、巻戻し表示の終了時に当該巻戻し量報知カウンタ367に設定されている数値情報に対応する巻戻し量報知画像G36を装飾領域332に表示することにより、実際の巻戻し対象時間を報知することができる。

【1661】

次に、音光側MPU93にて実行される第1演出開始設定処理について図146のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第1演出開始設定処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1662】

主側MPU82から第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信した場合（ステップS9201：YES）、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップS9202）。通常遊技状態である場合（ステップS9202：NO）には、通常用第1変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップS9203）。通常用第1変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第1変動用コマンド及び第1種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する通常用第1変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。通常用第1変動演出テーブルには、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第1変動演出を実行するためのデータが設定されている。既に説明したとおり、通常用第1変動演出では、図柄表示装置41の装飾領域332において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示に対応する共通図柄画像G22～G24の回転表示及び図柄G27の停止表示が実行される。

【1663】

その後、通常用第1変動演出の開始設定処理を実行する（ステップS9204）。当該開始設定処理では、ステップS9203にて音光側RAM95に読み出した通常用第1変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第1変動演出が開始されるようにする。通常用第1変動演出が開始されることにより、図柄表示装置41の装飾領域332にて共通図柄画像G22～G24の回転表示が開始される。その後、音光側RAM95に設けられた第1変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップS9205）。第1変動演出中フラグは、通常用第1変動演出又は時短用第1変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【1664】

時短状態である場合（ステップS9202：YES）には、時短用第1変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップS9206）。時短用第1変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第1変動用コマンド及び第1種別コマンドに設定されてい

10

20

30

40

50

る情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する時短用第1変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。時短用第1変動演出テーブルには、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出を実行するためのデータが設定されている。既に説明したとおり、時短用第1変動演出では、図柄表示装置41の第1個別表示領域334において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示に対応する時短用図柄G31～G33の変動表示が実行される。

【1665】

その後、時短用第1変動演出の開始設定処理を実行する（ステップS9207）。当該開始設定処理では、ステップS9206にて音光側RAM95に読み出した時短用第1変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置41では、第1個別表示領域334にて時短用図柄G31～G33の変動表示が開始される。また、当該時短用図柄G31～G33の変動表示に対応する態様で、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が開始される。

【1666】

その後、音光側RAM95に設けられた疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9208）。疑似一時停止演出フラグは、疑似一時停止演出の実行中であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS9208：NO）には、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の設定処理を実行する（ステップS9209）。既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362は、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を音光側MPU93にて把握可能とするためのカウンタである。残り変動時間表示カウンタ362の設定処理では、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の初期値である180秒に対応する「45000」という数値情報を残り変動時間表示カウンタ362にセットする。一方、音光側RAM95の疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9208：YES）、すなわち疑似一時停止演出が実行されている状態である場合には、疑似一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップS9210）。これにより、疑似一時停止演出が実行されている状態が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、残り変動時間表示カウンタ362の設定処理（ステップS9209）を実行することなく、ステップS9211に進む。これにより、残り変動時間表示カウンタ362に時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の初期値（180秒に対応する「45000」という数値情報）がセットされてしまうことを防止し、疑似一時停止演出の開始時に残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報が維持されている状態で、残り変動時間表示領域338における残り変動時間表示が再開されるようにすることができる。

【1667】

ステップS9209の処理又はステップS9210の処理を行った場合には、残り変動時間表示の開始設定処理を実行する（ステップS9211）。既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362にセットされた数値情報は、残り変動時間表示カウンタ362の値が「0」となるまで、時短状態であるとともに第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が行われてる状況において、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。残り変動時間表示の開始設定処理（ステップS9211）では、音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。例えば、残り変動時間表示カウンタ362の値が180秒に対応する「45000」という数値情報である場合には、当該数値情報が設定された残り変動時間表

10

20

30

40

50

示コマンドを表示側MPU103に送信することにより、残り変動時間表示領域338に「180」という残り変動時間画像G37が表示されるようにする。このように、残り変動時間表示の開始設定処理（ステップS9211）が実行されることにより、残り変動時間表示カウンタ362の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されるようにすることができる。

【1668】

その後、音光側RAM95における残り変動時間表示中フラグ361に「1」をセットする（ステップS9212）。これにより、残り変動時間表示領域338において残り変動時間表示が行われている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、音光側RAM95の第1変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップS9213）。これにより、図柄表示装置41にて通常用第1変動演出又は時短用第1変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

10

【1669】

ステップS9201にて否定判定を行った場合、ステップS9205の処理を行った場合又はステップS9213の処理を行った場合には、後述する第2演出開始設定処理を実行する（ステップS9214）。

【1670】

その後、振分演出用処理を実行する（ステップS9215）。振分演出用処理では、主側MPU82から振分開始コマンドを受信した場合、振分演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該読み出した振分演出テーブルに従って、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われるようにする。これにより、表示発光部64及びスピーカ部65にて右打ち報知及び振分実行モード用演出が行われる。また、表示側MPU103に振分開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から振分開始コマンドを受信した場合、右打ち報知及び振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モードの実行中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

20

【1671】

振分演出用処理（ステップS9215）では、通常遊技状態であり、音光側RAM95の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、後述する通常用第2変動演出テーブルが音光側RAM95に読み出されている状態において振分実行モードが開始される場合、すなわち通常用第2変動演出が一時的に停止されている場合には、当該通常用第2変動演出テーブルの情報が維持される。これにより、振分実行モードの終了後に、当該通常用第2変動演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた通常用第2変動演出を再開可能とすることができる。また、振分演出用処理（ステップS9215）では、時短状態であり、音光側RAM95の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、後述する時短用第2変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルが音光側RAM95に読み出されている状態において振分実行モードが開始される場合、すなわち時短用第2変動演出及びキャラクタ演出が一時的に停止されている場合には、当該時短用第2変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報が維持される。これにより、振分実行モードの終了後に、当該時短用第2変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた時短用第2変動演出及びキャラクタ演出を再開可能とすることができる。

30

40

【1672】

ステップS9215にて振分演出用処理を実行した後は、開閉演出用処理を実行する（ステップS9216）。開閉演出用処理では、主側MPU82からオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該読み出したオープニング演出テーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65にてオープニング演出が実行されるようにする。また、表示側MPU103にオープニングコマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からオープニ

50

ングコマンドを受信した場合、開閉実行モードが開始されることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。オープニング演出は 5 秒のオープニング期間に亘って実行される。オープニング演出の開始時には右打ち報知が実行される。

【1 6 7 3】

通常遊技状態であり、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、音光側 R A M 9 5 に後述する通常用第 2 変動演出テーブルが読み出されている状態において開閉実行モードが開始される場合、すなわち通常用第 2 変動演出が一時的に中断されている状態において開閉実行モードが開始される場合には、音光側 R A M 9 5 に読み出されている通常用第 2 変動演出テーブルの情報が維持される。これにより、開閉実行モードの終了後に、当該通常用第 2 変動演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた通常用第 2 変動演出を再開可能とすることができる。また、時短状態であり、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、音光側 R A M 9 5 に後述する時短用第 2 変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルが読み出されている状態において開閉実行モードが開始される場合、すなわち時短用第 2 変動演出及びキャラクタ演出が一時的に中断されている状態において開閉実行モードが開始される場合には、音光側 R A M 9 5 に読み出されている時短用第 2 変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報が維持される。これにより、開閉実行モードの終了後に、当該時短用第 2 変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた時短用第 2 変動演出及びキャラクタ演出を再開可能とすることができる。

【1 6 7 4】

開閉演出用処理（ステップ S 9 2 1 6）では、オープニング演出が終了した場合、開閉演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該読み出した開閉演出テーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて開閉実行モード用演出が行われるようにする。また、表示側 M P U 1 0 3 に開閉開始コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、音光側 M P U 9 3 から開閉開始コマンドを受信した場合、開閉実行モードの実行中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。開閉演出用処理（ステップ S 9 2 1 6）では、主側 M P U 8 2 からエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該読み出したエンディング演出テーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にてエンディング演出が実行されるようにする。また、表示側 M P U 1 0 3 にエンディングコマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、音光側 M P U 9 3 からエンディングコマンドを受信した場合、開閉実行モードが終了することを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。エンディング演出は 5 秒のエンディング期間に亘って実行される。

【1 6 7 5】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される第 2 演出開始設定処理について図 1 4 7 のフローチャートを参照しながら説明する。第 2 演出開始設定処理は第 1 演出開始設定処理（図 1 4 6）のステップ S 9 2 1 4 にて実行される。

【1 6 7 6】

主側 M P U 8 2 から第 2 変動用コマンド及び第 2 種別コマンドを受信した場合（ステップ S 9 3 0 1：Y E S）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ S 9 3 0 2）。通常遊技状態である場合（ステップ S 9 3 0 2：N O）には、通常用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップ S 9 3 0 3）。通常用第 2 変動演出テーブルには、通常遊技状態において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示に対応する通常用第 2 変動演出を実行するためのデータが設定されている。通常用第 2 変動演出では、図柄表示装置 4 1 の追加装飾領域 3 3 3 にて、通常用第 2 図柄 G 2 8 ～ G 3 0 の変動表示が行われる。また、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示に対応する態様で、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。通常用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理（ステップ S 9 3 0 3）では、今回受信した第 2 変動用コマンド及び第 2 種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第 2 特図表示部 3

7 bにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する通常用第2変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。

【1677】

その後、通常用第2変動演出の開始設定処理を実行する（ステップS9304）。当該開始設定処理では、ステップS9303にて音光側RAM95に読み出した通常用第2変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第2変動演出が開始されるようにする。その後、音光側RAM95に設けられた第2変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップS9305）。第2変動演出中フラグは、図柄表示装置41にて通常用第2変動演出又は時短用第2変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

10

【1678】

時短状態である場合（ステップS9302：YES）には、時短時第2特図用の演出テーブル読み出し処理を実行する（ステップS9306）。図148は時短時第2特図用の演出テーブル読み出し処理を示すフローチャートである。

【1679】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップS9401：YES）、音光側ROM94に設けられた第2大当たり結果用の演出テーブル群を選択する（ステップS9402）。第2大当たり結果用の演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第2大当たり結果に対応する「7・7・7」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び大当たり確定報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが複数種類（具体的には3種類）記憶されている。ステップS9402にて第2大当たり結果用の演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では、音光側RAM95において比較的短い周期（具体的には4ミリ秒の周期）で更新されている抽選用の乱数（「0」～「59」のいずれか）を取得し、当該取得した乱数の情報を第2大当たり結果用の演出テーブル群と照合することにより、第2大当たり結果に対応するいずれかの時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。また、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理では、ステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。

20

30

【1680】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップS9401：NO、ステップS9403：YES）には、即時報知の対象判定処理を実行する（ステップS9404）。即時報知の対象判定処理では、音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報から今回の第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行する。そして、当該演算結果が120秒に対応する「30000」未満である場合、すなわち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時が即時報知対象期間である場合には即時報知の対象であると判定するとともに、当該演算結果が120秒に対応する「30000」以上である場合、すなわち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時が時間差報知対象期間である場合には時間差報知の対象であると判定する。

40

【1681】

即時報知の対象判定処理にて即時報知の対象であると判定した場合（ステップS9405：YES）には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であるか否かを判定し（ステップS9406）、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップS9406：YES）には、音光側ROM94に設けられた第1小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択する（ステップS9407）。第1小当たり結果用の個別演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～

50

G 3 3 の変動表示を実行した後に第 1 小当たり結果に対応する「5・6・7」という時短用図柄 G 3 1 ～ G 3 3 の停止表示を実行するための時短用第 2 変動演出テーブル、及び第 1 小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップ S 9 4 0 7 にて第 1 小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択した場合、ステップ S 9 4 1 3 における時短用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理では第 1 小当たり結果に対応する複数種類の時短用第 2 変動演出テーブルのうち第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第 2 変動演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出し、ステップ S 9 4 1 4 におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップ S 9 4 1 3 にて読み出した時短用第 2 変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出す。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 1 9 . 9 秒である場合には第 1 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出及び第 1 小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 2 5 . 0 秒である場合には第 2 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出及び第 1 小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 2 9 . 9 秒である場合には第 3 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出及び第 1 小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

10

20

【 1 6 8 2 】

即時報知の対象であるとともに第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果である場合（ステップ S 9 4 0 5 : Y E S、ステップ S 9 4 0 6 : N O）には、音光側 R O M 9 4 に設けられた第 2 小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択する（ステップ S 9 4 0 8）。第 2 小当たり結果用の個別演出テーブル群には、第 2 個別表示領域 3 3 6 において時短用図柄 G 3 1 ～ G 3 3 の変動表示を実行した後に第 2 小当たり結果に対応する「6・7・8」という時短用図柄 G 3 1 ～ G 3 3 の停止表示を実行するための時短用第 2 変動演出テーブル、及び第 2 小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップ S 9 4 0 8 にて第 2 小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択した場合、ステップ S 9 4 1 3 における時短用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理では第 2 小当たり結果に対応する複数種類の時短用第 2 変動演出テーブルのうち第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第 2 変動演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出し、ステップ S 9 4 1 4 におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップ S 9 4 1 3 にて読み出した時短用第 2 変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出す。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 3 5 . 0 秒である場合には第 1 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出、第 3 区間用のバトル演出及び第 2 小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 3 7 . 0 秒である場合には第 2 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出、第 3 区間用のバトル演出及び第 2 小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 4 5 . 0 秒である場合には第 3 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出、第 3 区間用のバトル演出、第 4 区間用のバトル演出及び第 2 小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

30

40

【 1 6 8 3 】

ステップ S 9 4 0 5 にて否定判定を行った場合、すなわち即時報知の対象判定処理において時間差報知の対象であると判定した場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S 9 4 0 9）、当該遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である場合（ステップ S 9 4 0 9 : Y E S）には、音光

50

側ROM94に設けられた第1小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択する（ステップS9410）。第1小当たり結果用の共通演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び共通小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS9410にて第1小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では第1小当たり結果に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出し、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が19.9秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が25.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が29.9秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

10

20

【1684】

時間差報知の対象であるとともに第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップS9405：NO、ステップS9409：NO）には、音光側ROM94に設けられた第2小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択する（ステップS9411）。第2小当たり結果用の共通演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び共通小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS9411にて第2小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では第2小当たり結果に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出し、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が35.0秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が37.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が45.0秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出、第4区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

30

40

【1685】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS9

50

401: NO、ステップS9403: NO)には、音光側ROM94に設けられた外れ結果用の演出テーブル群を選択する(ステップS9412)。外れ結果用の演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31~G33の変動表示を実行した後に外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G31~G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び外れ結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS9412にて外れ結果用の共通演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では外れ結果に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出し、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が5.0秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が10.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が14.9秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が35.0秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が37.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が39.9秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

10

20

30

【1686】

ステップS9402の処理、ステップS9407の処理、ステップS9408の処理、ステップS9410の処理、ステップS9411の処理又はステップS9412の処理を実行した場合には、時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理を実行し(ステップS9413)、キャラクタ演出テーブルの読み出し処理を実行する(ステップS9414)。これら時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理(ステップS9413)及びキャラクタ演出テーブルの読み出し処理(ステップS9414)の処理内容は既に説明したとおりである。

40

【1687】

第2演出開始設定処理(図147)の説明に戻り、ステップS9306における時短時第2特図用の演出テーブル読み出し処理を実行した後は、時短用第2変動演出の開始設定処理を実行する(ステップS9307)。当該開始設定処理では、ステップS9306にて音光側RAM95に読み出した時短用第2変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第2変動演出が開始されるようにする。時短用第2変動演出では、図柄表示装置41の第2個別表示領域336にて図柄G31~G33の変動表示が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示に対応する態様で、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われる。その後、音光側RAM95に設けられた第2変動演出中フラグに「1」をセットする(ステップS9308)。これにより、通常用第2変動演出又は時短用変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

50

【1688】

その後、キャラクタ演出の開始設定処理を実行する（ステップS9309）。当該開始設定処理では、ステップS9306にて音光側RAM95に読み出したキャラクタ演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にてキャラクタ演出が実行されるようにする。キャラクタ演出では、図柄表示装置41の装飾領域332に第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35が表示される表示演出が行われるとともに、当該表示演出に対応する態様で表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われる。その後、音光側RAM95に設けられたキャラクタ演出中フラグに「1」をセットする（ステップS9310）。キャラクタ演出中フラグは、図柄表示装置41にてキャラクタ演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

10

【1689】

次に、音光側MPU93にて実行される演出調整処理について図149のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出調整処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1690】

まず主側MPU82から一時停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS9501）。既に説明したとおり、一時停止コマンドは第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップS8517～ステップS8519）が実行された場合に送信される。一時停止コマンドを受信した場合（ステップS9501：YES）には、音光側RAM95に設けられた一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップS9502）。一時停止演出フラグは、一時停止演出の実行中であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。ステップS9502にて一時停止演出フラグに「1」がセットされることにより、後述する第1演出実行用処理（図152）のステップS9802にて肯定判定が行われて第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する演出を実行するための処理（ステップS9803～ステップS9815）が実行されない状態となる。

20

【1691】

ステップS9501にて否定判定を行った場合には、主側MPU82から第1再開コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS9503）。既に説明したとおり、第1再開コマンドは、一時的に停止されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される場合に送信される。第1再開コマンドを受信した場合（ステップS9503：YES）には、音光側RAM95の一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップS9504）。これにより、後述する第1演出実行用処理（図152）のステップS9802にて否定判定が行われて第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する演出を実行するための処理（ステップS9803～ステップS9815）が実行される状態となる。

30

【1692】

ステップS9503にて否定判定を行った場合又はステップS9504の処理を行った場合には、音光側RAM95における巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9505）。既に説明したとおり、巻戻し待機中フラグ364は、追加の巻戻し演出が待機している状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするためのフラグである。巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされている場合（ステップS9505：YES）、すなわち待機している追加の巻戻し演出が存在している場合には、音光側RAM95における巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9506）。巻戻し演出中フラグ363の値が「0」である場合（ステップS9506：NO）、すなわち追加の巻戻し演出が待機されている状態において先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行することにより待機中であつた追加の巻戻し演出を開始させる（ステップS9507）。なお、巻戻し演出開始設定処理の詳細については後述する。その後、巻戻し待機中フラグ364を「0」クリアする（ステップS9508）。

40

【1693】

50

このように、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生して当該追加の巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が待機している状態となった場合、当該追加の巻戻し演出は先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合に実行される。巻戻し演出が連続して実行され得る構成とすることにより、巻戻し演出の終了時に追加の巻戻し演出が実行されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1694】

巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされていない場合（ステップS9505：NO）には、音光側RAM95の残り変動時間表示中フラグ361に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9509）。残り変動時間表示中フラグ361に「1」がセットされている場合（ステップS9509：YES）には、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値が5秒に対応する「1250」以下であるか否かを判定し（ステップS9510）、残り変動時間表示カウンタ362の値が「1250」以下である場合（ステップS9510：YES）、すなわち残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となっている場合には、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366の値が1以上であるか否かを判定する（ステップS9511）。既に説明したとおり、巻戻し量カウンタ366は、巻戻し演出における巻戻し対象時間を音光側MPU93にて把握可能とするカウンタである。

10

【1695】

ステップS9509～ステップS9511にて肯定判定を行った場合には、ステップS9507と同様に、後述する巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップS9512）。このように、巻戻し対象時間が発生している場合には、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにて、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が開始される。

20

【1696】

ステップS9506にて肯定判定を行った場合、ステップS9508の処理を実行した場合、ステップS9509にて否定判定を行った場合、ステップS9510にて否定判定を行った場合、ステップS9511にて否定判定を行った場合又はステップS9512の処理を行った場合には、演出側強制終了対応処理を実行する（ステップS9513）。図150は演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

【1697】

まず主側MPU82から第2特図強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS9601）。既に説明したとおり、第2特図強制終了コマンドは、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行された場合に送信される。第2特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップS9601：YES）、第2変動演出の終了処理を実行する（ステップS9602）。第2変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている通常用第2変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に通常用第2外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、通常用第2外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する通常用第2図柄G28～G30が追加装飾領域333に停止表示されている状態とする。また、第2変動演出の終了処理（ステップS9602）では、時短状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている時短用第2変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に時短用第2外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、時短用第2外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態とする。その後、音光側RAM95の第2変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップS9603）。

30

40

【1698】

その後、時短状態である場合（ステップS9604：YES）には、キャラクタ演出の

50

終了処理を実行する（ステップ S 9 6 0 5）。キャラクタ演出の終了処理では、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されているキャラクタ演出を終了させる。そして、表示側 M P U 1 0 3 にキャラクタ演出用第 2 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、キャラクタ演出用第 2 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果を報知する画像が図柄表示装置 4 1 に表示されている状態とする。その後、音光側 R A M 9 5 のキャラクタ演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 6 0 6）。

【1 6 9 9】

ステップ S 9 6 0 1 にて否定判定を行った場合には、主側 M P U 8 2 から第 1 特図強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 9 6 0 7）。既に説明したとおり、第 1 特図強制終了コマンドは、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了し、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S 8 5 1 0 ～ステップ S 8 5 1 5）が実行された場合に送信される。

【1 7 0 0】

第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S 9 6 0 7：Y E S）には、第 1 変動演出の終了処理を実行する（ステップ S 9 6 0 8）。第 1 変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されている通常用第 1 変動演出を終了させる。そして、表示側 M P U 1 0 3 に通常用第 1 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、通常用第 1 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果に対応する図柄 G 2 7 が装飾領域 3 3 2 に停止表示されている状態とする。また、第 1 変動演出の終了処理（ステップ S 9 6 0 8）では、時短状態である場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されている時短用第 1 変動演出を終了させる。そして、表示側 M P U 1 0 3 に時短用第 1 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、時短用第 1 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ～ G 3 3 が第 1 個別表示領域 3 3 4 に停止表示されている状態とする。その後、音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 6 0 9）。

【1 7 0 1】

その後、時短状態である場合（ステップ S 9 6 1 0：Y E S）には、即時報知対象期間であるか否かを判定する（ステップ S 9 6 1 1）。ステップ S 9 6 1 1 では、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 2 0 秒に対応する「3 0 0 0 0」未満である場合、すなわち図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 2 0 秒未満である即時報知対象期間である場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となったタイミングにおいて巻戻し演出が開始された場合には、当該巻戻し演出の実行中に第 1 特図強制終了コマンドを受信する可能性が考えられる。また、既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 には、巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する数値情報が加算される。このため、巻戻し演出中に第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、ステップ S 9 6 1 1 では、実行中である巻戻し演出における巻戻し対象時間が加算された後の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に基づいて即時報知対象期間であるか否かの判定が行われる。

【1 7 0 2】

即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S 9 6 1 1：Y E S）には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理を実行する（ステップ S 9 6 1 2）。巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理は、ステップ S 9 6 1 6 においても実行される。巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理では、時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の変動表示期間（1 8 0 秒に対応する「4 5 0 0 0」という数値情

報) から音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出する。そして、当該算出した数値情報を音光側 R A M 9 5 の巻戻し量カウンタ 3 6 6 に格納する。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に格納されている状態とすることができる。

【1703】

巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理 (ステップ S 9 6 1 2) では、既に巻戻し量カウンタ 3 6 6 に 1 以上の数値情報 (巻戻し対象時間) が格納されている状態において今回の巻戻し対象時間が発生した場合においても巻戻し量カウンタ 3 6 6 に今回の巻戻し対象時間が格納されている状態とする。これにより、第 1 特図強制終了コマンドを受信する前に発生していた巻戻し対象時間を無効とすることができる。

10

【1704】

その後、巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」がセットされていない場合 (ステップ S 9 6 1 3 : N O) 、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、後述する巻戻し演出開始設定処理を実行する (ステップ S 9 6 1 4) 。一方、巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」がセットされている場合 (ステップ S 9 6 1 3 : Y E S) 、すなわち巻戻し演出が実行されている状況において追加の巻戻し対象時間が発生した場合には、巻戻し待機中フラグ 3 6 4 に「1」をセットする (ステップ S 9 6 1 5) 。これにより、追加の巻戻し演出が待機されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

20

【1705】

時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合 (ステップ S 9 6 1 1 : N O) には、ステップ S 9 6 1 2 と同様に、巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理を実行する (ステップ S 9 6 1 6) 。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に格納されている状態とすることができる。その後、音光側 R A M 9 5 の疑似一時停止演出フラグに「1」をセットする (ステップ S 9 6 1 7) 。これにより、既に説明した第 1 演出開始設定処理 (図 1 4 6) のステップ S 9 2 0 8 にて肯定判定が行われるようにして、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報が 1 8 0 秒に対応する「4 5 0 0 0」という数値情報に変更されてしまわないようにすることができる。

30

【1706】

上記のとおり、音光側 M P U 9 3 が主側 M P U 8 2 から第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間ではない場合、すなわち時間差報知対象期間である場合には疑似一時停止演出が実行される。ステップ S 9 6 1 1 では、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に基づいて、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間であるか否かの判定が行われる。実際の時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間に基づいて即時報知対象期間であるか否かを判定する構成とすると、図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が十分に減少している状況 (具体的には残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 2 0 未満である状況) において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合にも疑似一時停止演出が実行されてしまうおそれがある。これに対して、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に基づいて即時報知対象期間であるか否かを判定する構成とすることにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が十分に減少している状況 (具体的には残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 2 0 未満である状況) において疑似一時停止演出が実行されてしまうことを防止できる。

40

【1707】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される巻戻し演出開始設定処理について図 1 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、時短状態であるとともに巻戻し量カウンタ 3 6 6 に 1 以上の値が設定されている状態において残り変動時間表示カウ

50

ンタ 3 6 2 の値が 5 秒に対応する「1 2 5 0」以下となった場合には、演出調整処理（図 1 4 9）のステップ S 9 5 1 2 にて巻戻し演出開始設定処理が実行される。また、即時報知対象期間において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了して第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された場合には、演出側強制終了対応処理（図 1 5 0）のステップ S 9 6 1 4 にて巻戻し演出開始設定処理が実行される。さらにまた、追加の巻戻し演出が待機されている状況において先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には、演出調整処理（図 1 4 9）のステップ S 9 5 0 7 にて巻戻し演出開始設定処理が実行される。また、既に説明したとおり、巻戻し演出では、まず残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間のカウンタアップが行われる巻戻し表示が実行され、当該巻戻し表示が終了した後に、巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像 G 3 6 が表示される巻戻し量報知が実行される。

10

【1 7 0 8】

巻戻し演出開始設定処理では、まず音光側 R A M 9 5 における巻戻し量カウンタ 3 6 6 に格納されている巻戻し対象時間に対応する数値情報を音光側 R A M 9 5 の巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 にセットする（ステップ S 9 7 0 1）。既に説明したとおり、巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 は、巻戻し量報知において巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像 G 3 6 を特定するために参照される。ステップ S 9 7 0 1 にて巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 の設定を行うことにより、今回の巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生して当該追加の巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定された場合においても今回の巻戻し演出の巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像 G 3 6 を特定可能とすることができる。

20

【1 7 0 9】

その後、音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を音光側 R A M 9 5 の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 にセットする（ステップ S 9 7 0 2）。既に説明したとおり、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 は、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするカウンタである。ステップ S 9 7 0 2 にて残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を巻戻し表示カウンタ 3 6 5 にセットすることにより、巻戻し演出の開始直前に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されていた残り変動時間が変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている状態から残り変動時間の巻戻し表示が開始されるようにすることができる。

30

【1 7 1 0】

その後、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値との合計値を算出し、当該算出した合計値を残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納する（ステップ S 9 7 0 3）。これにより、今回の巻戻し演出により巻き戻された後の残り変動時間に対応する数値情報が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 にセットされている状態となる。既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が行われている状況において巻戻し演出が実行される場合、すなわち第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間、振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間のいずれにも該当しない状況において巻戻し演出が実行される場合には、巻戻し演出が実行されている状況においても残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新が行われる。そして、巻戻し演出の実行後における残り変動時間表示は、巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報に基づいて開始される。

40

【1 7 1 1】

その後、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値を「0」クリアし（ステップ S 9 7 0 4）、巻戻し演出の開始処理を実行する（ステップ S 9 7 0 5）。巻戻し演出の開始処理では、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に格納されている数値情報を 4 倍して「1 0 0 0」で除算する演算、すなわち巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に格納されている数値情報を「2 5 0」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を 3 桁で表

50

示する残り変動時間画像 G 3 7 が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるように図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。例えば、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が 5 秒に対応する「1 2 5 0」という数値情報である場合には、残り変動時間表示領域 3 3 8 に「0 0 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されるようにする。これにより、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるようにすることができる。その後、音光側 R A M 9 5 における巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」をセットする（ステップ S 9 7 0 6）。これにより、巻戻し演出が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【1 7 1 2】

演出調整処理（図 1 4 9）の説明に戻り、ステップ S 9 5 0 2 の処理を行った場合又はステップ S 9 5 1 3 の処理を行った場合には、第 1 演出実行用処理を実行する（ステップ S 9 5 1 4）。図 1 5 2 は第 1 演出実行用処理を示すフローチャートである。

【1 7 1 3】

音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 9 8 0 1：Y E S）には、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 8 0 2）。ステップ S 9 8 0 2 にて否定判定を行った場合には、音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 8 0 3）。残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 に「1」がセットされている場合（ステップ S 9 8 0 3：Y E S）には、振分実行モードの実行期間であるか否かを判定し（ステップ S 9 8 0 4）、振分実行モードの実行期間ではない場合（ステップ S 9 8 0 4：N O）には開閉実行モードの実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 9 8 0 5）。

【1 7 1 4】

振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間のいずれにも該当しない場合（ステップ S 9 8 0 4：N O、ステップ S 9 8 0 5：N O）には、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新処理を実行する（ステップ S 9 8 0 6）。残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新処理では、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（0.5 秒）ではないことを条件として、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を 1 減算し、当該 1 減算した後における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が「0」を下回った場合には残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 を「0」クリアする。残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新は、巻戻し演出が実行されている状況においても実行される。

【1 7 1 5】

その後、音光側 R A M 9 5 の巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」がセットされていない場合（ステップ S 9 8 0 7：N O）、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、残り変動時間表示の実行処理を実行する（ステップ S 9 8 0 8）。残り変動時間表示の実行処理では、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を 4 倍して「1 0 0 0」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を「2 5 0」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を 3 桁で表示する残り変動時間画像 G 3 7 が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるように図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。例えば、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 4 5 秒に対応する「1 1 2 5 0」という数値情報である場合には、残り変動時間表示領域 3 3 8 に「0 4 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されるようにする。これにより、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるようにすることができる。残り変動時間表示の実行処理（ステップ S 9 8 0 8）は、巻戻し演出が実行されている状態においては実行されない。既に説明したとおり、巻戻し演出が実行されている状態においては、音光側 R A M 9 5 の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される。

【1 7 1 6】

ステップ S 9 8 0 3 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 8 0 7 にて肯定判定を行

10

20

30

40

50

った場合又はステップ S 9 8 0 8 の処理を行った場合には、第 1 変動演出の実行処理を実行する（ステップ S 9 8 0 9）。第 1 変動演出の実行処理では、音光側 R A M 9 5 に通常用第 1 変動演出テーブルが読み出されている場合、当該通常用第 1 変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新するとともに、当該更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて通常用第 1 変動演出が実行されるようにする。また、音光側 R A M 9 5 に通常用第 1 変動演出テーブルが読み出されている状態において主側 M P U 8 2 から第 1 最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果に対応する図柄 G 2 7 の停止表示が開始されるようにする。

【1 7 1 7】

10

第 1 変動演出の実行処理（ステップ S 9 8 0 9）では、音光側 R A M 9 5 に時短用第 1 変動演出テーブルが読み出されている場合、当該時短用第 1 変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新するとともに、当該更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短用第 1 変動演出が実行されるようにする。また、音光側 R A M 9 5 に時短用第 1 変動演出テーブルが読み出されている状態において主側 M P U 8 2 から第 1 最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の第 1 個別表示領域 3 3 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示が開始されるようにする。

【1 7 1 8】

20

その後、第 1 変動演出の終了タイミングである場合（ステップ S 9 8 1 0 : Y E S）には、音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 8 1 1）。これにより、通常用第 1 変動演出及び時短用第 1 変動演出が実行されていない状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【1 7 1 9】

その後、時短状態であるか否かを判定する（ステップ S 9 8 1 2）。ステップ S 9 8 1 2 にて肯定判定を行った場合、すなわち時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了したタイミングである場合には、残り変動時間表示の終了処理を実行する（ステップ S 9 8 1 3）。残り変動時間表示の終了処理では、図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 にて実行されている残り変動時間表示を終了させる。その後、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を「0」クリアし（ステップ S 9 8 1 4）、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 を「0」クリアする（ステップ S 9 8 1 5）。このように、時短状態が終了する場合には残り変動時間表示領域 3 3 8 にて実行されていた残り変動時間表示も終了する。

【1 7 2 0】

30

音光側 R A M 9 5 における一時停止演出フラグに「1」がセットされた場合には、ステップ S 9 8 0 3 ~ ステップ S 9 8 1 5 の処理が実行されない状態となる。これにより、一時停止演出の実行中に図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が更新されてしまうことを防止できる。また、一時停止演出フラグが「0」クリアされることにより、ステップ S 9 8 0 3 ~ ステップ S 9 8 1 5 の処理が実行される状態となる。これにより、一時停止演出の終了後に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間の更新が再開されるようにすることができる。

【1 7 2 1】

40

ステップ S 9 8 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 8 0 2 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 8 0 4 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 9 8 0 5 にて肯定判定を行った場合、ステップ S 9 8 1 0 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 8 1 2 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 8 1 5 の処理を行った場合には、第 2 演出実行用処理を実行する（ステップ S 9 8 1 6）。図 1 5 3 は第 2 演出実行用処理を示すフローチャートである。

【1 7 2 2】

50

音光側 R A M 9 5 の第 2 変動演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 9 9 0 1 : Y E S）、第 2 変動演出の実行処理を実行する（ステップ S 9 9 0 2）。第 2 変動演出の実行処理では、音光側 R A M 9 5 に通常用第 2 変動演出テーブルが読み出されている場合、当該通常用第 2 変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新し、その更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて通常用第 2 変動演出が実行されるようにする。また、音光側 R A M 9 5 に通常用第 2 変動演出テーブルが読み出されている状態において主側 M P U 8 2 から第 2 最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の追加装飾領域 3 3 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果に対応する通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の停止表示が開始されるようにする。

10

【1 7 2 3】

第 2 変動演出の実行処理（ステップ S 9 9 0 2）では、音光側 R A M 9 5 に時短用第 2 変動演出テーブルが読み出されている場合、当該時短用第 2 変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新し、その更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短用第 2 変動演出が実行されるようにする。また、音光側 R A M 9 5 に時短用第 2 変動演出テーブルが読み出されている状態において主側 M P U 8 2 から第 2 最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の第 2 個別表示領域 3 3 6 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示が開始されるようにする。

【1 7 2 4】

20

その後、通常用第 2 変動表示演出及び時短用第 2 変動表示演出のうち実行されている第 2 変動表示演出の終了タイミングである場合には（ステップ S 9 9 0 3 : Y E S）には、第 2 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 9 0 4）。これにより、通常用第 2 変動演出及び時短用第 2 変動演出が実行されていない状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【1 7 2 5】

ステップ S 9 9 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 9 0 3 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 9 0 4 の処理を行った場合には、音光側 R A M 9 5 のキャラクタ演出中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 9 0 5）。キャラクタ演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 9 9 0 5 : Y E S）、キャラクタ演出の実行処理を実行する（ステップ S 9 9 0 6）。既に説明したとおり、キャラクタ演出は、時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行される場合に実行される。キャラクタ演出の実行処理では、音光側 R A M 9 5 に読み出されているキャラクタ演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新し、その更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にてキャラクタ演出が実行されるようにする。その後、キャラクタ演出の終了タイミングである場合には（ステップ S 9 9 0 7 : Y E S）には、キャラクタ演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 9 0 8）。これにより、キャラクタ演出が実行されていない状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

30

【1 7 2 6】

40

ステップ S 9 9 0 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 9 0 7 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 9 0 8 の処理を行った場合には、巻戻し演出を実行するための処理（ステップ S 9 9 0 9 ~ ステップ S 9 9 2 2）を実行する。具体的には、音光側 R A M 9 5 の巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S 9 9 0 9 : Y E S）、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量報知中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 9 1 0）。巻戻し量報知中フラグは、巻戻し演出において巻戻し表示が終了して巻戻し量報知が実行されている状態であることを把握可能とするフラグである。

【1 7 2 7】

ステップ S 9 9 1 0 にて否定判定を行った場合、すなわち巻戻し演出において巻戻し表

50

示が行われている状況である場合には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値を「5 0」加算する（ステップ S 9 9 1 1）。これにより、巻戻し表示では、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間が 1 秒間に 5 0 秒分増加する速度でカウントアップされるようにすることができる。その後、当該「5 0」加算後の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値以上であるか否かを判定する（ステップ S 9 9 1 2）。ステップ S 9 9 1 2 にて肯定判定を行った場合には、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を巻戻し表示カウンタ 3 6 5 にセットする（ステップ S 9 9 1 3）。これにより、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を超えない態様で、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値を更新することができる。既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値は巻戻し演出が実行されている状態においても更新され得るが、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が更新された場合においても巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を超えてしまうことを防止できる。

10

【1 7 2 8】

ステップ S 9 9 1 2 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 9 1 3 の処理を行った場合には、巻戻し演出の実行処理を実行する（ステップ S 9 9 1 4）。巻戻し演出の実行処理では、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に格納されている数値情報を 4 倍して「1 0 0 0」で除算する演算、すなわち巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に格納されている数値情報を「2 5 0」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を 3 桁で表示する残り変動時間画像 G 3 7 が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるように図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。これにより、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるようにすることができる。

20

【1 7 2 9】

その後、巻戻し表示の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 9 9 1 5）。ステップ S 9 9 1 5 では、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と同一である場合に肯定判定を行う。ステップ S 9 9 1 5 にて肯定判定を行った場合には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 の値を把握し（ステップ S 9 9 1 6）、巻戻し量報知の開始設定処理を実行する（ステップ S 9 9 1 7）。

【1 7 3 0】

巻戻し量報知の開始設定処理（ステップ S 9 9 1 7）では、音光側 R A M 9 5 の巻戻し量報知カウンタ 3 6 7 にセットされている数値情報に基づいて実行中である巻戻し演出の巻戻し対象時間を把握し、当該把握した巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は巻戻し量報知コマンドを受信した場合、当該巻戻し量報知コマンドに設定されている巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像 G 3 6 が表示されるように図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。これにより、今回の巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知することができる。また、巻戻し量報知の開始設定処理（ステップ S 9 9 1 7）では、巻戻し報知テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該読み出した巻戻し報知テーブルに従って、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて巻戻し報知が開始されるようにする。巻戻し報知は、1 秒間に亘って実行される。さらにまた、巻戻し量報知の開始設定処理（ステップ S 9 9 1 7）では、音光側 R A M 9 5 における巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値に対応する残り変動時間画像 G 3 7 が残り変動時間表示領域 3 3 8 に停止表示されるようにする。これにより、巻き戻された後の残り変動時間を報知することができる。

30

40

【1 7 3 1】

その後、音光側 R A M 9 5 の巻戻し量報知中フラグに「1」をセットする（ステップ S 9 9 1 8）。これにより、巻戻し演出において巻戻し表示が終了して巻戻し量報知が行われている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【1 7 3 2】

ステップ S 9 9 1 0 にて肯定判定を行った場合には、巻戻し量報知の実行処理を実行する（ステップ S 9 9 1 9）。巻戻し量報知の実行処理では、音光側 R A M 9 5 に読み出さ

50

れている巻戻し報知テーブルに従って巻戻し報知が実行されるように、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御を実行する。その後、巻戻し量報知の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 9 9 2 0）。ステップ S 9 9 2 0 では、巻戻し量報知が開始されてから 1 秒間が経過している場合に肯定判定を行う。

【1 7 3 3】

ステップ S 9 9 2 0 にて肯定判定を行った場合には、巻戻し演出の終了処理を実行する（ステップ S 9 9 2 1）。巻戻し演出の終了処理では、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されている巻戻し量報知を終了させる。その後、巻戻し演出用のクリア処理を実行する（ステップ S 9 9 2 2）。巻戻し演出用のクリア処理では、音光側 R A M 9 5 における巻戻し演出中フラグ 3 6 3、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 及び巻戻し量報知中フラグを「0」クリアする。

【1 7 3 4】

次に、巻戻し演出が実行される様子について図 1 5 4 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 5 4（a）は巻戻し演出の実行期間を示し、図 1 5 4（b）は疑似一時停止演出の実行期間を示し、図 1 5 4（c）は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が強制的に終了されるタイミングを示し、図 1 5 4（d）は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が開始されるタイミングを示し、図 1 5 4（e）は残り変動時間表示領域 3 3 8 における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間が 5 秒となるタイミングを示し、図 1 5 4（f）は残り変動時間表示領域 3 3 8 における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間の更新が行われる期間を示し、図 1 5 4（g）は第 2 特図表示部 3 7 b にて第 2 小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図 1 5 4（h）は振分実行モードの実行期間を示し、図 1 5 4（i）は開閉実行モードの実行期間を示し、図 1 5 4（j）は時間差報知対象期間を示し、図 1 5 4（k）は時短状態である期間を示す。

【1 7 3 5】

t 1 のタイミングで、図 1 5 4（k）に示すように時短状態が開始されると、図 1 5 4（j）に示すように時間差報知対象期間となる。また、当該 t 1 のタイミングで第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始されると、図 1 5 4（f）に示すように残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間の更新が開始される。

【1 7 3 6】

その後、時間差報知対象期間である t 2 のタイミングにて、図 1 5 4（g）に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で当該第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すると、図 1 5 4（c）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が強制的に終了される。また、当該 t 2 のタイミングで、図 1 5 4（b）に示すように疑似一時停止演出が開始されるとともに、図 1 5 4（f）に示すように残り変動時間表示領域 3 3 8 における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間表示の更新が一時的に停止されている状態となる。

【1 7 3 7】

その後、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了する t 3 のタイミングで、図 1 5 4（h）に示すように振分実行モードが開始される。その後、t 4 のタイミングで振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生していた場合には、図 1 5 4（i）に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 5 のタイミングで開閉実行モードが終了すると、主側 R A M 8 4 の第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されていた第 1 保留情報を契機とした遊技回が開始されるとともに、図 1 5 4（d）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が開始される。また、図 1 5 4（b）に示すように疑似一時停止演出が終了するとともに、図 1 5 4（f）に示すように残り変動時間表示領域 3 3 8 における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間表示の更新が再開される。

【1 7 3 8】

その後、t 6のタイミングで残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間が120秒未満となり、図154(j)に示すように時間差報知対象期間が終了するとともに、即時報知対象期間となる。その後、t 7のタイミングで、図154(e)に示すように残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間が5秒以下となると、図154(a)に示すようにt 7のタイミングからt 8のタイミングに亘って図柄表示装置41にて巻戻し演出が実行される。図154(f)に示すように、残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間表示の更新は、巻戻し演出が開始されるt 7のタイミングにて一時的に停止されている状態となるとともに、巻戻し演出が終了するt 8のタイミングにて再開される。

【1739】

残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒以上残っている時間差報知対象期間中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合に、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードの終了後に180秒の残り変動時間を残り変動時間表示領域338に表示すると、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が多く残っている状態でそれまで実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が終了したことを遊技者に把握されてしまう。そうすると、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が少ない状態(具体的には120秒未満である状態)でそれまで実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が終了して新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合と比較して、損をしたと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。これに対して、時間差報知対象期間中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には疑似一時停止演出を実行し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードの終了後には残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間を180秒に回復させることなく、当該残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間表示の更新を再開させることにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が多い状態(具体的には120秒以上である状態)でそれまで実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が終了したことが把握されてしまうことを防止できる。

【1740】

その後、残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間が5秒以下となった場合に巻戻し演出が実行される。これにより、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間を変更することなく、残り変動時間表示領域338における残り変動時間のみを増加させて、得をしたという印象を遊技者に与えることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1741】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1742】

第1特図表示部37aにおいて、第1当否判定処理の結果に対応する絵柄の変動表示及び最終の停止表示を実行することにより、当該第1当否判定処理の結果を知ろうとする遊技者が当該第1特図表示部37aにおける表示内容に注目することができる。また、第2特図表示部37bにおいて、第2当否判定処理の結果に対応する絵柄の変動表示及び最終の停止表示を実行することにより、当該第2当否判定処理の結果を知ろうとする遊技者が当該第2特図表示部37bにおける表示内容に注目することができる。第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示と、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示とを並行して実行可能であり、時短状態であって第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する度に当該第2特図表示部37bにおける表示内容に注目させることができる。これ

10

20

30

40

50

により、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が長い場合においても当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の実行中に遊技者を退屈させないようにすることができる。

【1743】

第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が一時的に停止される場合と、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が強制的に終了される場合と、が発生し得る構成とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の途中で当該遊技回が停止された後に当該2つの場合のいずれに該当するかにより遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示と、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示とが並行して実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合に、第2特図表示部37bにおける表示内容だけではなく、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態となるか否か、及び第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了された状態となるか否かにも注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1744】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止され、当該一時的に停止された遊技回が再開された場合には、当該一時的に停止された遊技回の開始時に実行された第1当否判定処理の結果が維持される。これにより、第1当否判定処理において遊技者にとって有利な結果（大当たり結果）が発生している状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるとともに、当該一時的に停止された遊技回が再開された場合に、当該遊技者にとって有利な結果が消去されてしまうことを防止できる。

【1745】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合には、当該終了された遊技回の開始時に実行された第1当否判定処理の結果が消去される。これにより、当該第1当否判定処理の結果を失効させて、新たな第1当否判定処理及び第1特図表示部37aにおける新たな遊技回を実行可能な状態とすることができる。

【1746】

通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短状態とが存在しており、時短状態において、180秒の期間に亘って第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行された後、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該絵柄の変動表示が終了したことに基づいて時短状態が終了される構成である。当該構成において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合には時短状態である状況が維持される。このため、時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されると、時短状態である状況を維持しながら当該時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される時間を180秒の期間とすることができる。これにより、遊技者にとって有

利な時短状態が継続される期間を延ばすことができる。よって、時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回を開始可能な状態となることを遊技者に期待させることができる。

【1747】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成である。第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する可能性、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、1種類の遊技回のみが実行される構成や2種類の遊技回が重複して実行されない構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

10

【1748】

第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回の途中で当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される場合を生じさせることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示への注目度を高めることができる。

20

【1749】

第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の途中で当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止され、当該一時的に停止された第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される場合を生じさせることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示への注目度を高めることができる。

30

【1750】

通常遊技状態において、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合、当該第2当否判定処理が開始される契機となった第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶された状況に基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が設定される。このため、通常遊技状態において第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に、当該第2当否判定処理が開始される契機となった第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶された状況とは無関係に第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が設定される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【1751】

時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を利用した第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が時短状態となる。これにより、時短状態が終了した後においても当該時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を利用して実行される第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後に再び時短状態に移行することを遊技者に期待させることができる。

50

【1752】

通常遊技状態において、時短状態の終了後に第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報を利用して実行される第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態を時短状態とするための処理は実行されない。これにより、通常遊技状態において第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に、当該第2当否判定処理に利用された第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶された状況に応じて、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が通常遊技状態となる場合と、時短状態となる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【1753】

通常遊技状態において、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を利用して実行される第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態を時短状態とするための処理が実行される構成である。当該構成において、通常遊技状態にて、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を利用して実行される第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態を時短状態とするための処理が実行されることはなく、通常遊技状態が維持される。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を利用して第2当否判定処理が実行される場合に、当該第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【1754】

時短状態では、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338において、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間を示す残り変動時間画像G37が表示される残り変動時間表示が行われる。時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の報知が行われるようにすることにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

【1755】

時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始された場合、当該新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）が設定された後も、当該新たな第1特図表示部37aにおける遊技回の開始前における残り変動時間表示の表示内容から残り変動時間表示が実行される。このため、当該場合には、残り変動時間表示の内容に基づいて当該新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1756】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合、当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間が設定されることにより、当該第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間（180秒の期間）のうち残っていた変動表示時間が失われてしまう。図柄表示装置41にて表示されている残り変動時間が120秒以上である時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図

表示部 37a における新たな絵柄の変動表示期間が設定される場合は、図柄表示装置 41 にて表示されている残り変動時間が 120 秒未満である即時報知対象期間において、第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了され、第 1 特図表示部 37a における新たな絵柄の変動表示期間が設定される場合と比較して、当該第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行されていた第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間のうち失われる残りの変動表示時間が多くなってしまうため、損をしたと感じさせて遊技者を落胆させてしまうおそれがある。これに対して、時間差報知対象期間において、第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了され、第 1 特図表示部 37a における新たな絵柄の変動表示期間が設定される場合、当該新たな絵柄の変動表示期間が設定された後も、図柄表示装置 41 では、第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始前における残り変動時間表示の内容から残り変動時間の更新が再開される。このため、残り変動時間表示の内容に基づいて当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1757】

即時報知対象期間において、第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了され、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始された場合、図柄表示装置 41 の残り変動時間表示において、当該新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始される場合に設定された絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）に対応する残り変動時間が表示される。これにより、当該残り変動時間表示の内容に基づいて、新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始される場合に絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）の設定が行われたこと及び当該設定された絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【1758】

即時報知対象期間において、遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了され、新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）が設定される場合は、時間差報知対象期間において、遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了され、新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）が設定される場合と比較して、強制的に終了されるまでに実行されていた第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）のうち失われる残りの変動表示時間が少ないため、得をしたと遊技者に感じさせることができる。即時報知対象期間において、遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了され、新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始された場合、当該新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）に対応する残りの変動表示時間が報知されるように図柄表示装置 41 における残り変動時間表示の内容が更新される構成であるため、残り変動時間表示の内容に基づいて、即時報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了され、新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180 秒の期間）が設定された

30

40

50

こと及び設定された絵柄の変動表示期間の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、時間差報知対象期間において、遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）が設定された場合と比較して、得をしたと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1759】

巻戻し演出を実行することにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が増加することを遊技者に気付かれ易い態様で報知することができる。これにより、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

10

【1760】

図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が連続的に増加する態様で巻戻し演出が実行される構成とすることにより、巻戻し演出が実行される期間に亘って、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が増加することにより得をしていると遊技者に感じさせることができる。

【1761】

巻戻し演出の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されることにより当該巻戻し演出の実行中に当該第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が減少する場合、当該減少後における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が表示されている状態となるまで、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が増加するように巻戻し演出が実行される。このため、当該場合においても、巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が実際の第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間を超えてしまうことを防止できる。これにより、残り変動時間表示の内容の変化に注目している遊技者に違和感を生じさせてしまうことを防止できる。

20

【1762】

巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知が行われるようにすることにより、巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間と、当該巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間との差分を遊技者が計算することを不要とすることができるとともに、巻戻し量報知に基づいて、巻戻し対象時間を遊技者に分かり易い態様で報知することができる。

30

【1763】

時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるまで巻戻し演出の実行が待機され、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて、巻戻し演出が実行される。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となる前に、第1特図表示部37aにおける絵柄の新たな変動表示期間の設定が行われたことが遊技者に気付かれてしまう可能性を低減することができる。また、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となる前に巻戻し演出が実行される場合と比較して、第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【1764】

巻戻し演出の実行が待機されている状況において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて、当該待機されている巻戻し演出が実行される構成とすることにより、残り変動時間表示領域338に表示されている

50

残り変動時間が5秒よりも多い状況において当該待機されている巻戻し演出が実行される構成と比較して、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1765】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了されて第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となる場合がある。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状態において、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が途中で終了されて第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となる可能性を遊技者に意識させながら遊技を行わせることができる。また、図柄表示装置41において残り変動時間表示が行われるようにすることにより、第1特図表示部37aにおける残りの変動時間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

【1766】

時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合、当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間が設定された後も、図柄表示装置41では当該新たな遊技回の開始前における残り変動時間表示の内容から残り変動時間表示が再開される。このため、残り変動時間表示の内容に基づいて当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1767】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回が開始される場合に設定される絵柄の変動表示期間が、当該新たな遊技回の開始前に図柄表示装置41にて表示されていた残り変動時間よりも長い期間であることに基づいて、第1特図表示部37aにおける残りの変動時間が増加することを報知する巻戻し演出が実行される。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の残りの変動時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

【1768】

第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された状態となった場合には、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了したこと、又は第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。第1特図表示部37aにおける遊技回の実行途中で当該遊技回が一時的に停止されて再開される場合と、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行途中で当該遊技回が終了されて第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行途中で当該遊技回が停止された後に、当該2つの場合のいずれに該当するかに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1769】

時間差報知対象期間において第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となったことに対応する演出は、時間差報知対象期間において第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果となったことに対応する演出と共通の演出（共通小当たり結果報知演出）である。これにより、小当たり結果報知演出の内容に基づいて今回発生した小当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【1770】

第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される場合には、主側ROM83に記憶されている特図変動表示用テーブルに設定されている複数の表示データのうち先頭の表示データを利用して当該絵柄の変動表示が行われる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が更新される場合には、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタの値が「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る順番で、当該特図変動表示用テーブルにおいて絵柄の変動表示が行われるようにするために利用される表示データが更新される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基

づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が中止され、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの終了後に引き続き当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開される場合には、当該開閉実行モードの終了後において最初に、特図変動表示用テーブルに設定されている複数の表示データのうち先頭の表示データを利用して、当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が行われる。これにより、第1特図表示部37aにおいて一時的に停止された絵柄の変動表示が再開される場合に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から実行されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおいて一時的に停止されている絵柄の変動表示が再開される前に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消している状態として、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に再開されるようにすることができる。さらにまた、第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態となるタイミングにおいて当該絵柄の変動表示が行われるようにするために利用されていた表示データを、当該絵柄の変動表示の再開前に特定するための処理を不要とすることができるとともに、当該絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態とするタイミングにおいて当該特定するためのデータを記憶する処理を不要とすることができ

る。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を実行するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態とすること、及び当該一時的に停止されている絵柄の変動表示を再開させることを可能とすることができる。

【1771】

時短状態であって第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基

づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態となる。そして、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了したことに基

づいて、当該一時的に停止された第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開される。また、時短状態であって第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基

づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が強制的に終了された状態となる。そして、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV

入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了したことに基づいて、第 1 特図表示部 37 a において新たな絵柄の変動表示を開始可能な状態となる。このため、振分実行モード及び開閉実行モードの実行前後において実行される第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示の実行期間に基づいて、小当たり結果の種類を遊技者が把握可能とし、振分実行モード及び開閉実行モードの実行前後において実行される第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示の実行期間に注目させることができる。

【1772】

第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が実行されている状況において、第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が継続される。このため、第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が実行されている状況において、第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間が終了し、当該第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が継続された場合に、第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果が外れ結果であったことを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が実行されている状況において、第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が継続されるか否かに注目させることができる。

【1773】

第 1 特図表示部 37 a において実行されていた絵柄の変動表示が再開可能な態様で一時的に停止されている状態となる場合、及び第 1 特図表示部 37 a において実行されていた絵柄の変動表示が再開不可となる態様で強制的に終了された状態となる場合のいずれにおいても、第 1 特図表示部 37 a では外れ結果に対応する絵柄が停止表示されている状態となる。これにより、第 1 特図表示部 37 a において実行されていた絵柄の変動表示が再開可能な態様で一時的に停止されている状態となるタイミング、又は第 1 特図表示部 37 a において実行されていた絵柄の変動表示が再開不可となる態様で強制的に終了された状態となるタイミングでは、当該一時的に停止されている状態及び強制的に終了された状態のうちいずれの状態となったのが遊技者に把握されないようにすることができる。よって、これらのタイミングでは、第 1 特図表示部 37 a における表示内容に基づいて、開閉実行モードの終了後における遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。

【1774】

第 2 当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果として第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果が存在しており、小当たり用の振分判定処理の結果が第 1 小当たり結果となった場合に選択される第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間（19.9 秒、25.0 秒及び 29.9 秒のいずれか）には、小当たり用の振分判定処理の結果が第 2 小当たり結果となった場合に選択される第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間（35.0 秒、37.0 秒及び 45.0 秒のいずれか）の少なくとも一部が含まれていない。このため、小当たり用の振分判定処理の結果が第 1 小当たり結果となった場合には、小当たり用の振分判定処理の結果が第 2 小当たり結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第 2 小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第 2 当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第 2 小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができる。とともに、第 2 当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第 1 小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて第 2 当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが

可能となる。

【1775】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができ。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。

10

【1776】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（具体的には19.9秒）は、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（具体的には35.0秒）よりも短い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間よりも短い変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができ。

20

30

【1777】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（29.9秒）は、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（45.0秒）よりも短い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間よりも長い期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間に基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができ。

40

【1778】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（29.9秒）は、30秒未満の期間であり、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（35.0秒）は、30秒以上の期間である。このた

50

め、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示が実行される期間が３０秒未満の期間であった場合には、当該絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第２当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第２小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第２当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第１小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができ。また、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示が実行される期間が３０秒以上の期間であった場合には、当該絵柄の変動表示が実行される期間に基づいて、第２当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第１小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第２当否判定処理の結果が第２小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができ。さらにまた、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が３０秒以上である状況となった場合に、第２当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第１小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができる。とともに、第２当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第２小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【 1 7 7 9 】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒のいずれか）には、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【 1 7 8 0 】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【1 7 8 1】

第2 当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2 特図表示部 37 b に

おける絵柄の変動表示期間として、第1区間に含まれている変動表示期間が存在しており、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間(19.9秒)は、当該第1区間における最長の変動表示期間(14.9秒)よりも長い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間における最長の変動表示期間以下の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【1782】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第3区間に含まれている変動表示期間が存在しており、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間(29.9秒)は、当該第3区間における最短の変動表示期間(35.0秒)未満の期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第3区間における最短の変動表示期間以上の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が第3区間における最短の変動表示期間以上である状況となった場合に、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【1783】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

30

40

【1784】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択

50

されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【1785】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間に含まれている変動表示期間が存在しており、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（35.0秒）は、当該第1区間における最長の変動表示期間（14.9秒）よりも長い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間における最長の変動表示期間以下の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1786】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（45.0秒）は、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（39.9秒）よりも長い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間を超えている状況となった場合には、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1787】

外れ結果は、遊技者に利益を生じさせない結果であるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が遊技者に利益を生じさせない結果となったか否かを予測させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1788】

第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に亘って、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果に対応するバトル演出が実行される。第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない構成であるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第

2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、バトル演出の実行期間の長さに基づいて、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。バトル演出の実行期間の長さに基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1789】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果に対応する結果報知演出（第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出）が実行される構成であり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始された後において当該結果報知演出が開始されるまでの期間においては、当該第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果に対応する報知が行われない。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始された後において結果報知演出が開始されるまでの期間に亘って、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が把握できない状態又は把握しづらい状態として、結果報知演出に遊技者の注目を集めることができる。

【1790】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に、バトル演出が開始されてから結果報知演出が開始されるまでの期間（バトル演出が開始されてから第2特図表示部37bにおける残り変動時間が1秒となるまでの期間）において当該バトル演出として実行される演出は、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に、バトル演出が開始されてから結果報知演出が開始されるまでの期間において当該バトル演出として実行される演出と、共通の演出（第1シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第2シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、又は第3シナリオの第1～第3区間用のバトル演出）である。このため、当該期間において実行される演出の内容に基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。これにより、結果報知演出が実行されるまで、バトル演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

【1791】

バトル演出の最後に、結果報知演出が行われる期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の最後に設定された1秒間及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間）が設定されている。このため、バトル演出の最後に行われる結果報知演出が開始されるまで、バトル演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

【1792】

通常遊技状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され、当該遊技回が時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回に該当しない場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として220秒の期間が設定される構成において、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機として第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合と同様に、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として220秒よりも短い期間が選択される。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回の消化効率を高めることができる。同時に、当該遊技回の遊技結果が当該時短状態の終了後において早期に報知されるようにすることができる。

【1793】

即時報知対象期間において、音光側MPU93が第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにて、今回発生した巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。これにより、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動時間が増加したことを遊技者に報知することができる。

。

【1794】

時間差報知対象期間において、音光側MPU93が第1特図強制終了コマンドを受信した場合、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにおいて、巻戻し量カウンタ366にセットされている巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。これにより、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動時間が少なくなった状況において当該第1特図表示部37aの残りの変動時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1795】

<第11の実施形態>

本実施形態では、第2特電終了処理の処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1796】

図155は本実施形態における主側MPU82にて実行される第2特電終了処理を示すフローチャートである。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特電終了処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8316にて実行される。

【1797】

ステップSA101～ステップSA103では、上記第10の実施形態における第2特電終了処理（図136）のステップS8901～ステップS8903と同様の処理を実行する。具体的には、第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSA101：YES）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する（ステップSA102）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA102：NO）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定し（ステップSA103）、遊技状態が通常遊技状態である場合（ステップSA103：NO）には主側RAM84の終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA104）。

【1798】

ステップSA102にて肯定判定を行った場合、ステップSA103にて肯定判定を行った場合又はステップSA104にて肯定判定を行った場合には、ステップSA105に進み、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）を実行する。ステップSA105～ステップSA110では、上記第10の実施形態における第2特電終了処理（図136）のステップS8907～ステップS8912と同様の処理を実行する。遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）では、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップSA105）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップSA106）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップSA107）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

【1799】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSA108）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、第1小当たり結果、第2

10

20

30

40

50

小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態及びサポートモードを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1800】

このように、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）が実行された場合には、ステップSA107にて第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」が設定される。このため、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第2特図用時短状態カウンタの値が「0」となっている状態において第2特電終了処理が開始され、当該第2特電終了処理において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合には、ステップSA109にて時短管理処理が実行されても時短状態が維持される。

10

【1801】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合（ステップSA102：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には遊技状態を時短状態に移行させることができる。また、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態である場合には、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

【1802】

20

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップSA102：NO、ステップSA103：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）が実行される。これにより、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

【1803】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態にて、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップSA102：NO、ステップSA103：NO、ステップSA104：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）が実行される。これにより、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に移行させることができる。

30

【1804】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていない状態にて、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップSA103：NO、ステップSA104：NO）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）は実行されない。このため、開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。

40

【1805】

ステップSA104にて否定判定を行った場合又はステップSA108の処理を行った場合には、時短管理処理を実行する（ステップSA109）。時短管理処理の内容は上記第10の実施形態において図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSA109における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）が実行される

50

。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【1806】

その後、第2特図終了時処理を実行する（ステップSA110）。第2特図終了時処理の内容は上記第10の実施形態において図135のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSA110にて第2特図終了時処理が実行されることにより、主側RAM84における第2特図特電カウンタが「0」クリアされる。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図変動開始処理（ステップS8308）に対応する「0」となる。その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。その後、一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理（ステップS8804～ステップS8807）が実行される。具体的には、一時停止フラグ353が「0」クリアされ、第1再開コマンドが音光側MPU93に送信される。その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合には、第1特図表示部37aにおける変動表示が再開される。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合には、そのまま本第2特図終了時処理が終了されることにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開される。また、第2特図終了時処理（ステップSA110）では、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合、第1強制終了フラグ351が「0」クリアされる。これにより、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにすることができるとともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

20

30

【1807】

上記のとおり、通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態で、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合と同様に、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合に、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態となるための条件を分かり易いものとすることができる。また、主側MPU82における第2特電終了処理の処理構成を簡素化することができる。

40

【1808】

<第12の実施形態>

本実施形態では、遊技状態を時短状態に設定する条件が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

50

【1809】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合には、時短状態は終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。本実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は時短状態の終了後も継続される。

【1810】

図156(a)は本実施形態における第1小当たり結果及び第2小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

10

【1811】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなった場合には、当該小当たり結果を契機として振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードが実行される。図156(a)に示すように、本実施形態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなった場合、当該遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であったことを条件として、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態であった場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該遊技回の開始時における遊技状態とは無関係に、振分実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であった場合においても遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。

20

【1812】

図156(b)は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。図156(b)に示すように、主側RAM84には開始時時短フラグ368が設けられている。開始時時短フラグ368は、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に遊技状態が時短状態であったことを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。なお、本実施形態において主側RAM84は、上記第10の実施形態における終了時保留未消化フラグ354及び終了時保留消化中フラグ355を不具備である。

30

【1813】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動開始処理について図157のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態と同様に、第2特図変動開始処理は第2特図特電制御処理(図130)のステップS8308にて実行される。

【1814】

ステップSA201～ステップSA217では、上記第10の実施形態における第2特図変動開始処理(図131)のステップS8401～ステップS8417と同一の処理を実行する。ステップSA201～ステップSA217の処理内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

40

【1815】

ステップSA217にて主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算した後は、遊技状態が時短状態であるか否かを判定し(ステップSA218)、時短状態である場合(ステップSA218:YES)には、主側RAM84の開始時時短フラグ368に「1」をセットする(ステップSA219)。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に遊技状態が時短状態であったことを主側MPU82にて把握可能

50

とすることができる。

【1816】

次に、主側MPU82にて実行される第1特図変動中処理について図158に示すフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図変動中処理は第1特図特電制御処理（図124）のステップS7708にて実行される。

【1817】

ステップSA301～ステップSA307では、上記第10の実施形態における第1特図変動中処理（図126）のステップS7901～ステップS7907と同一の処理を実行する。ステップSA301～ステップSA307の処理内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

10

【1818】

ステップSA307にて主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算した後は、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップSA308）。ステップSA308では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中である場合（ステップSA308：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかであるか否かを判定し（ステップSA309）、当該遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果である場合（ステップSA309：YES）には第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップSA310～ステップSA316）を実行する。一方、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップSA309：NO）には、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップSA310～ステップSA316）を実行することなく、そのまま本第1特図変動中処理を終了する。

20

【1819】

ステップSA310～ステップSA315では、上記第10の実施形態における第1特図変動中処理（図126）のステップS7911～ステップS7914及びステップS7916～ステップS7917と同様の処理を実行する。第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理では、まず外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）に対応する「125」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA310）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の途中で当該絵柄の変動表示が強制的に終了される場合に、外れ結果に対応する絵柄の停止表示が少なくとも0.5秒間に亘って行われるようにすることができる。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA311）。これにより、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8308における第2特図変動開始処理に対応する「0」という値が第2特図特電カウンタにセットされている状態となる。

30

【1820】

その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップSA312）。そして、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSA313）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第2特図表示部37bに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された場合、第2特図表示部37bでは少なくとも0.5秒間に亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。当該外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第2特図表示部37bにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。

40

【1821】

50

その後、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されたことを示す第2特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA314）。その後、主側RAM84の第2強制終了フラグ352に「1」をセットする（ステップSA315）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の開始時時短フラグ368を「0」クリアする（ステップSA316）。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行途中で強制的に終了される場合には当該遊技回の終了時に開始時時短フラグ368に「1」がセットされていない状態とすることができる。

【1822】

このように、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される。一方、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、遊技状態が時短状態である場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されることはなく、第2特図表示部37bにおける遊技回は継続される。

【1823】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップSA308では、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップSA308にて肯定判定が行われた場合には、ステップSA309にて肯定判定が行われることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップSA310～ステップSA316）が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第2特図表示部37bにおける遊技回が実行途中で強制的に終了されるようにすることができる。

【1824】

次に、主側MPU82にて実行される第2特電終了処理について図159のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特電終了処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8316にて実行される。

【1825】

第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSA401：YES）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する（ステップSA402）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第1大当たり結果のいずれかである場合（ステップSA402：NO）には、主側RAM84における開始時時短フラグ368に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA403）。

【1826】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合（ステップSA402：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）を実行する。また、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とし

10

20

30

40

50

た振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップSA402：NO、ステップSA403：YES）には、開閉実行モードの終了時における遊技状態とは無関係に、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）を実行する。一方、通常遊技状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、ステップSA403にて否定判定が行われるため、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）は実行されない。このため、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが開始された場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）は実行されない。

10

【1827】

ステップSA404～ステップSA409では、上記第10の実施形態における第2特電終了処理（図136）のステップS8907～ステップS8912と同様の処理を実行する。遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）では、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップSA404）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップSA405）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップSA406）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

20

【1828】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSA407）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が時短状態であること及びサポートモードが高頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

30

【1829】

ステップSA403にて否定判定を行った場合又はステップSA407の処理を行った場合には、時短管理処理を実行する（ステップSA408）。時短管理処理の内容は上記第10の実施形態において図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSA408における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理が実行される。時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

40

【1830】

その後、第2特図終了時処理を実行する（ステップSA409）。図160は主側MPU82にて実行される第2特図終了時処理を示すフローチャートである。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図終了時処理は、第2特図確定中処理（図1

50

33) のステップ S 8 6 1 1 及び振分用処理 (図 1 3 4) のステップ S 8 7 2 3 においても実行される。

【1831】

第2特図終了時処理では、まず主側RAM84の開始時時短フラグ368を「0」クリアする(ステップSA501)。これにより、開閉実行モードの終了時に開始時時短フラグ368に「1」がセットされていない状態とすることができる。また、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了時に開始時時短フラグ368に「1」がセットされていない状態とすることができる。

【1832】

その後、主側RAM84における第2特図特電力カウンタの値を「0」クリアすることにより、第2特図特電力カウンタの値を第2特図変動開始処理(ステップS8308)に対応する「0」とする(ステップSA502)。その後、ステップSA503～ステップSA509では、上記第10の実施形態における第2特図終了時処理(図135)のステップS8803～ステップS8809と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合(ステップSA503: YES)には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理(ステップSA504～ステップSA507)を実行する。具体的には、まず一時停止フラグ353を「0」クリアする(ステップSA504)。これにより、第1特図特電制御処理(図124)のステップS7702にて否定判定が行われてステップS7703以降の処理が実行されるようにすることができる。

【1833】

その後、第1特図表示部37aにおける遊技回が再開されることを示す第1再開コマンドを音光側MPU93に対して送信する(ステップSA505)。音光側MPU93は、第1再開コマンドを受信した場合、一時的に停止されている状態となっている通常用第1変動演出又は時短用第1変動演出が再開されるようにする。

【1834】

その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合(ステップSA506: YES)には、第1特図表示部37aにおける変動表示を再開する(ステップSA507)。ステップSA507では、上記第10の実施形態において既に説明した第1特図変動開始処理(図125)のステップS7814と同様に、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理(図14)の表示制御処理(ステップS215)において出力対象となるようにすることができる。このように、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を再開させる場合に、第1特図用参照先カウンタに「1」をセットすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容(右上のセグメント発光部が発光する状態)から再開されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開されるまでの間に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の再開前に第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消されるようにして、再開後の第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合(ステップSA506: NO)には、そのまま本第2特図終了時処理を終了することにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開されるようにする。

【1835】

ステップSA503にて否定判定を行った場合には、主側RAM84の第1強制終了フ

10

20

30

40

50

ラグ 3 5 1 に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S A 5 0 8）、第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされている場合（ステップ S A 5 0 8：Y E S）には、第 1 強制終了フラグ 3 5 1 を「0」クリアする（ステップ S A 5 0 9）。これにより、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）のステップ S 7 7 0 3 にて否定判定が行われてステップ S 7 7 0 4 以降の処理が実行されるようにすることができるとともに、第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【1 8 3 6】

次に、遊技状態が時短状態に設定される様子について、図 1 6 1 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 6 1（a）は時短状態である期間を示し、図 1 6 1（b）は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示し、図 1 6 1（c）は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間を示し、図 1 6 1（d）は主側 R A M 8 4 における開始時時短フラグ 3 6 8 の状態を示し、図 1 6 1（e）は振分実行モードの実行期間を示し、図 1 6 1（f）は開閉実行モードの実行期間を示す。

10

【1 8 3 7】

図 1 6 1（a）に示すように時短状態であるとともに、図 1 6 1（c）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間中である t 1 のタイミングで、図 1 6 1（b）に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が開始されると、図 1 6 1（d）に示すように開始時時短フラグ 3 6 8 に「1」がセットされる。

【1 8 3 8】

その後、t 2 のタイミングで、図 1 6 1（c）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する。図 1 6 1（b）に示すように、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示は継続される。

20

【1 8 3 9】

その後、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了する t 3 のタイミングで、図 1 6 1（a）に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。また、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在している場合には、当該第 1 保留情報を契機として当該 t 3 のタイミングで、図 1 6 1（c）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が開始される。

【1 8 4 0】

その後、t 4 のタイミングで、図 1 6 1（b）に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すると、図 1 6 1（c）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が強制的に終了される。その後、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了する t 5 のタイミングで、図 1 6 1（e）に示すように振分実行モードが開始される。その後、t 6 のタイミングで、振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合には、図 1 6 1（f）に示すように開閉実行モードが開始される。

30

【1 8 4 1】

その後、t 7 のタイミングで、図 1 6 1（f）に示すように開閉実行モードが終了する。第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了時に図 1 6 1（d）に示すように開始時時短フラグ 3 6 8 に「1」がセットされていることに基づいて、図 1 6 1（a）に示すように時短状態が開始されるとともに、図 1 6 1（d）に示すように開始時時短フラグ 3 6 8 が「0」クリアされる。また、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在している場合には当該第 1 保留情報を契機として、図 1 6 1（c）に示すように第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が開始されるとともに、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報が存在している場合には当該第 2 保留情報を契機として、図 1 6 1（b）に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が開始される。

40

50

【1842】

上記のとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される。このため、当該場合、開閉実行モードの終了時の遊技状態が同一であっても第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が異なっている場合には、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が異なる遊技状態となるようにすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1843】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、時短状態が終了されて通常遊技状態となった場合、当該時短状態が終了した後も第2特図表示部37bにおける遊技回が継続される。これにより、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が時短状態である場合と、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合と、を生じさせることができる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成であるため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であった場合には、開閉実行モードの終了時の遊技状態とは無関係に、当該遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であったことに基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定されるようにすることができる。

20

【1844】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であったことに基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態となる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態である場合には、当該遊技回の実行中に時短状態が終了して通常遊技状態となった場合においても、当該遊技回の終了後に再び時短状態になるかもしれないと遊技者に思わせることができる。

30

【1845】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合であって、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であった場合には当該開閉実行モードの終了後における遊技状態を時短状態とするための処理が実行される一方、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が通常遊技状態であった場合には当該開閉実行モードの終了後における遊技状態を時短状態とするための処理は実行されない。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合、当該遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態が通常遊技状態となる場合と、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短状態となる場合とを生じさせることができる。これにより、開閉実行モードの終了後の遊技状態を時短状態とするための条件が単純なものとなつてし

40

50

まうことを防止できる。

【1846】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合、時短状態が終了されて通常遊技状態となり、当該時短状態が終了された後も第2特図表示部37bにおける遊技回が継続される。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された場合、第1当否判定処理の結果及び第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するタイミングに応じて、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が時短状態となる場合と、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が通常遊技状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1847】

時短状態であって第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了し、当該第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果であった場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了されたことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が終了され、時短状態が終了されて通常遊技状態となる。このため、当該場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であった場合においても、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が終了されて、通常遊技状態となる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となった場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定されることなく、遊技状態が通常遊技状態となる場合を生じさせることができる。

20

30

【1848】

時短状態であって第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了し、当該終了した遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であった場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了したことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が終了され、当該時短状態が継続される。このため、当該場合には、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であった場合においても、第2特図表示部37bにおける遊技回が終了されて時短状態が継続される。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となった場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定されることなく、時短状態が継続される場合を生じさせることができる。

40

【1849】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果に対応する開閉実行モードが実行された場合、当該遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短状態となる。これにより、第

50

２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果又は第２小当たり結果となり、当該第１小当たり結果又は第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第２当否判定処理の結果として、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短状態となる結果が存在しているようにすることができる。よって、開閉実行モードの終了後における遊技状態を時短状態とするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【１８５０】

遊技状態として、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短状態とが存在していることにより、通常遊技状態である場合には時短状態に移行することを遊技者に期待させることができるとともに、時短状態である場合には当該時短状態が維持されることを遊技者に期待させることができる。

【１８５１】

時短状態であるとともに第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示が終了する場合には、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が継続され、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の最終停止期間の終了時に時短状態が終了する。これにより、時短状態において開始された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が当該時短状態の終了後も継続される場合を生じさせることができる。よって、時短状態において開始された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が遊技者にとって有利な遊技結果（外れ結果以外の結果）となり、当該遊技回が終了する前に時短状態が終了された場合においても、当該遊技者にとって有利な遊技結果が無効とされてしまうことを防止できる。

【１８５２】

時短状態において開始された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果及び第２小当たり結果のいずれかであり、当該いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合においても当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行され、開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態となる。これにより、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が終了することに基づいて時短状態が終了した後、当該時短状態の終了前から実行されていた第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果に基づいて遊技状態が再度時短状態となることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８５３】

<第１３の実施形態>

本実施形態では、小当たり結果の種類が上記第１２の実施形態と相違している。以下、上記第１２の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第１２の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【１８５４】

第２当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタＣ２を利用して小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される。小当たり用の振分判定処理では、主側ＲＯＭ８３に記憶された小当たり振分テーブル３６９が参照される。図１６２（ａ）は小当たり振分テーブル３６９を説明するための説明図である。図１６２（ａ）に示すように小当たり振分テーブル３６９には小当たり用の振分判定処理の結果として、第１小当たり結果、第２小当たり結果、第３小当たり結果及び第４小当たり結果が設定されている。

【１８５５】

第1～第4小当たり結果はいずれも振分実行モードへの移行契機となる。上記第10の実施形態と同様に、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードが開始される。一方、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードへの移行は発生しない。

【1856】

第1小当たり結果及び第3小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が4回となる小当たり結果である。また、第2小当たり結果及び第4小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が9回となる小当たり結果である。

10

【1857】

図162(b)は第1～第4小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【1858】

上記第12の実施形態と同様に、第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であることを条件として、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該開閉実行モードの契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。

20

【1859】

図162(b)に示すように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果となり、当該第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であることを条件として、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。

30

【1860】

小当たり振分テーブル369は第2保留情報に対する第2当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に参照される。また、いずれの設定値であっても同一の小当たり振分テーブル369が参照される。図162(a)に示すように、小当たり振分テーブル369は2/5の確率で第1小当たり結果が選択され、1/10の確率で第2小当たり結果が選択され、2/5の確率で第3小当たり結果が選択され、1/10の確率で第4小当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

【1861】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動中処理について、図163のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図変動中処理は第2特図特電制御処理(図130)のステップS8309にて実行される。

40

【1862】

ステップSA601～ステップSA607では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理(図132)のステップS8501～ステップS8507と同一の処理を実行する。ステップSA601～ステップSA607における処理の内容は、上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。ステップSA607にて主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算した後は、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する(ステップSA608)。ステップSA608では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第1特図表示部37a

50

における絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。

【1863】

ステップSA608にて肯定判定を行った後、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果、第2小当たり結果及び第4小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA609：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップSA610～ステップSA615）を実行する。ステップSA610～ステップSA615では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8510～ステップS8515と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップSA610）、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA611）。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理（図124）の第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップSA612）。その後、第1特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA613）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されたことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

10

【1864】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSA614）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた第1強制終了フラグ351に「1」をセットする（ステップSA615）。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【1865】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果、第2小当たり結果及び第4小当たり結果のいずれかであり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。

30

【1866】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA609：NO、ステップSA616：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップSA617～ステップSA619）を実行する。ステップSA617～ステップSA619では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8517～ステップS8519と同様の処理を実行する。具体的には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA617）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

40

【1867】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSA618）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時

50

的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする(ステップSA619)。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1868】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかであり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態となる。

10

【1869】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合(ステップSA609:NO、ステップSA616:NO)には、そのまま本第2特図変動中処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を継続させることができる。

【1870】

次に、主側MPU82にて実行される第2特電終了処理について図164のフローチャートを参照しながら説明する。第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特電終了処理は第2特図特電制御処理(図130)のステップS8316にて実行される。

20

【1871】

ステップSA701～ステップSA702では、上記第12の実施形態における第2特電終了処理(図159)のステップSA401～ステップSA402と同様の処理を実行する。具体的には、第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合(ステップSA701:YES)、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する(ステップSA702)。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合(ステップSA702:NO、ステップSA703:YES)には、主側RAM84における開始時時短フラグ368に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA704)。また、ステップSA702及びステップSA703にて否定判定を行った場合、すなわち開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果及び第4小当たり結果のいずれかである場合には、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップSA705)。

30

【1872】

ステップSA702にて肯定判定を行った場合、ステップSA704にて肯定判定を行った場合又はステップSA705にて肯定判定を行った場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理(ステップSA706～ステップSA709)を実行する。ステップSA706～ステップSA711では、上記第12の実施形態における第2特電終了処理(図159)のステップSA404～ステップSA409と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし(ステップSA706)、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする(ステップSA707)。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする(ステップSA708)。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

40

【1873】

50

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S A 7 0 9）。当該送信処理では、主側 R A M 8 4 における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする。これにより、遊技状態が時短状態であること及びサポートモードが高頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 1 8 7 4 】

ステップ S A 7 0 4 にて否定判定を行った場合、ステップ S A 7 0 5 にて否定判定を行った場合又はステップ S A 7 0 9 の処理を行った場合には、時短管理処理を実行する（ステップ S A 7 1 0）。時短管理処理の内容は上記第 1 0 の実施形態において図 1 2 8 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S A 7 1 0 における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理が実行される。時短状態を終了するための処理では、主側 R A M 8 4 の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側 R A M 8 4 の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 1 8 7 5 】

その後、第 2 特図終了時処理を実行する（ステップ S A 7 1 1）。第 2 特図終了時処理の内容は、上記第 1 2 の実施形態において図 1 6 0 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【 1 8 7 6 】

上記のとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であることを条件として、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が初期化される。これにより、当該場合に、時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増加するようにすることができる。

【 1 8 7 7 】

第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該場合には、当該遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態となる。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であった場合には、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が初期化されて時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増加する構成において、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、当該遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果又は第 2 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果又は第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の開始時の遊技状態に基づいて当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第 2 当否

判定処理の結果として、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の状態とは無関係に、開閉実行モードの終了後に当該開閉実行モードの終了時の遊技状態に対応する遊技状態となる結果が存在している構成とすることができる。これにより、第2当否判定処理の結果と、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態との関係に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1878】

振分実行モードの契機となる遊技結果として第1～第4小当たり結果が存在しており、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果となり、当該第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が初期化される。これにより、振分実行モードの契機となる遊技結果として第1小当たり結果及び第2小当たり結果のみが存在している構成と比較して、振分実行モードの契機となる小当たり結果のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1879】

第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態であった場合、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であることを条件として遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果であった場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されることはなく、通常遊技状態が維持される。このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態であった場合に、小当たり結果の種類に応じて遊技状態が時短状態に移行する場合と、通常遊技状態が維持される場合とが存在していることにより、小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1880】

第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であった場合、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果であることを条件として、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されて、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」がセットされる。一方、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であった場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されることはなく、主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が維持される。このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であった場合に、小当たり結果の種類に応じて主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに初期値である

「100」がセットされる場合と、当該第2特図用時短状態カウンタの値が維持される場合とが存在していることにより、小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1881】

＜第14の実施形態＞

本実施形態では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される場合に当該絵柄の変動表示期間を選択するための処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1882】

図165(a)は本実施形態における時短状態において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図である。上記第10の実施形態と同様に、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合には、当該遊技回の遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒の期間が設定される。

【1883】

図165(a)に示すように、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒が設定される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合、主側ROM83に記憶されている小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、主側ROM83に記憶されている外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、14.9秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。

【1884】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にてキャラクタ演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、当該キャラクタ演出として第2大当たり結果が発生したことを報知する大当たり確定演出が45.0秒間に亘って実行される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果又は外れ結果である場合には、当該キャラクタ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が残り1秒となるタイミングで、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出及び外れ結果報知演出のいずれかが出現する。

【1885】

即時報知対象のバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合には第1小当たり結果報知演出が実行されるとともに、遊技結果が第2小当たり結果である場合には第2小当たり結果報知演出が実行される。即時報知対象のバトル演出において共通小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり即時報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて今回発生した小当たり結果の種類を把握することができる。

【1886】

時間差報知対象であるバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合及び遊

10

20

30

40

50

技結果が第2小当たり結果である場合のいずれにおいても共通小当たり結果報知演出が実行される。時間差報知対象であるバトル演出において第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり時間差報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて小当たり結果が発生したことを把握可能である一方、今回発生した小当たり結果の種類を把握することはできない。

【1887】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34が第2演出用キャラクタG35に勝利する演出であり、装飾領域332には第2演出用キャラクタG35が倒れている様子及び第1演出用キャラクタG34が立っている様子が表示される。外れ結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34が第2演出用キャラクタG35に敗北する演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクタG34が倒れている様子及び第2演出用キャラクタG35が立っている様子が表示される。第1小当たり結果報知演出及び共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35が傷を負って立っている様子が表示される。共通小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクタG34が負っている傷の数は、第1小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクタG34が負っている傷の数よりも少ない。共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出である点において第1小当たり結果報知演出と共通しているとともに、第2小当たり結果報知演出と相違している。

【1888】

即時報知対象期間又は時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出が実行されるとともに、即時報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクタG34が第2演出用キャラクタG35に勝利する演出が実行される構成において、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出が実行される構成である。これにより、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合に、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出が実行されたことに基づいて当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となったのではないかと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1889】

図165(b)は時短状態において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。図165(b)に示すように、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、 $1/6$ の確率で5.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で14.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で39.9秒の変動表示期間が選択される。また、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果である場合には、 $1/6$ の確率で19.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で29.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で45.0秒の変動表示期間が選択される。

【1890】

図165(b)に示すように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間は、5.0秒～14.9秒の第1区間と、15.0秒～29.9秒の第2区間と、30.0秒～39.9秒の第3区間と、40.0秒～45.0秒の第4区間とに分けられている。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果である場合には第2区間、第3区間又は第4区間にて終了するとともに、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には第1区間又は第3区間にて終了する。

【1891】

バトル演出の開始時からの経過時間が第1区間(5.0秒～14.9秒)に含まれている状況は、外れ結果報知演出のみが出現し得る状況である。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が出現しないこと、すなわちバトル演出の実行時間が延びることを期待することとなる。時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が「0」となるまでに第2特図表示部37bにおける遊技回ができるだけ多く実行されることを期待させる構成において、バトル演出の実行中にバトル演出の実行時間が延びることを期待させる区間が設けられていることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1892】

バトル演出の開始時からの経過時間が第2区間(15.0秒～29.9秒)に含まれている状況は、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現し得る状況である。当該状況において外れ結果報知演出は出現しない。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が実行されることを期待することとなる。

【1893】

バトル演出の開始時からの経過時間が第3区間(30.0秒～39.9秒)に含まれている状況は、外れ結果報知演出、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出及び共通結果報知演出のいずれかが出現し得る状況である。このため、当該状況において遊技者は、外れ結果報知演出が出現しないことを期待することとなる。

【1894】

バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間(40.0秒～45.0秒)に突入した場合には、外れ結果報知演出が出現する可能性が消滅し、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現する。このため、バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間に突入した場合、遊技者は第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現することを確信することができる。第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出の実行が確定している第4区間は、第1区間～第4区間のうちバトル演出の実行時間が最も長い区間として設定されている。これにより、バトル演出の実行時間が延びることを遊技者に期待させることができる。

【1895】

図165(b)に示すように、バトル演出の内容としては第1シナリオ及び第2シナリオの2種類が存在している。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として5.0秒の期間が選択された場合には、4.0秒間に亘って第1シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として19.9秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)が実行された後に、14.9秒に亘って第1シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出(14.9秒)が実行された後に、17.1秒間に亘って第1シナリオの

第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出(14.9秒)が実行された後に、17.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第1シナリオのバトル演出が実行される場合に、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。

【1896】

10

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として14.9秒の期間が選択された場合には、13.9秒間に亘って第2シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として29.9秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)が実行された後に、15.0秒に亘って第2シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として39.9秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)及び第2シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、10.0秒間に亘って第2シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)、第2シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)及び第2シナリオの第3区間用のバトル演出(10.0秒)が実行された後に、5.1秒間に亘って第2シナリオの第4区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第2シナリオのバトル演出が実行される場合に、当該バトル演出が第4区間に突入する前であれば、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。また、第2シナリオのバトル演出が第4区間に突入した場合には、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行されることを遊技者に確信させることができる。

20

30

【1897】

次に、主側MPU82にて実行される第2変動表示期間の特定処理について図166のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2変動表示期間の特定処理は第2特図特電制御処理(図131)のステップS8414にて実行される。

【1898】

40

ステップSA801～ステップSA805では、上記第10の実施形態における第2変動表示期間の特定処理(図144)のステップS9101～ステップS9105と同様の処理を実行する。具体的には、時短状態ではない場合(ステップSA801:NO)、すなわち通常遊技状態である場合には、主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされているか否かを判定し(ステップSA802)、終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされていない場合(ステップSA802:NO)には、220秒に対応する「55000」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする(ステップSA803)。このように、通常遊技状態であるとともに、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報が未消化である状態ではない場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として2

50

20秒が設定される。

【1899】

終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている場合（ステップSA802：YES）には、終了時保留未消化フラグ354を「0」クリアし（ステップSA804）、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355に「1」をセットする（ステップSA805）。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1900】

ステップSA801にて肯定判定を行った場合、又はステップSA805の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であるか否かを判定し（ステップSA806）、当該遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSA806：YES）には、45.0秒に対応する「11250」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA807）。このように、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報が未消化である状態又は時短状態であるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が45.0秒に設定される。

【1901】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA806：NO、ステップSA808：YES）には、小当たり結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSA809）。既に説明したとおり、小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップSA811にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/6の確率で19.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で29.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で45.0秒の変動表示期間が選択される。

【1902】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップSA808：NO）には、外れ結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSA810）。既に説明したとおり、外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、14.9秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップSA811にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/6の確率で5.0秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で14.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で39.9秒の変動表示期間が選択される。

【1903】

ステップSA809の処理又はステップSA810の処理を実行した場合には、それらいずれかの処理にて読み出したテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップSA811）。変動表示期間の選択処理では、種別乱数カウンタC2の値に応じて第2特図表示部37bにおける変動表示期間が選択される。変動表示期間の選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップSA811にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA812）。これにより、変動表示期間の選択処理（ステップSA811）にて選択された変動表示期間の計測が開始される。

【1904】

上記のとおり、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊

10

20

30

40

50

技結果がいずれかの小当たり結果となった場合、又は時短状態の終了時の第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、小当たり結果の種類とは無関係に、共通の変動表示期間テーブル（小当たり結果用の変動表示期間テーブル）を読み出す構成である。このため、小当たり結果の種類に応じて異なる変動表示期間テーブルが読み出される構成と比較して、変動表示期間テーブル群を記憶しておくための主側ROM83のデータ容量を低減することができるとともに、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を設定するための処理構成を簡素化することができる。

【1905】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される変動表示期間は19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒のいずれかであるとともに、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される変動表示期間も19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒のいずれかである。また、遊技結果が第1小当たり結果である場合に実行される時間差報知対象のバトル演出の演出内容は、遊技結果が第2小当たり結果である場合に実行される時間差報知対象のバトル演出の演出内容と同一に設定されている。これにより、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり時間差報知対象のバトル演出が実行された場合に、当該バトル演出の実行期間の長さに基づいて小当たり結果の種類が把握されてしまうことを防止できる。よって、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338にて行われる残り変動時間表示及び巻戻し演出に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1906】

<第15の実施形態>

本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を選択するための処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1907】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合には時短状態が終了することとなる。また、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合には時短状態が継続されるが、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる確率（ $1/600$ ）は当該遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる確率（ $599/600$ ）と比較して低い。このため、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は、遊技者にとって時短状態が終了するまでの目安の時間となる。本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として150秒、180秒及び210秒のうちいずれかの変動表示期間が選択される。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される絵柄の変動表示期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1908】

図167(a)は主側ROM83に記憶されている時短第1変動表示期間テーブル371の内容を説明するための説明図である。時短第1変動表示期間テーブル371は、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を選択するために参照されるテーブルである。図167(a)に示すように、時短第1変動表示期間テーブル371には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を設定するための数値情報として150秒に対応する「37500」という数値情報、180秒に対応する「4500

0」という数値情報及び210秒に対応する「52500」という数値情報が設定されている。

【1909】

本実施形態では、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入球が発生したタイミングにおいて取得される第1保留情報に変動種別カウンタCSの値が含まれている。そして、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、実行対象となっている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択される。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、変動種別カウンタCSは、0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。

10

【1910】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図特電制御（図124）のステップS7701にて実行される第1保留情報の取得処理では、第1作動口33への入賞が発生しているか否かを判定し、第1作動口33への入賞が発生していない場合には、第1特別入球装置311への入賞が発生しているか否かを判定する。第1作動口33への入賞が発生している場合又は第1特別入球装置311への入賞が発生している場合には、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値が上限である「4」未満であるか否かを判定する。第1特図保留カウンタ356の値が「4」未満である場合、すなわち第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数が「4」未満である場合には、第1保留情報を取得するための処理を実行する。

20

【1911】

第1保留情報を取得するための処理では、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値を1加算した後、各種カウンタ値の取得処理を実行する。各種カウンタ値の取得処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び変動種別カウンタCSの各値を第1保留情報として、第1特図保留エリア111の第1エリア111a～第4エリア111dにおける第1保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第1保留情報を取得した場合には、第1保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信することにより、図柄表示装置41の表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

30

【1912】

図167(a)に示すように、変動種別カウンタCSの値が「0」～「49」のいずれかである場合には150秒の変動表示期間が選択され、変動種別カウンタCSの値が「50」～「148」のいずれかである場合には180秒の変動表示期間が選択され、変動種別カウンタCSの値が「149」～「198」のいずれかである場合には210秒の変動表示期間が選択される。時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として、150秒の変動表示期間が選択される確率は約1/4であり、180秒の変動表示期間が選択される確率は約1/2であり、210秒の変動表示期間が選択される確率は約1/4である。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の情報が設定された第1変動用コマンドが主側MPU82から音光側MPU93に送信される。本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、150秒、180秒及び210秒のうち選択された変動表示期間の情報が第1変動用コマンドに設定される。

40

【1913】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2

50

小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には当該開閉実行モードの終了後に第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されるとともに、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。また、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であり、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。

10

【1914】

本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合、振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に当該第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間を先読みする変動表示期間の先読み処理（後述する第2特図変動中処理（図168）のステップSB116）が実行される。

20

【1915】

変動表示期間の先読み処理（ステップSB116）では、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111の第1エリア111aに記憶されている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、当該第1保留情報を契機とした遊技回の開始時に選択される変動表示期間を先読みする。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1エリア111aは、第1特図保留エリア111に設けられている4つのエリア111a～111dのうち最も消化順序が早いエリアである。変動表示期間の先読み処理では、第1特図保留エリア111に2つ以上の第1保留情報が格納されている場合においても第1エリア111aに記憶されている第1保留情報が先読みの対象となるとともに、第2エリア111b～第4エリア111dに記憶されている第1保留情報は先読みの対象とはならない。

30

【1916】

変動表示期間の先読み処理（ステップSB116）が実行された場合には、先読みされた変動表示期間の情報を含む第1特図強制終了コマンドが主側MPU82から音光側MPU93に送信される。一方、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在していない場合には、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始される場合に絵柄の変動表示期間を選択するために利用される変動種別カウンタCSの値が不明であるため、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図強制終了コマンドには変動表示期間の情報が設定されない。音光側MPU93は、受信した第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合、当該情報を利用して当該先読みされた変動表示期間に対応する巻戻し演出又は後述する倍速更新表示が実行されるようにする。また、音光側MPU93は、受信した第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていなかった場合、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に受信する第1変動用コマンドに設定されている選択された

40

50

変動表示期間の情報を利用して、当該選択された変動表示期間に対応する巻戻し演出又は後述する倍速更新表示が実行されるようにする。

【1917】

次に、主側MPU82にて実行される第1変動表示期間の特定処理について図167(b)のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1変動表示期間の特定処理は第1特図変動開始処理(図125)のステップS7812にて実行される。

【1918】

時短状態である場合(ステップSA901: YES)には、時短第1変動表示期間テーブル371を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップSA902)。通常遊技状態である場合(ステップSA901: NO)には、低頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す(ステップSA903)。ステップSA902の処理を行った場合又はステップSA903の処理を行った場合には、変動表示期間の設定処理を実行し(ステップSA904)、変動表示期間の設定処理を実行する(ステップSA905)。

【1919】

ステップSA902にて時短第1変動表示期間テーブル371を読み出した後に実行される変動表示期間の選択処理(ステップSA904)では、実行対象となっている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として、150秒、180秒及び210秒のうちいずれかの変動表示期間を選択する。上述したとおり、変動種別カウンタCSの値は、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生したタイミングにて取得されるため、本実施形態では、第1変動表示期間の特定処理において、変動種別カウンタCSの値を取得する処理は実行されない。

【1920】

ステップSA903にて低頻度サポート用のテーブル群を読み出した後に実行される変動表示期間の選択処理(ステップSA904)では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は第1当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている第1保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、実行対象となっている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間(具体的には3秒)の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、ステップSA903にて低頻度サポート用のテーブル群を読み出した後に実行される変動表示期間の選択処理(ステップSA904)では、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合には、実行対象となっている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち実行対象となっている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回における絵柄の変動表示期間として選択される。

10

20

30

40

50

【1921】

ステップSA905における変動表示期間の設定処理では、変動表示期間の選択処理（ステップSA904）にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU82は、第1特図変動開始処理（図125）のステップS7812にて第1変動表示期間の特定処理を実行した後、ステップS7813にて、当該第1変動表示期間の特定処理（ステップS7812）において選択された変動表示期間の情報が設定された第1変動用コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、第1変動用コマンドに設定されている情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択された絵柄の変動表示期間を把握することができる。

10

【1922】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動中処理について図168のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図変動中処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8309にて実行される。

【1923】

ステップSB101～ステップSB112では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8501～ステップS8512と同様の処理を実行する。具体的には、第2特図表示部37bにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップSB101：NO）、第2特図表示部37bの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し（ステップSB102）、第2特図表示部37bの表示内容の更新タイミングである場合（ステップSB102：YES）には、当該第2特図表示部37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップSB103）。ステップSB103では、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタの値を1加算し、当該1加算後の値が「7」を超えた場合には第2特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに設定されている7つの表示データのうち出力対象となる表示データを順次更新し、制御対象の第2特図表示部37bにおける絵柄の表示内容が順次更新されるようにすることができる。

20

【1924】

一方、第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過している場合（ステップSB101：YES）、第2最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSB104）。第2最終停止コマンドには、第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。その後、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「8」をセットして主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに基づく第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップSB105）。これにより、制御対象の第2特図表示部37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

30

40

【1925】

その後、主側RAM84における第2特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5秒）の情報をセットする（ステップSB106）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSB107）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図確定中処理（ステップS8310）に対応する「2」に更新される。

【1926】

その後、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップSB108）。ステップSB108では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合に

50

肯定判定を行う。ステップ S B 1 0 8 にて肯定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S B 1 0 9）、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果である場合（ステップ S B 1 0 9：Y E S）には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S B 1 1 0～ステップ S B 1 1 9）を実行する。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における第 1 特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップ S B 1 1 0）、主側 R A M 8 4 における第 1 特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S B 1 1 1）。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）の第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 1 特図表示部 3 7 a の絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップ S B 1 1 2）。

10

【1 9 2 7】

その後、時短状態において（ステップ S B 1 1 3：Y E S）、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在している場合（ステップ S B 1 1 4：Y E S）、時短第 1 変動表示期間テーブル 3 7 1 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し（ステップ S B 1 1 5）、変動表示期間の先読み処理を実行する（ステップ S B 1 1 6）。変動表示期間の先読み処理では、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の第 1 エリア 1 1 1 a に記憶されている第 1 保留情報、すなわち次に実行対象となる第 1 保留情報における変動種別カウンタ C S の値を時短第 1 変動表示期間テーブル 3 7 1 に対して照合することで、次に第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始される場合に第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間として選択される 1 5 0 秒、1 8 0 秒又は 2 1 0 秒の変動表示期間を把握する。既に説明したとおり、変動表示期間の先読み処理（ステップ S B 1 1 6）では、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 2 つ以上の第 1 保留情報が格納されている場合においても第 1 エリア 1 1 1 a に記憶されている第 1 保留情報が先読みの対象となるとともに、第 2 エリア 1 1 1 b～第 4 エリア 1 1 1 d に記憶されている第 1 保留情報は先読みの対象とはならない。

20

【1 9 2 8】

ステップ S B 1 1 3 にて否定判定を行った場合、ステップ S B 1 1 4 にて否定判定を行った場合又はステップ S B 1 1 6 の処理を行った場合には、第 1 特図強制終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に対して送信する（ステップ S B 1 1 7）。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在しており変動表示期間の先読み処理（ステップ S B 1 1 6）が実行された場合、ステップ S B 1 1 7 にて送信される第 1 特図強制終了コマンドには当該変動表示期間の先読み処理（ステップ S B 1 1 6）にて先読みされた変動表示期間の情報が設定される。一方、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在しておらず変動表示期間の先読み処理（ステップ S B 1 1 6）が実行されなかった場合、ステップ S B 1 1 7 にて送信される第 1 特図強制終了コマンドには先読みされた変動表示期間の情報が設定されない。

30

【1 9 2 9】

その後、ステップ S B 1 1 8～ステップ S B 1 1 9 では、上記第 1 0 の実施形態における第 2 特図変動中処理（図 1 3 2）のステップ S 8 5 1 4～ステップ S 8 5 1 5 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側 R O M 8 3 から読み出す（ステップ S B 1 1 8）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に表示された状態で絵柄の変動が停止される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第 1 特図表示部 3 7 a において次の遊技回が開始されるまで継続される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には、当該第 2 大当たり結果を契機とした開

40

50

閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合には、当該開閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。

【1930】

その後、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」をセットする（ステップSB119）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1931】

ステップSB120～ステップSB123では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8516～ステップS8519と同様の処理を実行する。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSB109：NO、ステップSB120：YES）には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSB121）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1932】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSB122）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップSB123）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1933】

図169（a）は音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出及び倍速更新表示の内容について説明するための説明図であり、図169（b）は音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出の内容について説明するための説明図である。

【1934】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338において実行される残り変動時間表示では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行し、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御が実行される。既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される絵柄の変動表示期間として長さの異なる3種類の変動表示期間（具体的には150秒、180秒及び210秒の変動表示期間）が存在している。このため、時短状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミン

10

20

30

40

50

グにおいて残り変動時間表示カウンタ362に設定されている数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が大きい場合と、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に設定されている数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が小さい場合と、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に設定されている数値情報と第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間とが一致する場合とが考えられる。

【1935】

例えば、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が同時に開始され、第1特図表示部37aにおいて150秒の変動表示期間が選択され、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおいて45.0秒の変動表示期間が選択された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は105秒であるとともに、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報は当該105秒に対応する「26250」である。その後、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に180秒の変動表示期間に対応する「45000」という数値情報が選択される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間（105秒）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択された変動表示期間（180秒）の方が長くなるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報（「26250」）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回の開始時に選択される変動表示期間に対応する数値情報（「45000」）の方が大きくなる。

【1936】

また、例えば、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が同時に開始され、第1特図表示部37aにおいて210秒の変動表示期間が選択され、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおいて45.0秒の変動表示期間が選択された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は165秒であるとともに、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報は当該165秒に対応する「41250」である。その後、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に150秒の変動表示期間に対応する「37500」という数値情報が選択される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間（165秒）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択された変動表示期間（150秒）の方が短くなるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報（「41250」）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回の開始時に選択される変動表示期間に対応する数値情報（「37500」）の方が小さくなる。

【1937】

さらにまた、例えば、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が同時に開始され、第1特図表示部37aにおいて210秒の変動表示期間が選択され、最初の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに第2特図表示部37bにおいて10.0秒の変動表示期間が選択され、2回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに第2特図表示部37bにおいて10.0秒の変動表示期間が選択され、3回目の第2

10

20

30

40

50

特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに第 2 特図表示部 37b において 5.0 秒の変動表示期間が選択され、4 回目の第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となるとともに第 2 特図表示部 37b において 35.0 秒の変動表示期間が選択された場合、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間は 150 秒であるとともに、残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報は当該 150 秒に対応する「37500」である。その後、第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に 150 秒の変動表示期間に対応する「37500」という数値情報が選択される場合、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されていた残り変動時間（150 秒）と第 1 特図表示部 37a において新たに開始される遊技回にて選択される変動表示期間（150 秒）とが一致するとともに、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報（「37500」）と第 1 特図表示部 37a において新たに開始される遊技回の開始時に選択される変動表示期間に対応する数値情報（「37500」）とが一致する。

10

【1938】

音光側 MPU93 は、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報よりも第 1 特図表示部 37a において新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が大きい場合、いずれかのタイミングで巻戻し演出が実行されるようにする。また、音光側 MPU93 は、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報よりも第 1 特図表示部 37a において新たに開始される遊技回にて選択される変動表示期間に対応する数値情報の方が小さい場合、当該第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始された後に残り変動時間表示領域 338 における残り変動時間の倍速更新表示が開始されるようにする。上記第 10 の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示が実行されている場合、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間は、1 秒間に 1 秒分ずつ減少する減少速度で更新されるが、倍速更新表示では、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の減少速度が当該減少速度の 2 倍、すなわち 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する倍速の減少速度となる。倍速更新表示は、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間と一致している状態となるまで実行される。

20

30

【1939】

倍速更新表示の対象となる倍速更新対象時間が最長となる場合について説明する。既に説明したとおり、時短状態において第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間として選択され得る最長の変動表示期間は 210 秒であるとともに、最短の変動表示期間は 150 秒である。残り変動時間表示カウンタ 362 に当該最長の変動表示期間（210 秒）に対応する「52500」という数値情報が格納されている状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されるとともに、第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に当該最短の変動表示期間（150 秒）に対応する「37500」という数値情報が選択される場合に、倍速更新対象時間が最長となる。最長の倍速更新対象時間は 210 秒と 150 秒との差分の 60 秒である。倍速更新表示が実行されている状態において、倍速更新対象時間は 1 秒間に 1 秒分ずつ減少する。このため、倍速更新表示の実行期間は最長で 60 秒である。これに対して、時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に選択される最短の変動表示期間は 150 秒である。このため、倍速更新対象時間が残っている状態で実際の時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が「0」となることはない。これにより、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 1 秒以上であるにも関わらず実際の時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が「0」となって第 1 特図表示部 37a における絵柄の変

40

50

動表示期間が終了してしまうことが防止されている。

【1940】

残り変動時間表示領域338にて倍速更新表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残っていた倍速更新対象時間はクリアされる。そして、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報、及び第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報に基づいて、巻戻し対象時間の設定又は倍速更新対象時間の設定が行われる。

10

【1941】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が大きい場合には、第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報から第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報を減算する演算が実行されることにより巻戻し対象時間に対応する数値情報が算出され、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。

20

【1942】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が小さい場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報から第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算が実行されることにより倍速更新対象時間に対応する数値情報が算出され、当該倍速更新対象時間に対応する倍速更新表示が実行される。

【1943】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報と、第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報とが同一である場合には、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間が発生することはない。

30

【1944】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、巻戻し対象時間が発生した場合には残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒間に50秒分増加する速さで巻戻し表示が実行されるとともに、図柄表示装置41における装飾領域332に巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像G36が1秒間に亘って表示される巻戻し量報知が実行される。これに対して、倍速更新対象時間が発生した場合には残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新速度が1秒間に1秒分減少する速度から1秒間に2秒分減少する速度に変更される。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を増加させる表示（巻戻し表示）が目立つようにしながら、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が減少させる表示（倍速更新表示）を目立たないようにすることができる。

40

【1945】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始されたことにより実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも長い変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されている

50

状態となった場合に、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が実際の残り変動時間と一致している状態とするために実行される倍速更新表示を目立たないものとするにより、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が減少したことを認識して遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1946】

上記第 10 の実施形態において既に説明したとおり、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 秒以上である場合には時間差報知対象期間となるとともに、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 未満である場合には即時報知対象期間となる。時間差報知対象期間と即時報知対象期間との境界値である 120 秒は、時短状態において第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間として選択され得る最短の変動表示期間（150 秒）よりも短い。このため、音光側 MPU 3 が即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合には、巻戻し対象時間が発生することとなり、倍速更新対象時間が発生することはない。一方、音光側 MPU 3 が時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合には、巻戻し対象時間が発生する可能性と、倍速更新対象時間が発生する可能性と、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間のいずれもが発生しない可能性とが考えられる。

【1947】

音光側 MPU 3 が時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信し、当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報の方が、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報よりも小さい場合、巻戻し対象時間が発生する。図 169 (a) に示すように、時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信して巻戻し対象時間が発生した場合には、当該第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間の情報の有無とは無関係に、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始された後、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となるタイミングで巻戻し演出が実行される。上記第 10 の実施形態と同様に、巻戻し演出は、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が音光側 RAM 95 の残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報に対応している状態となった場合に終了する。

【1948】

音光側 MPU 3 が時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信し、当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報の方が、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報よりも大きい場合、倍速更新対象時間が発生する。図 169 (a) に示すように、倍速更新対象時間が発生した場合には、第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間の情報の有無とは無関係に、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始された後に、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する速度で更新される倍速更新表示が実行される。倍速更新表示は、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間と一致した場合に終了する。

【1949】

既に説明したとおり、時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第 1 特図保留エリア 111 に記憶されている第 1 保留情報が存在していない場合、変動表示期間の先読み処理（ステップ SB116）が実行されることはなく、第 1 特図強制終了コマンドには先読みされた変動表示期間の情報が設定されない。また、既に説明したとおり、音光側 MPU 3 が即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合には巻戻し対象時間が発生する。図 169 (b) に示すように、音光側 MPU 3 が即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを

受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。

【1950】

具体的には、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に選択された絵柄の変動表示期間が150秒である場合には巻戻し表示の実行期間（0.6秒～3秒）、すなわち巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新される期間に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が147秒～149秒のいずれかとなるまで巻き戻されるとともに、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が180秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.2秒～3.6秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が176秒～178秒のいずれかとなるまで巻き戻される。また、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が210秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.8秒～4.2秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が205秒～208秒のいずれかとなるまで巻き戻される。

【1951】

既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合、変動表示期間の先読み処理（ステップSB116）が実行されるとともに、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定される。また、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間、振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間においては、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を把握するために参照される残り変動時間表示カウンタ362の更新は行われない。図169（b）に示すように、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた150秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【1952】

音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた180秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、巻戻し対象時間を1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行するか否かを定める段階的巻戻し抽選が実行される。詳細は後述するが、段階的巻戻し抽選では、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となるとともに、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となる。段階的巻戻し抽選において、段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【1953】

一方、段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、まず1段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合、又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、音光側MPU93が主側MPU82からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。また、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知セ

10

20

30

40

50

ンサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、音光側 M P U 9 3 が主側 M P U 8 2 から第 1 変動用コマンドを受信したタイミング、すなわち第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始されたタイミングにて 2 段階目の巻戻し演出が実行される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始された場合には巻戻し演出が実行されている状態においても残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新が実行される。また、2 段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間は 3 0 秒であり、巻戻し表示は 0 . 6 秒に亘って実行される。このため、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始されたタイミングにて 2 段階目の巻戻し演出が開始される場合、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間は 1 7 9 秒まで巻き戻される。

【 1 9 5 4 】

音光側 M P U 9 3 が即時報知対象期において第 1 特図強制終了コマンドを受信し、当該第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた 2 1 0 秒の変動表示期間の情報が設定されている場合には、上述した段階的巻戻し抽選が実行されることなく、巻戻し対象時間を 1 段階目の巻戻し演出及び 2 段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出が実行される。

【 1 9 5 5 】

具体的には、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、まず 1 段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間を 1 8 0 秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合、又は第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、音光側 M P U 9 3 が主側 M P U 8 2 からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて 2 段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間を 2 1 0 秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。また、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、音光側 M P U 9 3 が主側 M P U 8 2 から第 1 変動用コマンドを受信したタイミング、すなわち第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始されたタイミングにて 2 段階目の巻戻し演出が実行される。

【 1 9 5 6 】

上述したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始された場合には巻戻し演出が実行されている状態においても残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新が実行される。また、2 段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間は 3 0 秒であり、巻戻し表示は 0 . 6 秒に亘って実行される。このため、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始されたタイミングにて 2 段階目の巻戻し演出が開始される場合、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間は 2 0 9 秒まで巻き戻される。

【 1 9 5 7 】

即時報知対象期間において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するとともに第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 5 0 秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が 1 8 0 秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 8 0 秒まで巻き戻される 2 段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が 1 5 0 秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

【 1 9 5 8 】

これにより、即時報知対象期間において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行

10

20

30

40

50

中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1959】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が150秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

【1960】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1961】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間であることを条件として第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が150秒の変動表示期間である場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に巻戻し演出は実行されない。

【1962】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37

aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1963】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

【1964】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1965】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

【1966】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉

実行モードに移行した場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 210 秒まで巻き戻される 2 段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1967】

即時報知対象期間において、第 1 特図表示部 37a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するとともに第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生しなかった場合、先読みされた変動表示期間が 210 秒の変動表示期間であることを条件として第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒まで巻き戻される 2 段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が 180 秒の変動表示期間である場合には、第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に巻戻し演出は実行されない。

10

【1968】

これにより、即時報知対象期間において、第 1 特図表示部 37a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するとともに第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了され、当該第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生しなかった場合、第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 210 秒まで巻き戻される 2 段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1969】

先読みされた変動表示期間が 150 秒である場合には第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 150 秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時又は第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、先読みされた変動表示期間が 180 秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時又は第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【1970】

先読みされた変動表示期間が 180 秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにて 1 段階目の巻戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時又は第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行される。また、先読みされた変動表示期間が 210 秒である場合には、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにて 1 段階目の巻戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時又は第 1 特図表示部 37a における新たな遊技回の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行される。このように、巻戻し対象時間を 1 段

50

階目の巻戻し演出及び２段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行することにより、１段階目の巻戻し演出が実行された後に２段階目の巻戻し演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１９７１】

図１７０は巻戻し演出及び倍速更新表示を実行するために利用される音光側ＲＡＭ９５の構成を説明するための説明図である。図１７０に示すように、音光側ＲＡＭ９５には、開始時対応フラグ３７２、段階的巻戻しフラグ３７３及び倍速更新対象カウンタ３７４が設けられている。開始時対応フラグ３７２は、変動表示期間の先読み処理（ステップＳＢ１１６）において先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第１特図強制終了コマンドを受信したことを音光側ＭＰＵ９３にて把握可能とするフラグである。開始時対応フラグ３７２には、時短状態において主側ＭＰＵ８２から受信した第１特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合に「１」がセットされる。

10

【１９７２】

音光側ＭＰＵ９３は、開始時対応フラグ３７２に「１」がセットされている状態において第１変動用コマンドを受信した場合、すなわち時短状態において先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第１特図強制終了コマンドを受信した後において第１特図表示部３７ａにおいて絵柄の変動表示期間が選択されて新たな遊技回が開始される場合、当該第１変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間の情報を利用して、巻戻し対象時間又は倍速更新対象時間の設定を行う。具体的には、第１変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が、残り変動時間表示カウンタ３６２に格納されている数値情報よりも大きい場合、当該第１変動用コマンドを受信したタイミングにおいて巻戻し演出が開始されるようにする。また、第１変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が、残り変動時間表示カウンタ３６２に格納されている数値情報よりも小さい場合、当該第１変動用コマンドを受信したタイミングにおいて倍速更新表示が開始されるようにする。第１変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が残り変動時間表示カウンタ３６２に格納されている数値情報と一致している場合、巻戻し演出及び倍速更新表示は実行されない。

20

【１９７３】

段階的巻戻しフラグ３７３は、段階的巻戻し演出における１段階目の巻戻し演出及び２段階目の巻戻し演出のうち２段階目の巻戻し演出が未だ実行されていない状態であることを音光側ＭＰＵ９３にて把握可能とするフラグである。段階的巻戻しフラグ３７３には、１段階目の巻戻し演出が実行される場合に「１」がセットされる。音光側ＭＰＵ９３は、段階的巻戻しフラグ３７３に「１」がセットされている状態において主側ＭＰＵ８２からエンディングコマンドを受信した場合に、段階的巻戻しフラグ３７３を「０」クリアするとともに２段階目の巻戻し演出が実行されるようにする。これにより、段階的巻戻しフラグ３７３に「１」がセットされている状態において開閉実行モードが実行された場合には、エンディング期間の開始時に２段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

30

40

【１９７４】

音光側ＭＰＵ９３は、段階的巻戻しフラグ３７３に「１」がセットされている状態において主側ＭＰＵ８２から第１変動用コマンドを受信した場合にも段階的巻戻しフラグ３７３を「０」クリアするとともに２段階目の巻戻し演出が実行されるようにする。これにより、段階的巻戻しフラグ３７３に「１」がセットされた後、第２小当たり結果に対応する振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第１特図表示部３７ａにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにて２段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【１９７５】

エンディング期間の開始時に２段階目の巻戻し演出が実行された場合には、当該エンデ

50

イング期間の開始時に段階的巻戻しフラグ 373 が「0」クリアされているため、その後に第1変動用コマンドを受信しても2段階目の巻戻し演出が重複して実行されることはない。

【1976】

倍速更新対象カウンタ 374 は、倍速更新対象時間を音光側 MPU 93 にて把握可能とするカウンタである。音光側 MPU 93 は、主側 MPU 82 から受信した第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、当該先読みされた変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報よりも小さい場合、残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報から先読みされた変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ 374 にセットする。これにより、倍速更新対象時間が倍速更新対象カウンタ 374 にセットされている状態となる。

10

【1977】

音光側 MPU 93 は、開始時対応フラグ 372 に「1」がセットされている状態において主側 MPU 82 から第1変動用コマンドを受信し、当該第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報よりも小さい場合、残り変動時間表示カウンタ 362 に格納されている数値情報から選択された変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ 374 にセットする。これにより、倍速更新対象時間が倍速更新対象カウンタ 374 にセットされている状態となる。

20

【1978】

音光側 MPU 93 は、倍速更新対象カウンタ 374 に倍速更新対象時間に対応する1以上の数値情報が設定されている状態において残り変動時間表示カウンタ 362 の更新処理（図174（b））が実行される場合、残り変動時間表示カウンタ 362 の値を2減算するとともに、倍速更新対象カウンタ 374 の値を1減算する。一方、残り変動時間表示カウンタ 362 の更新処理では、倍速更新対象カウンタ 374 の値が「0」である場合、残り変動時間表示カウンタ 362 の値を1減算する。これにより、倍速更新対象時間が経過して倍速更新対象カウンタ 374 の値が「0」となるまで、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が1秒間に2秒分ずつ減少する倍速更新表示が実行されるようにすることができる。

30

【1979】

次に、音光側 MPU 93 にて実行される演出調整処理について図171のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、演出調整処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1980】

ステップ SB201～ステップ SB208 では、上記第10の実施形態における演出調整処理（図149）のステップ S9501～ステップ S9508 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 MPU 82 から一時停止コマンドを受信した場合（ステップ SB201：YES）、音光側 RAM 95 に設けられた一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップ SB202）。これにより、第1演出実行用処理（図152）のステップ S9802 にて肯定判定が行われて第1特図表示部 37a における遊技回の対応する演出を実行するための処理（ステップ S9803～ステップ S9815）が実行されない状態となる。ステップ SB201 にて否定判定を行った場合には、主側 MPU 82 から第1再開コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ SB203）、第1再開コマンドを受信した場合（ステップ SB203：YES）には、音光側 RAM 95 の一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップ SB204）。これにより、第1演出実行用処理（図152）のステップ S9802 にて否定判定が行われて第1特図表示部 37a における遊技回の対応する演出を実行するための処理（ステップ S9803～ステップ S9815）が実行さ

40

50

れる状態となる。

【1981】

ステップSB203にて否定判定を行った場合又はステップSB204の処理を行った場合には、音光側RAM95の巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSB205）、巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされている場合（ステップSB205：YES）、すなわち待機している追加の巻戻し演出が存在している場合には、音光側RAM95における巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB206）。巻戻し演出中フラグ363の値が「0」である場合（ステップSB206：NO）、すなわち追加の巻戻し演出が待機されている状態において先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行することにより待機中であつた追加の巻戻し演出を開始させる（ステップSB207）。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。その後、巻戻し待機中フラグ364を「0」クリアする（ステップSB208）。

10

【1982】

このように、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生して当該追加の巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が待機している状態となった場合、当該追加の巻戻し演出は先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合に実行される。巻戻し演出が連続して実行され得る構成とすることにより、巻戻し演出の終了時に追加の巻戻し演出が実行されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1983】

巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされていない場合（ステップSB205：NO）には、音光側RAM95における段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB209）。既に説明したとおり、段階的巻戻しフラグ373は、段階的巻戻し演出における1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出のうち2段階目の巻戻し演出が未だ実行されていない状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている場合（ステップSB209：YES）には、エンディングコマンドを受信したタイミングであるか否かを判定し（ステップSB210）、主側MPU82からエンディングコマンドを受信していない場合（ステップSB210：NO）には、主側MPU82から第1変動用コマンドを受信したタイミングであるか否かを判定する（ステップSB211）。

30

【1984】

段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている状態においてエンディングコマンドを受信した場合（ステップSB210：YES）又は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている状態において第1変動用コマンドを受信した場合（ステップSB211：YES）には、2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間である30秒に対応する「7500」という数値情報を音光側RAM95の巻戻し量カウンタ366にセットする（ステップSB212）。既に説明したとおり、1段階目の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻されている場合、2段階目の巻戻し演出では当該残り変動時間が180秒まで巻き戻される。また、1段階目の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻されている場合、2段階目の巻戻し演出では当該残り変動時間が210秒まで巻き戻される。2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間は、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される変動表示期間とは無関係に、30秒で固定されている。これにより、2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間を巻戻し量カウンタ366にセットするための処理構成が簡素化されている。

40

【1985】

その後、段階的巻戻しフラグ373を「0」クリアし（ステップSB213）、ステップSB207と同様に巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップSB214）。巻戻

50

し演出の開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSB214にて巻戻し演出の開始設定処理を実行することにより、30秒の巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が開始されるようにすることができる。このように、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている状態となった場合には、エンディングコマンド又は第1変動用コマンドを受信するタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が開始される。

【1986】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して段階的巻戻し演出が実行される場合、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされるとともに1段階目の巻戻し演出が実行される。その後、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行され、音光側MPU93は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされた状態でエンディングコマンドを受信する。このため、エンディング期間の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行される。2段階目の巻戻し演出では、0.6秒に亘って巻戻し表示が実行された後に、1秒に亘って巻戻し量報知が実行される。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、エンディング期間は5秒である。このため、エンディング期間の開始時に開始された2段階目の巻戻し演出は当該エンディング期間中に終了する。

【1987】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して段階的巻戻し演出が実行される場合、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされるとともに1段階目の巻戻し演出が実行される。その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、音光側MPU93は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされた状態でエンディングコマンドを受信する。このため、エンディング期間の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行される。2段階目の巻戻し演出では、0.6秒に亘って巻戻し表示が実行された後に、1秒に亘って巻戻し量報知が実行される。上述したとおり、エンディング期間は5秒である。このため、エンディング期間の開始時に開始された2段階目の巻戻し演出は当該エンディング期間中に終了する。

【1988】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して段階的巻戻し演出が実行される場合、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされるとともに1段階目の巻戻し演出が実行される。その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、エンディングコマンドの送信が行われなため、音光側MPU93は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされた状態で第1変動用コマンドを受信する。このため、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにて2段階目の巻戻し演出が実行される。2段階目の巻戻し演出では、0.6秒に亘って巻戻し表示が実行された後に、1秒に亘って巻戻し量報知が実行される。

【1989】

ステップSB209にて否定判定を行った場合には、ステップSB215～ステップSB218において上記第10の実施形態における演出調整処理（図149）のステップS9509～ステップS9512と同様の処理を実行する。具体的には、音光側RAM95の残り変動時間表示中フラグ361に「1」がセットされている場合（ステップSB215：YES）、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値が5秒に対応する「1250」以下であるか否かを判定し（ステップSB216）、残り変動時間

表示カウンタ362の値が「1250」以下である場合（ステップSB216：YES）、すなわち残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となっている場合には、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366の値が1以上であるか否かを判定する（ステップSB217）。ステップSB215～ステップSB217にて肯定判定を行った場合には、ステップSB207及びステップSB214と同様に、巻戻し演出開始設定処理を実行することにより巻戻し演出を開始させる（ステップSB218）。

【1990】

既に説明したとおり、音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報の方が、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報よりも小さい場合、巻戻し対象時間が発生する。第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合には、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて巻戻し量カウンタ366に巻戻し対象時間が設定される。また、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合には、第1変動用コマンドを受信したタイミングにおいて巻戻し量カウンタ366に巻戻し対象時間が設定される。そして、巻戻し量カウンタ366に1以上の巻戻し対象時間に対応する数値情報が設定されている状態において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となった場合には、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。

【1991】

ステップSB206にて肯定判定を行った場合、ステップSB208の処理を行った場合、ステップSB211にて否定判定を行った場合、ステップSB214の処理を行った場合、ステップSB215にて否定判定を行った場合、ステップSB216にて否定判定を行った場合、ステップSB217にて否定判定を行った場合又はステップSB218の処理を行った場合には、演出側強制終了対応処理を実行する（ステップSB219）。図172は演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

【1992】

ステップSB301～ステップSB306では、上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理（図150）のステップS9601～ステップS9606と同一の処理を実行する。ステップSB301～ステップSB306の処理の内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【1993】

主側MPU82から第2特図強制終了コマンドを受信していない場合（ステップSB301：NO）には、ステップSB307～ステップSB309において上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理（図150）のステップS9607～ステップS9609と同様の処理を実行する。具体的には、主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信した（ステップSB307：YES）、第1変動演出の終了処理を実行する（ステップSB308）。第1変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている通常用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に通常用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、通常用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する図柄G27が装飾領域332に停止表示されている状態とする。また、第1変動演出の終了処理（ステップSB308）では、時短状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている時短用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に時短用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、時短用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄G31～G33が第1個別表示領域334に停止表示されている状態とす

る。その後、音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S B 3 0 9）。

【1994】

その後、時短状態である場合（ステップ S B 3 1 0 : Y E S）には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量カウンタ 3 6 6 及び倍速更新対象カウンタ 3 7 4 の値を「0」クリアする（ステップ S B 3 1 1）。これにより、第 1 特図強制終了コマンドを受信する前に発生していた巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間を無効とすることができる。このように、時短状態において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、すなわち時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された場合には、巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定されていた巻戻し対象時間が「0」クリアされるとともに、倍速更新対象カウンタ 3 7 4 に設定されていた倍速更新対象時間が「0」クリアされる。

10

【1995】

その後、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間であるかを判定する（ステップ S B 3 1 2）。ステップ S B 3 1 2 では、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 2 0 秒に対応する「3 0 0 0 0」未満である場合、すなわち図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 2 0 秒未満である即時報知対象期間である場合に肯定判定を行う。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となったタイミングにおいて巻戻し演出が開始された場合には、当該巻戻し演出の実行中に第 1 特図強制終了コマンドを受信する可能性が考えられる。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 には、巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する数値情報が加算される。このため、巻戻し演出中に第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、ステップ S B 3 1 2 では、実行中である巻戻し演出における巻戻し対象時間が加算された後の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に基づいて即時報知対象期間であるか否かの判定が行われる。

20

【1996】

即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S B 3 1 2 : Y E S）には、第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されているかを判定する（ステップ S B 3 1 3）。既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在している場合には変動表示期間の先読み処理が実行されるとともに、第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定される。一方、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報が存在していない場合には変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報は設定されない。第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合（ステップ S B 3 1 3 : N O）には、音光側 R A M 9 5 における開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」をセットする（ステップ S B 3 1 4）。既に説明したとおり、開始時対応フラグ 3 7 2 は、先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第 1 特図強制終了コマンドを受信したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。ステップ S B 3 1 4 にて開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」をセットすることにより、後述する第 1 演出開始設定処理（図 1 7 5）のステップ S B 7 1 5 にて肯定判定が行われてステップ S B 7 1 6 ～ステップ S B 7 2 1 の処理が実行されるようにすることができる。

30

40

【1997】

即時報知対象期間において受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合（ステップ S B 3 1 3 : Y E S）には、巻戻し量選択処理を実行する（ステップ S B 3 1 5）。巻戻し量選択処理では、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表

50

示領域 338 に表示される残り変動時間に対応する数値情報を選択する。巻戻し量選択処理（ステップ S B 3 1 5）にて選択された数値情報は、後述するステップ S B 3 1 6 にて音光側 R A M 9 5 の巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットする巻戻し対象時間を算出するために利用される。図 1 7 3 は巻戻し量選択処理を示すフローチャートである。

【1998】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間が 1 5 0 秒の変動表示期間である場合（ステップ S B 4 0 1：Y E S）、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間に対応する数値情報として 1 5 0 秒に対応する「37500」という数値情報を選択する（ステップ S B 4 0 2）。 10

【1999】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間が 1 8 0 秒の変動表示期間である場合（ステップ S B 4 0 1：N O、ステップ S B 4 0 3：Y E S）、巻戻し対象時間を 1 段階目の巻戻し演出及び 2 段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行するか否かを決定する段階的巻戻し抽選（ステップ S B 4 0 4～ステップ S B 4 0 5）を実行する。具体的には、音光側 R A M 9 5 にて定期的に更新（具体的には 4 ミリ秒の周期で更新）されている抽選用乱数（「0」～「255」のいずれか）を取得し（ステップ S B 4 0 4）、当該取得した抽選用乱数が「128」以上であるか否かを判定する（ステップ S B 4 0 5）。ステップ S B 4 0 4 にて取得した抽選用乱数が「128」以上である場合（ステップ S B 4 0 5：Y E S）、すなわち段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間に対応する数値情報として 1 5 0 秒に対応する「37500」という数値情報を選択し（ステップ S B 4 0 6）、段階的巻戻しフラグ 373 に「1」をセットする（ステップ S B 4 0 7）。これにより、1 段階目の巻戻し演出では残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 1 5 0 秒まで巻き戻されるようにすることができるとともに、巻戻し対象時間を 3 0 秒とする 2 段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。一方、ステップ S B 4 0 4 にて取得した抽選用乱数が「128」未満である場合（ステップ S B 4 0 5：N O）、すなわち段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間に対応する数値情報として 1 8 0 秒に対応する「45000」という数値情報を選択する（ステップ S B 4 0 8）。これにより、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 1 8 0 秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにすることができる。 20 30

【2000】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間が 2 1 0 秒の変動表示期間である場合（ステップ S B 4 0 1：N O、ステップ S B 4 0 3：N O）、第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間に対応する数値情報として 1 8 0 秒に対応する「45000」という数値情報を選択し（ステップ S B 4 0 9）、段階的巻戻しフラグ 373 に「1」をセットする（ステップ S B 4 1 0）。これにより、1 段階目の巻戻し演出では残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 1 8 0 秒まで巻き戻されるようにすることができるとともに、巻戻し対象時間を 3 0 秒とする 2 段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。 40

【2001】

演出側強制終了対応処理（図 1 7 2）の説明に戻り、ステップ S B 3 1 5 にて巻戻し量選択処理を実行した後、巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理を実行する（ステップ S B 3 1 6）。巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理では、巻戻し量選択処理（ステップ S B 3 1 50

5) にて選択した数値情報(150秒に対応する「37500」又は180秒に対応する「45000」)から音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を巻戻し量カウンタ366にセットする。これにより、巻戻し量選択処理(ステップSB315)において150秒に対応する「37500」という数値情報が選択されていた場合には第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにすることができるとともに、巻戻し量選択処理(ステップSB315)において180秒に対応する「45000」という数値情報が選択されていた場合には第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにすることができ

10

【2002】

その後、ステップSB317～ステップSB319では、上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理(図172)のステップS9613～ステップS9615と同様の処理を実行する。具体的には、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされていない場合(ステップSB317:NO)、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行することによりステップSB316にて巻戻し量カウンタ366にセットした巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が開始されるようにする(ステップSB318)。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。一方、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされている場合(ステップSB317:YES)、すなわち巻戻し演出が実行されている状況において追加の巻戻し対象時間が発生した場合には、巻戻し待機中フラグ364に「1」をセットする(ステップSB319)。これにより、追加の巻戻し演出が待機されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

20

【2003】

既に説明したとおり、巻戻し演出の実行中に第1特図強制終了コマンドを受信した場合には、当該巻戻し演出における巻戻し対象時間は当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて既に残り変動時間表示カウンタ362に加算されている。このため、巻戻し演出の実行中に第1特図強制終了コマンドを受信して追加の巻戻し演出が待機されている状態となった場合においても、当該追加の巻戻し演出において巻戻し量選択処理(ステップSB315)にて選択された数値情報に対応する残り変動時間まで残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を巻き戻すことができる。具体的には、巻戻し量選択処理(ステップSB315)において150秒に対応する「37500」という数値情報が選択されていた場合には当該追加の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が150秒まで巻き戻されるようにすることができるとともに、巻戻し量選択処理(ステップSB315)において180秒に対応する「45000」という数値情報が選択されていた場合には当該追加の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が180秒まで巻き戻されるようにすることができ

30

40

【2004】

時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合(ステップSB312:NO)には、ステップSB313と同様に、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されているか否かを判定する(ステップSB320)。第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合(ステップSB320:NO)には、開始時対応フラグ372に「1」をセットする(ステップSB321)。これにより、先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第1特図強制終了コマンドを受信したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができ

50

きる。ステップ S B 3 2 1 にて開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」をセットすることにより、後述する第 1 演出開始設定処理（図 1 7 5）のステップ S B 7 1 5 にて肯定判定が行われてステップ S B 7 1 6 ～ステップ S B 7 2 1 の処理が実行されるようにすることができる。

【2005】

第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合（ステップ S B 3 2 0：YES）には、対象時間設定処理を実行する（ステップ S B 3 2 2）。対象時間設定処理では、第 1 特図強制終了コマンドを受信したことにより巻戻し対象時間が発生した場合には当該巻戻し対象時間を巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットするとともに、第 1 特図強制終了コマンドを受信したことにより倍速表示対象時間が発生した場合には当該倍速表示対象時間を倍速更新対象カウンタ 3 7 4 にセットする。図 1 7 4（a）は対象時間設定処理を示すフローチャートである。

10

【2006】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間に対応する数値情報の方が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも大きい場合（ステップ S B 5 0 1：YES）、先読みされた変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットする（ステップ S B 5 0 2）。これにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となるタイミングにて巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

20

【2007】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間に対応する数値情報の方が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも小さい場合（ステップ S B 5 0 1：NO、ステップ S B 5 0 3：YES）、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報から先読みされた変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ 3 7 4 にセットする（ステップ S B 5 0 4）。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始された後に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する倍速更新表示が実行されるようにすることができる。

30

【2008】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間に対応する数値情報と、音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報とが同一である場合（ステップ S B 5 0 1：NO、ステップ S B 5 0 3：NO）、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間の設定が行われることはなく、巻戻し演出及び倍速更新表示は実行されない。

【2009】

演出側強制終了対応処理（図 1 7 2）の説明に戻り、ステップ S B 3 2 1 の処理を行った場合又はステップ S B 3 2 2 の処理を行った場合には、上記第 10 の実施形態における演出側強制終了対応処理（図 1 5 0）のステップ S 9 6 1 7 と同様に、音光側 R A M 9 5 の疑似一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップ S B 3 2 3）。これにより、後述する第 1 演出開始設定処理（図 1 7 5）のステップ S B 7 0 8 にて肯定判定が行われてステップ S B 7 0 9 及びステップ S B 7 1 0 の処理が実行されないようにして、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報が変更されてしまわないようにすることができる。

40

【2010】

演出調整処理（図 1 7 1）の説明に戻り、ステップ S B 2 0 2 の処理を行った場合又はステップ S B 2 1 9 の処理を行った場合には、上記第 10 の実施形態における演出調整処理（図 1 4 9）のステップ S 9 5 1 4 と同様に、第 1 演出実行用処理を実行する（ステッ

50

ブ S B 2 2 0)。第 1 演出実行用処理の内容は基本的に、上記第 1 0 の実施形態において図 1 5 2 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。上記第 1 0 の実施形態と相違している点について説明する。図 1 7 4 (b) は第 1 演出実行用処理 (図 1 5 2) のステップ S 9 8 0 6 にて実行される残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新処理を示すフローチャートである。

【 2 0 1 1 】

まず音光側 R A M 9 5 における倍速更新対象カウンタ 3 7 4 の値が 1 以上であるか否かを判定し (ステップ S B 6 0 1) 、倍速更新対象カウンタ 3 7 4 の値が「 0 」である場合 (ステップ S B 6 0 1 : N O) 、すなわち倍速更新対象時間が存在していない場合には、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を 1 減算する (ステップ S B 6 0 2) 。一方、倍速更新対象カウンタ 3 7 4 の値が 1 以上である場合 (ステップ S B 6 0 1 : Y E S) 、すなわち倍速更新対象時間が存在している場合には、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を「 2 」減算し (ステップ S B 6 0 3) 、倍速更新対象カウンタ 3 7 4 の値を「 1 」減算する (ステップ S B 6 0 4) 。

【 2 0 1 2 】

倍速更新対象カウンタ 3 7 4 に倍速更新対象時間がセットされることにより、4 ミリ秒の周期で残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値から減算される値が「 1 」から「 2 」に倍増する。これにより、倍速更新対象時間が存在している場合には、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間が 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する速度で更新されるようにすることができる。

【 2 0 1 3 】

倍速更新対象カウンタ 3 7 4 の値は、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値を「 2 」減算する処理 (ステップ S B 6 0 3) が実行される度に 1 減算される。これにより、倍速更新対象時間が発生した後、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報が実際の時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間に対応する数値情報と一致したタイミングで残り変動時間表示領域 3 3 8 における残り変動時間の倍速更新表示を終了させることができる。

【 2 0 1 4 】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される第 1 演出開始設定処理について図 1 7 5 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 演出開始設定処理は比較的短い周期 (例えば 4 ミリ秒) で繰り返し実行される。

【 2 0 1 5 】

ステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 0 7 では、上記第 1 0 の実施形態における第 1 演出開始設定処理 (図 1 4 6) のステップ S 9 2 0 1 ~ ステップ S 9 2 0 7 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 M P U 8 2 から第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドを受信した場合 (ステップ S B 7 0 1 : Y E S) 、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する (ステップ S B 7 0 2) 。通常遊技状態である場合 (ステップ S B 7 0 2 : N O) には、通常用第 1 変動演出テーブルの読み出し処理を実行する (ステップ S B 7 0 3) 。通常用第 1 変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する通常用第 1 変動演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。

【 2 0 1 6 】

その後、通常用第 1 変動演出の開始設定処理を実行する (ステップ S B 7 0 4) 。当該開始設定処理では、ステップ S B 7 0 3 にて音光側 R A M 9 5 に読み出した通常用第 1 変動演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1 、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて通常用第 1 変動演出が開始されるようにする。通常用第 1 変動演出が開始されることにより、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 にて共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の回転表示が開始される。その後、音光側 R A M 9 5 における第 1 変動演出中フラグに「 1 」をセットする (ステップ S B 7 0 5) 。これにより、通常用第 1 変動演出又は時短用第 1 変動演出が実

行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【2017】

時短状態である場合（ステップ S B 7 0 2 : Y E S）には、時短用第 1 変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップ S B 7 0 6）。時短用第 1 変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する時短用第 1 変動演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。

【2018】

その後、時短用第 1 変動演出の開始設定処理を実行する（ステップ S B 7 0 7）。当該開始設定処理では、ステップ S B 7 0 6 にて音光側 R A M 9 5 に読み出した時短用第 1 変動演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短用第 1 変動演出が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置 4 1 では、第 1 個別表示領域 3 3 4 にて時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の変動表示が開始される。また、当該時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の変動表示に対応する態様で、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が開始される。

【2019】

その後、音光側 R A M 9 5 における疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 7 0 8）。疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S B 7 0 8 : N O）、すなわち疑似一時停止演出が実行されていない状態である場合には、主側 M P U 8 2 から受信した第 1 変動用コマンドに設定されている情報に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の開始時に選択された 1 5 0 秒、1 8 0 秒又は 2 1 0 秒の変動表示期間を把握する（ステップ S B 7 0 9）。その後、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の設定処理を実行する（ステップ S B 7 1 0）。残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の設定処理では、ステップ S B 7 0 9 にて把握した 1 5 0 秒、1 8 0 秒又は 2 1 0 秒の変動表示期間に対応する「3 7 5 0 0」、「4 5 0 0 0」又は「5 2 5 0 0」という数値情報を残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 にセットする。

【2020】

一方、音光側 R A M 9 5 における疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S B 7 0 8 : Y E S）、すなわち疑似一時停止演出が実行されている状態である場合には、疑似一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップ S B 7 1 1）。これにより、疑似一時停止演出が実行されている状態が終了したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。その後、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の設定処理（ステップ S B 7 1 0）を実行することなく、ステップ S B 7 1 2 に進む。これにより、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報が書き換えられてしまうことを防止できる。

【2021】

ステップ S B 7 1 0 の処理を行った場合又はステップ S B 7 1 1 の処理を行った場合には、ステップ S B 7 1 2 ~ ステップ S B 7 1 4 において上記第 1 0 の実施形態における第 1 演出開始設定処理（図 1 4 6）のステップ S 9 2 1 1 ~ ステップ S 9 2 1 3 と同様の処理を実行する。具体的には、まず残り変動時間表示の開始設定処理を実行する（ステップ S B 7 1 2）。当該開始設定処理では、残り変動時間表示の開始設定処理では、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を 4 倍して「1 0 0 0」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を「2 5 0」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を 3 桁で表示する残り変動時間画像 G 3 7 が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるように図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。例えば、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 8 0 秒に対応する「4 5 0 0 0」という数値情報である場合には、残り変動時間表示領域 3 3 8 に「1 8 0」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されるようにする。これ

10

20

30

40

50

により、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されるようにすることができる。

【2 0 2 2】

その後、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 に「1」をセットする（ステップ S B 7 1 3）。これにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 において残り変動時間表示が行われている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。その後、音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップ S B 7 1 4）。これにより、図柄表示装置 4 1 にて通常用第 1 変動演出又は時短用第 1 変動演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

10

【2 0 2 3】

その後、音光側 R A M 9 5 における開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S B 7 1 5）、開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S B 7 1 5 : Y E S）、すなわち先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第 1 特図強制終了コマンドを受信してから最初に第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始されるタイミングである場合には、開始時対応フラグ 3 7 2 を「0」クリアし（ステップ S B 7 1 6）、受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも大きいかなんかを判定する（ステップ S B 7 1 7）。

20

【2 0 2 4】

ステップ S B 7 1 7 にて肯定判定を行った場合には、当該選択された変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットする（ステップ S B 7 1 8）。その後、巻戻し演出の開始設定処理を実行することによりステップ S B 7 1 8 にて巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットした巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行されるようにする（ステップ S B 7 1 9）。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第 1 0 の実施形態において図 1 5 1 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【2 0 2 5】

受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも小さい場合（ステップ S B 7 1 7 : N O、ステップ S B 7 2 0 : Y E S）、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報から選択された変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ 3 7 4 にセットする（ステップ S B 7 2 1）。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の開始後に倍速更新対象時間に亘って残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間が 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する倍速更新表示が実行されるようにすることができる。

30

【2 0 2 6】

ステップ S B 7 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S B 7 0 5 の処理を行った場合、ステップ S B 7 1 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S B 7 1 9 の処理を行った場合、ステップ S B 7 2 0 にて否定判定を行った場合又はステップ S B 7 2 1 の処理を行った場合には、ステップ S B 7 2 2 ～ステップ S B 7 2 4 において上記第 1 0 の実施形態における第 1 演出開始設定処理（図 1 4 6）のステップ S 9 2 1 4 ～ステップ S 9 2 1 6 と同様の処理を実行する。

40

【2 0 2 7】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2 0 2 8】

時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始される場合に、第 1 特図

50

表示部 37a における絵柄の変動表示期間として、複数の変動表示期間（150 秒の期間、180 秒の期間及び 210 秒の期間）の中から一の変動表示期間が選択される構成とすることにより、時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始される場合に選択される変動表示期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2029】

時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始される場合に選択される第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間が、当該絵柄の変動表示期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングで把握され、当該把握された絵柄の変動表示期間に対応する巻戻し演出が、第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで実行される。これにより、第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングで実行される巻戻し演出の内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2030】

第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始前に図柄表示装置 41 に表示されていた残り変動時間よりも先読みされた第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間の方が長いことに基づいて、巻戻し対象時間が把握される。先読みされた変動表示期間の情報が設定されている第 1 特図強制終了コマンドを音光側 MPU93 が主側 MPU82 から受信したことに基づいて、第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間の増加分の一部を報知する 1 段階目の巻戻し演出が実行され、エンディングコマンド又は第 1 変動用コマンドを音光側 MPU93 が主側 MPU82 から受信したことに基づいて、当該第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間の増加分のうち未報知分を報知する 2 段階目の巻戻し演出が実行される。第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間の増加分が段階的に報知される構成とすることにより、1 段階目の巻戻し演出の実行後にさらに巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2031】

第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始前に図柄表示装置 41 の残り変動時間表示領域 338 に表示されていた残り変動時間よりも先読みされた変動表示期間の方が短い場合には、第 1 特図表示部 37a における遊技回が実行されている状況において残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の減少速度を増大させる倍速更新表示行われる。これにより、第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間が減少した場合に、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間を目立たない態様で減少させることができる。よって、第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間が減少したことに気付いて遊技者が落胆してしまうことを防止することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2032】

倍速更新表示は、第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間の減少分に対応する期間に亘って行われる。これにより、目立たない態様で、図柄表示装置 41 にて表示されている残り変動時間が実際の第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間と一致している状態を作り出すことができる。よって、図柄表示装置 41 にて表示されている残り変動時間の変化に基づいて第 1 特図表示部 37a における残りの変動表示時間が減少したことに遊技者が気付いて落胆してしまうことを防止できる。

【2033】

時短状態において、第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了するまでに実行される第 2 特図表示部 37b における遊技回の数が増えることを遊技者に期待させる構成であるため、時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始される場合に、第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間として最も長い変動表示期間（具体的には 210 秒の期間）が選択されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2034】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合であるとともに、段階的巻戻し演出が実行される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて1段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードのエンディングが開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行される。また、段階的巻戻し演出が実行されない場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行された場合には、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2035】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しない場合であるとともに、段階的巻戻し演出が実行される場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて1段階目の巻戻し演出が実行され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行される。また、段階的巻戻し演出が実行されない場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行された場合には、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【2036】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、段階的巻戻し演出が実行される場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて1段階目の巻戻し演出が実行されるとともに、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行される。また、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、段階的巻戻し演出が実行されない場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行された場合には、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【2037】

<第15の実施形態の別形態>

(1) 上記第15の実施形態において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示

50

期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングで当該変動表示期間を先読みするとともに当該先読みした変動表示期間に基づいて巻戻し演出又は倍速更新表示を行う構成に代えて、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択された後に当該選択された変動表示期間に基づいて巻戻し演出又は倍速更新表示を実行する構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードに移行する。当該開閉実行モードが終了した後は、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後に、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、当該振分実行モードの終了後に、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される。主側MPU82は、当該振分実行モード又は開閉実行モードが終了した後、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に、第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間(150秒、180秒又は210秒)の情報を選択するとともに、当該選択した変動表示期間の情報が設定された第1変動用コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも大きい場合、当該選択された変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより巻戻し対象時間を算出するとともに、当該算出した数値情報巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行されるようにする。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも小さい場合、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報から当該選択された変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより倍速更新対象時間を算出するとともに、当該算出した倍速更新対象時間に亘って倍速更新表示が実行されるようにする。主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報と同一である場合には、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間が発生しないため、巻戻し演出及び倍速更新表示は実行されない。このように、音光側MPU93が主側MPU82から受信する第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間の情報を利用して、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて巻戻し演出又は倍速更新表示が実行されるようにすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択される前に当該変動表示期間を先読みするための構成を不要としながら、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に巻戻し演出又は倍速更新表示を実行可能とすることができる。

10

20

30

40

50

【2038】

(2) 上記第15の実施形態において、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングでは残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が一律に150秒まで巻き戻されるとともに、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミ

ングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が増加する場合及び当該表示されている残り変動時間が増加しない場合のいずれかを生じさせる構成としてもよい。本構成では、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されることはない。音光側 MPU 93 は、即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 150 秒まで巻き戻される巻き戻し演出が実行されるようにする。その後、音光側 MPU 93 は受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が 210 秒である場合、当該第 1 変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 208 秒まで巻き戻される巻き戻し演出が実行されるようにする。当該巻き戻し演出における巻き戻し表示の実行期間は 1.2 秒である。また、音光側 MPU 93 は受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が 180 秒である場合、当該第 1 変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 179 秒まで巻き戻される巻き戻し演出が実行されるようにする。当該巻き戻し演出における巻き戻し表示の実行期間は 0.6 秒である。音光側 MPU 93 が受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が 150 秒である場合には巻き戻し演出は実行されない。このように、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間を一律に 150 秒まで巻き戻した後、音光側 MPU 93 が第 1 変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が増加する場合及び当該表示されている残り変動時間が増加しない場合のいずれかを生じさせる構成とすることにより、変動表示期間の先読み処理を実行するための構成を不具備としながら、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間を 2 段階で変動されることができる。また、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間の変化に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【2039】

(3) 上記第 15 の実施形態において、音光側 MPU 93 が即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングでは残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が一律に 180 秒まで巻き戻されるとともに、音光側 MPU 93 が第 1 変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が増加する場合、当該表示されている残り変動時間が増加しない場合及び当該表示されている残り変動時間が減少する場合のいずれかを生じさせる構成としてもよい。本構成では、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されることはない。音光側 MPU 93 は、即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒まで巻き戻される巻き戻し演出が実行されるようにする。その後、音光側 MPU 93 は受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が 210 秒である場合、当該第 1 変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 209 秒まで巻き戻される巻き戻し演出が実行されるようにする。当該巻き戻し演出における巻き戻し表示の実行期間は 0.6 秒である。また、音光側 MPU 93 は受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が 150 秒である場合、当該第 1 変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 149 秒まで早送りされる早送り演出が実行されるようにする。早送り演出では、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 1 秒間に 50 秒分減少する速度で当該表示されている残り変動時間のカウントダウンが行われる。当該早送り演出の実行期間は 0.6 秒である。音光側 MPU 93 が受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が 180 秒である場合

には、巻戻し演出及び早送り演出は実行されない。このように、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間を一律に 180 秒まで巻き戻した後、音光側 MPU 93 が第 1 変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が増加する場合、当該表示されている残り変動時間が増加しない場合及び当該表示されている残り変動時間が減少する場合のいずれかを生じさせる構成とすることにより、変動表示期間の先読み処理を実行するための構成を不具備としながら、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間を 2 段階で変動されることができる。また、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間の変化に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2040】

(4) 上記第 15 の実施形態において、段階的巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU 93 が第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行されるとともに、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行される構成としてもよい。また、開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されるタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行されるとともに、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行される構成としてもよい。第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていて段階的巻戻し演出が実行される場合及び第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合の双方において、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングで巻戻し演出が開始され得る構成とすることにより、当該タイミングで巻戻し演出が開始されるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

20

【2041】

(5) 上記第 15 の実施形態では、段階的巻戻し演出が 1 段階目の巻戻し演出及び 2 段階目の巻戻し演出において実行される構成としたが、これに限定されることはなく、段階的巻戻し演出において 3 段階目以降の巻戻し演出が実行される構成としてもよい。具体的には、音光側 MPU 93 が主側 MPU 82 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、開閉実行モードが実行されるとともに 3 段階の段階的巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU 93 が当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードの終了後に第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始されるタイミングで 3 段階目の巻戻し演出が実行される。また、音光側 MPU 93 が主側 MPU 82 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、開閉実行モードが実行されるとともに 2 段階の段階的巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU 93 が当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行される。さらにまた、音光側 MPU 93 が主側 MPU 82 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、開閉実行モードが実行されるとともに単独の巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU 93 が当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで巻戻し演出が実行される。このように、3 段階の段階的巻戻し演出、2 段階の段階的巻戻し演出又は単独の巻戻し演出が実行される構成とすることにより、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングで巻戻し演出が実行された場合には開閉実行モードにおけるエンディング期間の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させることができるとともに、エンディング期間の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行された場合には第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に 3 段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。これにより、巻戻し演出が実行されることを遊技者が期待している状態を長く継続させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

50

【2042】

(6) 上記第15の実施形態において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の倍速更新表示が実行されている期間に亘って、「倍速更新中」という文字が図柄表示装置41において残り変動時間表示領域338の近傍（例えば残り変動時間表示領域338の上側近傍）に表示される構成としてもよい。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の減少速度が通常よりも大きいことに気付いた遊技者が違和感を覚えてしまうことを防止できる。

【2043】

＜第16の実施形態＞

本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される条件が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2044】

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理が実行される。また、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したタイミングにおいて、巻戻し演出を実行するための処理は実行されない。

【2045】

その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、振分実行モードの終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えられるとともに、巻戻し演出を実行するための処理が実行される。そして、振分実行モードの終了後には開閉実行モードに移行し、開閉実行モードの終了後には第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。一方、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態が維持されるとともに、巻戻し演出を実行するための処理は実行されない。そして、振分実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。

【2046】

このように、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知を発生させることに遊技者の関心を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2047】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動中処理について、図176のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図変動中処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8309にて実行される。

【2048】

ステップSB801～ステップSB803では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8501～ステップS8503と同一の処理を実

10

20

30

40

50

行する。ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 0 3 の処理の内容は、上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおりである。第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が経過している場合（ステップ S B 8 0 1 : Y E S）、ステップ S B 8 0 4 ~ ステップ S B 8 0 8 では、上記第 1 0 の実施形態における第 2 特図変動中処理（図 1 3 2）のステップ S 8 5 0 4 ~ ステップ S 8 5 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、まず第 2 最終停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S B 8 0 4）。第 2 最終停止コマンドには、第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。

【 2 0 4 9 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用参照先カウンタに「8」をセットして主側 R A M 8 4 に読み出されている特図変動表示用テーブルに基づく第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 2 特図表示部 3 7 b の絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップ S B 8 0 5）。これにより、制御対象の第 2 特図表示部 3 7 b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）の情報をセットする（ステップ S B 8 0 6）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S B 8 0 7）。これにより、第 2 特図特電カウンタの値は、第 2 特図確定中処理（ステップ S 8 3 1 0）に対応する「2」に更新される。

【 2 0 5 0 】

その後、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップ S B 8 0 8）。ステップ S B 8 0 8 では、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間である場合又は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。ステップ S B 8 0 8 にて肯定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S B 8 0 9）、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S B 8 0 9 : Y E S）には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S B 8 1 0 ~ ステップ S B 8 1 5）を実行する。

【 2 0 5 1 】

具体的には、まず主側 R A M 8 4 における第 1 特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップ S B 8 1 0）、主側 R A M 8 4 における第 1 特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S B 8 1 1）。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）の第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 1 特図表示部 3 7 a の絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップ S B 8 1 2）。

【 2 0 5 2 】

その後、第 1 特図強制終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に対して送信する（ステップ S B 8 1 3）。音光側 M P U 9 3 は、第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出（巻戻し演出又は疑似一時停止演出）が図柄表示装置 4 1 にて実行されるようにする。

【 2 0 5 3 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側 R O M 8 3 から読み出す（ステップ S B 8 1 4）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に表示された状態で絵柄の変動が停止される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第 1 特図表示部 3 7 a において次の遊技回が開始されるまで継続される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2

10

20

30

40

50

大当たり結果である場合には、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。

【2054】

その後、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」をセットする（ステップSB815）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2055】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。

10

【2056】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が継続される。このため、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップSB808では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップSB808にて肯定判定が行われた場合には、ステップSB809にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップSB810～ステップSB815）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。

20

【2057】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSB809：NO、ステップSB816：YES）には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSB817）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

30

【2058】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSB818）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップSB819）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

【2059】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに停止表示された状態となり第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される

50

。

【2060】

上述したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップSB808では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップSB808にて肯定判定が行われた場合には、ステップSB816にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップSB817～ステップSB819）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が
10
いずれかの小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるようにすることができる。

【2061】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップSB809：NO、ステップSB816：NO）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理及び第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理を実行することなく、そのまま本第2特図変動中処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、
20
第1特図表示部37aにおける遊技回を継続させることができる。

【2062】

次に、主側MPU82にて実行される振分用処理について図177のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、振分用処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8312にて実行される。

【2063】

ステップSB901～ステップSB913では、上記第10の実施形態における振分用処理（図134）のステップS8701～ステップS8713と同様の処理を実行する。具体的には、振分入賞装置161のV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されている
30
場合（ステップSB901：YES）、主側RAM84におけるV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB902）。

【2064】

V入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSB902：NO）、すなわち今回の振分実行モードにおいて未だV入賞コマンドが送信されていない場合には、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSB903）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。ステップSB903にてV入賞コマンドを送信した後は、主側RAM84のV入賞フラグに「1」をセットする（ステップSB904）。これにより、振分実行モードの実行中にV入賞検知センサ169にて遊技球の検知が発生したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。
40

【2065】

ステップSB901にて肯定判定を行った場合、ステップSB902にて肯定判定を行った場合又はステップSB904の処理を行った場合には、振分入賞装置161が開放状態である状況において主側RAM84のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップSB905）。振分開放期間が経過していな
50

い場合（ステップSB905：NO）には、振分入賞装置161のカウント検知センサ168又はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置161への入賞が発生したか否かを判定する（ステップSB906）。振分入賞装置161への入賞が発生している場合（ステップSB906：YES）には、主側RAM84の振分入賞カウンタの値を1減算し（ステップSB907）、その1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSB908）。振分入賞カウンタの値が「0」となった場合（ステップSB908：YES）には、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立したことを意味するため、振分入賞装置161を閉鎖するための処理（ステップSB910～ステップSB912）を実行する。

【2066】

10

振分開放期間が経過している場合（ステップSB905：YES）には、主側RAM84における振分開放フラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップSB909）。ステップSB909にて肯定判定を行った場合には、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立している状態であるとともに、未だ振分入賞装置161を閉鎖するための処理（ステップSB910～ステップSB912）が実行されていない状態であるため、振分入賞装置161を閉鎖するための処理（ステップSB910～ステップSB912）を実行する。振分入賞装置161を閉鎖するための処理の内容は、上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【2067】

20

ステップSB909にて否定判定を行った場合又はステップSB912の処理を実行した場合には、主側RAM84におけるV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB913）。V入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップSB913：YES）、すなわち今回の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、強制終了切替用処理を実行する（ステップSB914）。図178は強制終了切替用処理を示すフローチャートである。

【2068】

30

時短状態である場合（ステップSC101：YES）には、主側RAM84における一時停止中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSC102）、一時停止中フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC102：YES）には、今回終了した振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類が第2小当たり結果であるか否かを判定する（ステップSC103）。ステップSC101～ステップSC103にて肯定判定を行った場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えるための処理（ステップSC104～ステップSC109）を実行する。

【2069】

40

第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えるための処理では、まず主側RAM84における一時停止フラグ353を「0」クリアする（ステップSC104）。その後、ステップSC105～ステップSC109では、第2特図変動中処理（図176）のステップSB810～ステップSB813及びステップSB815と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップSC105）、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSC106）。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理（図124）の第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップSC107）。

【2070】

その後、第1特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSC108）。音光側MPU93は、第1特図強制終了コマンドを受信した場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出（巻戻し演出又は

50

疑似一時停止演出)が図柄表示装置41にて実行されるようにする。

【2071】

その後、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」をセットする(ステップSC109)。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2072】

このように、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えられる。

10

【2073】

ステップSC103にて否定判定を行った場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から強制的に終了された状態に切り換えるための処理を実行することなく、本強制終了切替用処理を終了する。このため、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態が維持される。

20

【2074】

振分用処理(図177)の説明に戻り、ステップSB914にて強制切替用処理を実行した後、ステップSB915～ステップSB920では、上記第10の実施形態における振分用処理(図134)のステップS8714～ステップS8719と同様の処理を実行する。具体的には、V入賞フラグを「0」クリアし(ステップSB915)、主側RAM84における振分待機タイマカウンタを「0」クリアする(ステップSB916)。その後、開閉実行モードに移行させるための処理(ステップSB917～ステップSB920)を実行する。開閉実行モードに移行させるための処理の内容は、上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

30

【2075】

一方、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSB913:NO)には、ステップSB921～ステップSB924において、上記第10の実施形態における振分用処理(図134)のステップS8720～ステップS8723と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における振分待機タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより待機期間が経過したか否かを判定する(ステップSB921)。待機期間が経過した場合(ステップSB921:YES)には、フラグクリア処理を実行する(ステップSB922)。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。例えば、振分実行モードにおいては主側RAM84の第1小当たりフラグ又は第2小当たりフラグに「1」がセットされているが、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。

40

【2076】

その後、時短管理処理を実行する(ステップSB923)。時短管理処理の内容は、上記第10の実施形態において図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSB923における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理(ステップS8104～ステップS8109)が実行される。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモード

50

となる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。その後、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には主側 R A M 8 4 の終了時保留未消化フラグ 3 5 4 に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2077】

その後、第 2 特図終了時処理を実行する（ステップ S B 9 2 4）。第 2 特図終了時処理の内容は上記第 10 の実施形態において図 1 3 5 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S B 9 2 4 にて第 2 特図終了時処理が実行されることにより、主側 R A M 8 4 における第 2 特図特電カウンタが「0」クリアされる。これにより、第 2 特図特電カウンタの値は、第 2 特図変動開始処理（ステップ S 8 3 0 8）に対応する「0」となる。その後、主側 R A M 8 4 における終了時保留消化中フラグ 3 5 5 が「0」クリアされる。その後、一時停止フラグ 3 5 3 に「1」がセットされている場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を再開させるための処理（ステップ S 8 8 0 4 ～ステップ S 8 8 0 7）が実行される。具体的には、一時停止フラグ 3 5 3 が「0」クリアされ、第 1 再開コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。その後、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間である場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における変動表示が再開される。一方、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間である場合には、そのまま本第 2 特図終了時処理が終了されることにより第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が再開される。また、第 2 特図終了時処理（ステップ S B 9 2 4）では、主側 R A M 8 4 の第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」がセットされている場合、第 1 強制終了フラグ 3 5 1 が「0」クリアされる。これにより、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）のステップ S 7 7 0 3 にて否定判定が行われてステップ S 7 7 0 4 以降の処理が実行されるようにすることができるとともに、第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【2078】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される演出側強制終了対応処理について図 1 7 9 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 10 の実施形態において既に説明したとおり、演出側強制終了対応処理は演出調整処理（図 1 4 9）のステップ S 9 5 1 3 にて実行される。

【2079】

ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 0 6 では、上記第 10 の実施形態における演出側強制終了対応処理（図 1 5 0）のステップ S 9 6 0 1 ～ステップ S 9 6 0 6 と同一の処理を実行する。ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 0 6 の処理の内容は上記第 10 の実施形態において既に説明したとおりである。

【2080】

主側 M P U 8 2 から第 2 特図強制終了コマンドを受信していない場合（ステップ S C 2 0 1：NO）には、主側 M P U 8 2 から第 1 特図強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S C 2 0 7）。既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了し、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理が実行された場合、主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に第 1 特図強制終了コマンドが送信される。また、既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了し、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を一時的に停止させるための処理が実行された場合、主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に一時停止コマンドが送信

されて、音光側 R A M 9 5 における一時停止演出中フラグに「1」がセットされる。その後、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生し、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止されている状態から強制的に終了された状態に切り換えるための処理が実行された場合、主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に第 1 特図強制終了コマンドが送信される。

【2081】

第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S C 2 0 7 : Y E S）には、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S C 2 0 8）、一時停止演出中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S C 2 0 8 : Y E S）、すなわち第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には、上記第 1 0 の実施形態における演出側強制終了対応処理（図 1 5 0）のステップ S 9 6 0 8 と同様に、第 1 変動演出の終了処理を実行する（ステップ S C 2 0 9）。第 1 変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されている通常用第 1 変動演出を終了させる。そして、表示側 M P U 1 0 3 に通常用第 1 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、通常用第 1 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果に対応する図柄 G 2 7 が装飾領域 3 3 2 に停止表示されている状態とする。また、第 1 変動演出の終了処理（ステップ S C 2 0 8）では、時短状態である場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されている時短用第 1 変動演出を終了させる。そして、表示側 M P U 1 0 3 に時短用第 1 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、時短用第 1 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 が第 1 個別表示領域 3 3 4 に停止表示されている状態とする。

【2082】

一時停止演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S C 2 0 8 : Y E S）、すなわち第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果である場合には、第 1 変動演出用のクリア処理を実行する（ステップ S C 2 1 0）。第 1 変動演出用のクリア処理では、通常遊技状態である場合には一時的に停止されている通常用第 1 変動演出を再開させるための情報をクリアするとともに、時短状態である場合には一時的に停止されている時短用第 1 変動演出を再開させるための情報をクリアする。その後、音光側 R A M 9 5 における一時停止演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S C 2 1 1）。これにより、一時停止演出を実行している状態が終了したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【2083】

ステップ S C 2 0 9 の処理を行った場合又はステップ S C 2 1 1 の処理を行った場合には、ステップ S C 2 1 2 ~ ステップ S C 2 2 0 において上記第 1 0 の実施形態における演出側強制終了処理（図 1 5 0）のステップ S 9 6 0 9 ~ ステップ S 9 6 1 7 と同様の処理を実行する。具体的には、まず音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S C 2 1 2）。

【2084】

その後、時短状態である場合（ステップ S C 2 1 3 : Y E S）には、即時報知対象期間であるか否かを判定する（ステップ S C 2 1 4）。ステップ S C 2 1 4 では、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 2 0 秒に対応する「3 0 0 0 0」未満である場合、すなわち図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 2 0 秒未満である即時報知対象期間である場合に肯定判定を行う。

【2085】

即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S C 2 1 4 : Y E S）には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理を実行する（ステップ S C 2 1 5）。巻戻し量カウンタ 3 6 6 の設定処理は、ステップ S C 2

19においても実行される。巻戻し量カウンタ366の設定処理では、180秒に対応する「45000」という数値情報から音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出する。そして、当該算出した数値情報を音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366に格納する。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とすることができる。

【2086】

巻戻し量カウンタ366の設定処理では、既に巻戻し量カウンタ366に1以上の数値情報（巻戻し対象時間）が格納されている状態において今回の巻戻し対象時間が発生した場合においても巻戻し量カウンタ366に今回の巻戻し対象時間が格納されている状態とする。これにより、第1特図強制終了コマンドを受信する前に発生していた巻戻し対象時間を無効とすることができる。

10

【2087】

その後、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされていない場合（ステップSC216：NO）、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップSC217）。巻戻し演出開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSC217にて巻戻し演出開始設定処理が実行されることにより、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338において巻戻し演出が開始される。

20

【2088】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に巻戻し演出が開始される。また、即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モードの終了時に巻戻し演出が開始される。一方、即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図強制終了コマンドが送信されないため、巻戻し演出は実行されない。

30

【2089】

巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされている場合（ステップSC216：YES）、すなわち巻戻し演出が実行されている状況において追加の巻戻し対象時間が発生した場合には、巻戻し待機中フラグ364に「1」をセットする（ステップSC218）。これにより、追加の巻戻し演出が待機されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

40

【2090】

時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップSC214：NO）には、ステップSC215と同様に、巻戻し量カウンタ366の設定処理を実行する（ステップSC219）。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とすることができる。その後、音光側RAM95の疑似一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップSC220）。これにより、第1演出実行用処理（図152）のステップS9802にて肯定判定が行われて第1特図表示部37aにおける遊技回の対応する演出を実行するための処理（ステップS9803～ステップS9815）が実行されない状態となる。

50

【2091】

上記のとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態となる。その後、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から強制的に終了された状態に切り換えられる。そして、開閉実行モードの終了後に時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。一方、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態が維持される。そして、振分実行モードの終了後に一時的に停止されていた遊技回が再開される。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生させることに遊技者の関心を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2092】

＜第15、第16の実施形態の別形態＞

(1) 上記第15の実施形態において、上記第16の実施形態と同様に、時短状態にて第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的停止された状態となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される構成としてもよい。上記第16の実施形態と同様に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、主側MPU82から音光側MPU93に一時停止コマンドが送信される。その後、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、強制終了切替用処理(図178)のステップSC108にて主側MPU82から音光側MPU93に第1特図強制終了コマンドが送信される。一方、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図強制終了コマンドの送信は行われない。

20

30

【2093】

本構成では、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していることを条件として、変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)が実行され、当該変動表示期間の先読み処理にて先読みされた変動表示期間の情報が第1特図強制終了コマンドに設定される。一方、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したものの、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していない場合、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図終了コマンドには先読みされた変動表示期間の情報は設定されない。

40

【2094】

上記第15の実施形態において既に説明したとおり、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合には巻戻し対象時間が発生する。時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図

50

強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミング、すなわち第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。具体的には、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に選択された絵柄の変動表示期間が150秒である場合には巻戻し表示の実行期間（0.6秒～3秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が147秒～149秒のいずれかとなるまで巻き戻されるとともに、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が180秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.2秒～3.6秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が176秒～178秒のいずれかとなるまで巻き戻される。また、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が210秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.8秒～4.2秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が205秒～208秒のいずれかとなるまで巻き戻される。

10

【2095】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間においては、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を把握するために参照される残り変動時間表示カウンタ362の更新は行われない。時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた150秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

20

【2096】

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた180秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、段階的巻戻し抽選が実行される。段階的巻戻し抽選では、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となるとともに、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となる。段階的巻戻し抽選において、段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。一方、段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、まず1段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、音光側MPU93が主側MPU82からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

30

40

【2097】

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた210秒の変動表示期間の情報が設定されている場合には、上述した段階的巻戻し抽選が実行されることなく、段階的巻戻し演出が実行される。具体的には、第1特図強制終了コマンドを受信

50

したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、まず１段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間を１８０秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、音光側ＭＰＵ９３が主側ＭＰＵ８２からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて２段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間を２１０秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【２０９８】

時短状態において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生し、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、即時報知対象期間において音光側ＭＰＵ９３が第１特図強制終了コマンドを受信し、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が１８０秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が１５０秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。これにより、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０９９】

時短状態において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生し、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、即時報知対象期間において音光側ＭＰＵ９３が第１特図強制終了コマンドを受信し、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が２１０秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が２１０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が１８０秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。これにより、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が２１０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２１００】

先読みされた変動表示期間が１５０秒である場合には振分実行モードが終了するタイミングにて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時に２段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、先読みされた変動表示期間が１８０秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、振分実行モードが終了する

タイミングにて残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒まで巻き戻される巻き戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時に 2 段回目の巻き戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2101】

先読みされた変動表示期間が 180 秒であり、段階的巻き戻し抽選において段階的巻き戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、振分実行モードが終了するタイミングにて 1 段階目の巻き戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時に 2 段回目の巻き戻し演出が実行される。また、先読みされた変動表示期間が 210 秒である場合には、振分実行モードが終了するタイミングにて 1 段階目の巻き戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時に 2 段回目の巻き戻し演出が実行される。このように、巻き戻し対象時間を 1 段階目の巻き戻し演出及び 2 段階目の巻き戻し演出において段階的に報知する段階的巻き戻し演出を実行することにより、1 段階目の巻き戻し演出が実行された後に 2 段階目の巻き戻し演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2102】

このように、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて、V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生した場合には第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了される一方、V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生しなかった場合には振分実行モードの終了後に第 1 特図表示部 37a における遊技回が再開される構成とした場合においても、先読みされた変動表示期間の情報が設定された第 1 特図強制終了コマンドが送信される構成とすることにより、当該先読みされた変動表示期間の情報に基づいて、第 1 特図表示部 37a における遊技回が新たに開始されるタイミングよりも前に、振分実行モードが終了するタイミング及び開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて、巻き戻し対象時間を段階的に報知する段階的巻き戻し演出を実行可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【2103】

< 第 17 の実施形態 >

本実施形態では開閉実行モードを実行するための処理内容が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【2104】

図 180 は本実施形態における遊技盤 24 の構成を示す正面図である。

【2105】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、遊技盤 24 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 25 と外レール部 26 とが取り付けられており、これら内レール部 25 と外レール部 26 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース 21 において窓孔 23 の下方に取り付けられた遊技球発射機構 27 (図 2 参照) から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 PA の上部に案内されるようになっている。

【2106】

上記第 1 の実施形態と同様に、遊技盤 24 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されており、各開口部には一般入賞口 31、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、スルーゲート 35、可変表示ユニット 36、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 等がそれぞれ設けられている。本実施形態では、上記第 1 の実施形態における特電入賞装置 32 に代えて、特電入賞装置 381 が設けられている。なお、特電入賞装置 381 の詳細な構成については後述する。

40

【2107】

スルーゲート 35 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 31、特電入賞装置 381、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的に

50

は、第 1 作動口 3 3 への入球が発生した場合又は第 2 作動口 3 4 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 3 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しが実行される。

【 2 1 0 8 】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、遊技盤 2 4 の最下部にはアウト口 2 4 a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 2 4 a を通って遊技領域 P A から排出される。また、遊技盤 2 4 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 2 4 b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

10

【 2 1 0 9 】

作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置 3 8 1 の開閉制御が実行され、特電入賞装置 3 8 1 への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技は、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖条件が成立するまで継続される。本実施形態において、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖条件は、予め定められた特電開放用期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされることにより成立する。この場合、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 6 0 0 ミリ秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御される構成において、特電開放用期間が 2 9 2 8 8 ミリ秒に設定されているとともに上限個数が 1 0 個に設定されている。したがって、ラウンド遊技における特電開放用期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置 3 8 1 に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。また、ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

20

【 2 1 1 0 】

図 1 8 0 に示すように、特電入賞装置 3 8 1 は、遊技領域 P A において可変表示ユニット 3 6 の下方の領域である下側領域 P A U に設けられている。開閉実行モードにおいて主側 M P U 8 2 は、特電入賞装置 3 8 1 を第 1 閉鎖状態、第 2 閉鎖状態、第 1 開放状態及び第 2 開放状態のいずれかの状態とするための処理を実行する。

30

【 2 1 1 1 】

図 1 8 1 (a) は特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態を説明するための説明図であり、図 1 8 1 (b) は特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態及び第 2 開放状態を説明するための説明図である。図 1 8 1 (a) において、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態は実線で示されているとともに、特電入賞装置 3 8 1 の第 2 閉鎖状態は二点鎖線で示されている。また、図 1 8 1 (b) において、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態は実線で示されているとともに、特電入賞装置 3 8 1 の第 2 開放状態は二点鎖線で示されている。

40

【 2 1 1 2 】

遊技球は鋼製の球体であり、遊技球の直径は 1 1 mm である。また、図 1 8 1 (a) に示すように、遊技盤 2 4 の表面から窓パネル 6 2 の背面までの距離 D S 1 は、遊技球の直径の 2 倍以上の距離であり、具体的には 2 4 mm である。なお、遊技盤 2 4 の表面から窓パネル 6 2 の背面までの距離 D S 1 が遊技球の直径よりも長い距離であるとともに遊技球の直径の 2 倍よりも短い距離である構成としてもよい。

【 2 1 1 3 】

図 1 8 1 (a) 及び図 1 8 1 (b) に示すように、特電入賞装置 3 8 1 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる大入賞口 3 8 1 a と、特電入賞装置 3 8 1 を第 1 閉鎖状態、第 2 閉鎖状態、第 1 開放状態及び第 2 開放状態の間で切り換える特電開閉部材 3 8 2 と、特電開閉

50

部材 3 8 2 を開閉動作させる特電用の駆動部 3 8 1 b とを備えている。大入賞口 3 8 1 a の縦寸法は遊技球の直径の略 1.8 倍であるとともに、大入賞口 3 8 1 a の横寸法は遊技球の直径の略 4 倍である。

【2 1 1 4】

特電入賞装置 3 8 1 には、大入賞口 3 8 1 a を通過して特電入賞装置 3 8 1 の内部に入り込んだ遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして特電検知センサ 3 8 1 d が設けられている。特電検知センサ 3 8 1 d は、主側 M P U 8 2 の入力側と電氣的に接続されている。特電検知センサ 3 8 1 d によって、特電入賞装置 3 8 1 に入賞した遊技球が個別に検知される。

【2 1 1 5】

特電開閉部材 3 8 2 は、矩形板状に形成されているとともに遊技盤 2 4 側に回動自在に軸 3 8 1 c で支持されている特電開閉本体部 3 8 2 a と、当該特電開閉本体部 3 8 2 a の回動先端側に一体形成されている特電開閉先端部 3 8 2 b とを備えている。特電開閉部材 3 8 2 は、大入賞口 3 8 1 a が開放されて大入賞口 3 8 1 a に遊技球が入球可能となる第 1 開放位置（図 1 8 1（b）の実線参照）と、大入賞口 3 8 1 a が閉鎖されて大入賞口 3 8 1 a への遊技球の入球が不可となる第 1 閉鎖位置（図 1 8 1（a）の実線参照）との間を回動可能である。

【2 1 1 6】

まず特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に配置されている特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態について説明する。図 1 8 1（a）において実線で示すように、第 1 閉鎖状態において特電開閉本体部 3 8 2 a は、当該特電開閉本体部 3 8 2 a の回動先端側が回動基端側よりも上方に位置する態様で、遊技盤 2 4 の表面と略面一となっている。当該第 1 閉鎖状態において、特電開閉先端部 3 8 2 b は上方に向けて後方に傾斜しており、特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端は遊技盤 2 4 の表面よりも後方に位置している。

【2 1 1 7】

図 1 8 0 に示すように、第 1 閉鎖状態において特電開閉部材 3 8 2 は、大入賞口 3 8 1 a（図 1 8 1（a））の横方向における略全体に亘って延在しているとともに、大入賞口 3 8 1 a の縦方向における略全体に亘って存在している。図 1 8 1（a）に示すように、特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端と、大入賞口 3 8 1 a の上端を規定する大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離は、遊技球の直径未満の距離（具体的には 0.5 mm）である。また、特電開閉部材 3 8 2 の下端と大入賞口 3 8 1 a の下端との間の距離（具体的には 1 mm）、特電開閉部材 3 8 2 の左端と大入賞口 3 8 1 a の左端との間の距離（具体的には 0.5 mm）、及び特電開閉部材 3 8 2 の右端と大入賞口 3 8 1 a の右端との間の距離（具体的には 0.5 mm）は、遊技球の半径未満の距離である。このように、第 1 閉鎖状態において大入賞口 3 8 1 a は特電開閉部材 3 8 2 により閉じられており、大入賞口 3 8 1 a への入球が不可となっている。

【2 1 1 8】

次に、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置されている特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態について説明する。第 1 開放状態は、第 1 閉鎖位置に配置されていた特電開閉部材 3 8 2 が前方（窓パネル 6 2 側）に向けて、図 1 8 1（a）及び図 1 8 1（b）において反時計回りに、略 85 度回動した状態である。図 1 8 1（b）に示すように、第 1 開放状態において特電開閉本体部 3 8 2 a は後方に向けて下り傾斜となっている。また、特電開閉先端部 3 8 2 b は、後方に向けて特電開閉本体部 3 8 2 a よりも強い下り傾斜となっている。さらにまた、第 1 開放状態において、特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間隔（具体的には 20 mm）は、遊技球が通過可能な間隔である。第 1 開放状態において特電開閉部材 3 8 2 の上に載った遊技球は、自重により後方に向けて転動して大入賞口 3 8 1 a に入賞可能である。

【2 1 1 9】

第 1 開放状態において特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端と窓パネル 6 2 との間の距離（具体的には 2.5 mm）は、遊技球の直径未満の距離である。このため、第 1 開放状態に

10

20

30

40

50

において、特電開閉部材 382 の自由端と窓パネル 62 との間を遊技球が通過することはない。これにより、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となっている状況において、特電入賞装置 381 に向けて流下する遊技球が特電入賞装置 381 に入球し易くなっている。

【2120】

次に、特電用の駆動部 381b について説明する。特電入賞装置 381 は、特電開閉部材 382 に対して当該特電開閉部材 382 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向けて回転させる付勢力を作用させる図示しない付勢部材（具体的にはバネ）を備えている。また、特電開閉部材 382 は、図示しないリンク機構を介して特電用の駆動部 381b に連結されているとともに、特電用の駆動部 381b は主側 MPU82 の出力側と電氣的に接続されている。主側 MPU82 は、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力すること、及び特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止することにより特電入賞装置 381 の開閉制御を実行する。特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されることにより、特電開閉部材 382 には付勢部材による付勢力に抗して当該特電開閉部材 382 を第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置に向けて回転させる力が付加される。

【2121】

特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置されている第 1 閉鎖状態において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われた場合、特電開閉部材 382 は、特電開閉先端部 382b が窓パネル 62 に近づく態様で第 1 開放位置まで回転する。これにより、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となる。そして、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が継続される期間に亘って、当該第 1 開放状態が維持される。また、第 1 開放状態において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止された場合、特電開閉部材 382 は、特電開閉先端部 382b が遊技盤 24 に近づく態様で第 1 閉鎖位置まで回転する。これにより、特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態となる。そして、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態が継続される期間に亘って、当該第 1 閉鎖状態が維持される。

【2122】

次に、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置に配置されている特電入賞装置 381 の第 2 閉鎖状態について説明する。図 181(a) において二点鎖線で示すように、特電入賞装置 381 の第 2 閉鎖状態は、大入賞口 381a への入球が不可能とならない程度に、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置よりも第 1 開放位置側（窓パネル 62 側）の第 2 閉鎖位置まで回転した状態である。第 2 閉鎖状態において、特電開閉本体部 382a は後方に向けて下り傾斜となっているとともに、特電開閉先端部 382b は当該特電開閉本体部 382a の回転先端側から上方に向けて延在している。

【2123】

特電開閉先端部 382b の自由端は、遊技盤 24 の表面よりも前側（窓パネル 62 側）に存在している。特電開閉先端部 382b の自由端と、大入賞口上部材 383 との間の距離は、遊技球の直径未満の距離（具体的には 3.5mm）である。また、特電開閉部材 382 の下端と大入賞口 381a の下端との間の距離（具体的には略 1mm）、特電開閉部材 382 の左端と大入賞口 381a の左端との間の距離（最大となる上端部で 3.5mm）、及び特電開閉部材 382 の右端と大入賞口 381a の右端との間の距離（最大となる上端部で 3.5mm）は、遊技球の半径未満の距離である。このように、第 2 閉鎖状態においても、第 1 閉鎖状態と同様に、大入賞口 381a への入球が不可となっている。

【2124】

第 2 閉鎖状態において、特電開閉先端部 382b の自由端と遊技盤 24 の表面との距離（具体的には 3.5mm）は遊技球の半径未満であるため、第 2 閉鎖状態において遊技球が特電開閉先端部 382b に接触する場合、当該遊技球の重心は特電開閉先端部 382b よりも窓パネル 62 側に存在している状態であり、遊技球から特電開閉部材 382 に加えられる力は、当該特電開閉部材 382 を後方に向かわせる力である。このため、第 2 閉鎖状態において、遊技球が特電開閉部材 382 に接触した場合においても、遊技球は大入賞口 381a に入球不可である。

【2125】

図181(a)に示すように、大入賞口上部材383は傾斜面383aを有しており、当該傾斜面383aは、大入賞口381aの上方において遊技盤24の表面よりも前方に存在しているとともに前方に向けて下り傾斜となっている。特電入賞装置381が第2閉鎖状態である状況において、特電開閉先端部382bと大入賞口上部材383との隙間に向けて流下する遊技球が大入賞口上部材383と接触し易くなっている。そして、遊技球が大入賞口上部材383と接触することにより当該遊技球の進路は前方寄りに変更される。これにより、第2閉鎖状態において大入賞口381aへの入球が発生してしまうことが防止されている。

【2126】

特電入賞装置381が第1閉鎖状態である場合には、特電入賞装置381が第2閉鎖状態である場合と比較して、特電開閉部材382と窓パネル62との間隔が広い。このため、第1閉鎖状態は、第2閉鎖状態と比較して、遊技球が特電開閉部材382と窓パネル62との間を通過し易く、特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生しづらい状態である。

【2127】

次に、特電開閉部材382が第2開放位置に配置される特電入賞装置381の第2開放状態について説明する。図181(b)において二点鎖線で示すように、特電入賞装置381の第2開放状態は、大入賞口381aへの入球が不可とならない程度に、特電開閉部材382が第1開放位置よりも第1閉鎖位置側（遊技盤24側）に回動した状態である。特電開閉部材382が第1開放位置に配置されている第1開放状態において、特電開閉部材382が第1閉鎖位置側に向けて、図181(a)において時計回りに略25度回動することにより、特電開閉部材382が第2開放位置に配置されて、第2開放状態となる。

【2128】

第2開放状態において特電開閉本体部382aは、後方に向けて第1開放状態よりも強い下り傾斜となっている。また、特電開閉先端部382bは、後方に向けて特電開閉本体部382aよりも強い下り傾斜となっている。さらにまた、第2開放状態において、特電開閉先端部382bの自由端と大入賞口上部材383との間隔（具体的には13mm）は、遊技球が通過可能な間隔である。第2開放状態において特電開閉部材382の上に載った遊技球は、自重により後方に向けて転動して大入賞口381aに入賞可能である。

【2129】

第2開放状態において特電開閉部材382の自由端と窓パネル62との間の距離（具体的には10mm）は、遊技球の直径未満の距離である。このため、第2開放状態においても、第1開放状態と同様に、特電開閉部材382の自由端と窓パネル62との間を遊技球が通過することはない。これにより、特電入賞装置381が第2開放状態となっている状況において、特電入賞装置381に向けて流下する遊技球が特電入賞装置381に入球し易くなっている。

【2130】

特電開閉本体部382aは、特電開閉部材382が第1閉鎖位置から第1開放位置となるまで回動する過程で、常に後方に向けて下り傾斜となっている。また、特電開閉先端部382bは、特電開閉部材382が第2閉鎖位置から第1開放位置となるまで回動する過程で、常に特電開閉本体部382aよりも後方に向けて強い下り傾斜となっている。これにより、特電開閉部材382の上に載った遊技球を大入賞口381aに迅速に案内することができる。

【2131】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、開閉実行モードでは、5000ミリのオープニング期間が終了した後にラウンド遊技が実行される。また、ラウンド遊技の終了後に今回の開閉実行モードにおいて未だ実行されていないラウンド遊技が残っている場合にはインターバル期間（具体的には3000ミリ秒）が開始されるとともに、ラウンド遊技の終了後に今回の開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が全て終了して

10

20

30

40

50

いる場合にはエンディング期間（具体的には５０００ミリ秒）が開始される。

【２１３２】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、大当たり結果の種類として、５Ｒ低確結果、５Ｒ高確結果及び１０Ｒ高確結果が存在している。５Ｒ低確結果及び５Ｒ高確結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は５回となるとともに、１０Ｒ高確結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は１０回となる。ラウンド遊技では、既に説明した特電入賞装置３８１の終了条件が成立するまで、遊技球が特電入賞装置３８１に入賞可能な状態（第１開放状態又は第２開放状態）となる。

【２１３３】

ラウンド遊技の実行期間における最初の１２８８ミリ秒には、開放中切換動作期間が設けられている。開放中切換動作期間では、特電開閉部材３８２が第１開放位置に配置されている第１開放状態と、特電開閉部材３８２が当該第１開放状態よりも遊技盤２４側の第２開放位置に配置されている第２開放状態との間で特電入賞装置３８１の状態を交互に切り換える開放中切換動作が実行される。

【２１３４】

開放中切換動作期間では、まず２００ミリ秒に亘って特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力されている状態が継続されることにより、第１閉鎖状態である特電入賞装置３８１を第１開放状態とする開放動作が行われる。その後、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第１開放位置と第２開放位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返される。これにより、特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止することが可能となる。

【２１３５】

特電入賞装置３８１が第１閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力を行った場合に、特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置から第１開放位置まで回動するために要する時間は１６０ミリ秒である。開放中切換動作期間の開始時に実行される特電入賞装置３８１の開放動作において特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力される２００ミリ秒の期間は、当該１６０ミリ秒よりも長い。このため、特電入賞装置３８１の開放動作において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が２００ミリ秒に亘って行われた場合、特電開閉部材３８２が第１開放位置まで回動して特電入賞装置３８１が第１開放状態となるとともに、当該２００ミリ秒の期間が終了するまで当該第１開放状態が維持される。

【２１３６】

特電入賞装置３８１が第２開放状態である状況において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力を行った場合に、特電開閉部材３８２が第２開放位置から第１開放位置まで回動するために要する時間は１６ミリ秒である。開放中切換動作期間において特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止されている状態が終了した後に、当該駆動信号が出力される１００ミリ秒の期間は、当該１６ミリ秒よりも長い。このため、開放中切換動作期間において特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止されている状態が終了した後に当該駆動信号の出力が１００ミリ秒に亘って行われた場合、特電開閉部材３８２が第１開放位置まで回動して特電入賞装置３８１が第１開放状態となるとともに、当該１００ミリ秒の期間が終了するまでの期間（具体的には８４ミリ秒）に亘って当該第１開放状態が維持される。

【２１３７】

ラウンド遊技の実行期間において、開放中切換動作が終了した後は、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの開放維持期間（具体的には２８０００ミリ秒）に亘って、特電入賞装置３８１の第１開放状態が継続される。既に説明したとおり、第１開放状態及び第２開放状態において遊技球は大入賞口３８１ａに入賞可能である。このため、ラウンド遊技の実行期間では、最初に特電入賞装置３８１の開放動作が行われて大入賞口３８１ａ

10

20

30

40

50

への入球が可能となった後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまで遊技球が大入賞口 3 8 1 a に入球可能な状況が継続される。

【 2 1 3 8 】

インターバル期間及びエンディング期間における最初の 1 2 8 8 ミリ秒には、閉鎖中切換動作期間が設けられている。閉鎖中切換動作期間では、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に配置されている第 1 閉鎖状態と、特電開閉部材 3 8 2 が当該第 1 閉鎖位置よりも窓パネル 6 2 側の第 2 閉鎖位置に配置されている第 2 閉鎖状態との間で特電入賞装置 3 8 1 の状態を交互に切り換える閉鎖中切換動作が実行される。

【 2 1 3 9 】

閉鎖中切換動作期間では、まず 2 0 0 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態が継続されることにより、第 1 開放状態である特電入賞装置 3 8 1 を第 1 閉鎖状態とする閉鎖動作が行われる。その後、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 と窓パネル 6 2 との間の空間で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止することが可能となる。

【 2 1 4 0 】

特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態である状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止した場合に、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置まで回動するために要する時間は 1 6 0 ミリ秒である。閉鎖中切換動作期間の開始時に実行される特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作において特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間は、当該 1 6 0 ミリ秒の期間よりも長い。このため、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 2 0 0 ミリ秒に亘って停止された場合、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置まで回動して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるとともに、当該 2 0 0 ミリ秒の期間が終了するまで当該第 1 閉鎖状態が維持される。

【 2 1 4 1 】

特電入賞装置 3 8 1 が第 2 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止した場合に、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置まで回動するために要する時間は 1 6 ミリ秒である。閉鎖中切換動作期間において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されている状態が終了した後に、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間は、当該 1 6 ミリ秒よりも長い。このため、閉鎖中切換動作期間において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されている状態が終了した後に当該駆動信号の出力が 1 0 0 ミリ秒に亘って停止された場合、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置まで回動して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるとともに、当該 1 0 0 ミリ秒の期間が終了するまでの期間（具体的には 8 4 ミリ秒の期間）に亘って当該第 1 閉鎖状態が維持される。

【 2 1 4 2 】

インターバル期間において閉鎖中切換動作が終了した後は、当該インターバル期間が終了するまで特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態が継続され、当該インターバル期間の終了後に次のラウンド遊技が開始される。また、エンディング期間において閉鎖中切換動作が終了した後は、当該エンディング期間が終了するまでの閉鎖維持期間（3 7 1 2 ミリ秒）に亘って、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態が継続される。また、当該エンディング期間が終了した後も、次に開閉実行モードが開始されるまでの期間に亘って、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態が継続される。

【 2 1 4 3 】

既に説明したとおり、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態において遊技球は大入賞口 3 8 1 a に入賞不可である。このため、インターバル期間では、最初に特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われて大入賞口 3 8 1 a への入球が不可となった後、当該インターバル期間が

10

20

30

40

50

終了するまで、遊技球が大入賞口 381a に入球不可である状況が継続される。また、エンディング期間では、最初に特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われて大入賞口 381a への入球が不可となった後、当該エンディング期間が終了するまで、遊技球が大入賞口 381a に入球不可である状況が継続される。当該状況は、エンディング期間が終了した後も、次に開閉実行モードが開始されるまで継続される。なお、開放中切換動作及び閉鎖中切換動作の詳細については後述する。

【2144】

図 182 は特電入賞装置 381 の開閉制御を実行するための主側 MPU 82 の構成を説明するための説明図である。図 182 に示すように、主側 ROM 83 には特電開放用駆動テーブル 384 及び特電閉鎖用駆動テーブル 385 が設けられている。特電開放用駆動テーブル 384 はラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために主側 MPU 82 により参照されるテーブルであるとともに、特電閉鎖用駆動テーブル 385 はインターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために主側 MPU 82 により参照されるテーブルである。主側 ROM 83 は、データが予め記憶される 1 バイトのエリアを複数備えており、当該 1 バイトのエリアのそれぞれには当該 1 バイトのエリアを特定するためのアドレスが設定されている。

10

【2145】

図 183 は特電開放用駆動テーブル 384 及び特電閉鎖用駆動テーブル 385 の内容を説明するための説明図である。ラウンド遊技の実行期間において、特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われる特電開放用期間（具体的には 29288 ミリ秒）は、開放中切換動作期間（具体的には 1288 ミリ秒）及び開放維持期間（具体的には 28000 ミリ秒）の合計期間である。図 183 に示すように、特電開放用期間では、まず開放中切換動作期間が開始され、当該開放中切換動作期間が終了した後に開放維持期間が開始される。

20

【2146】

図 183 に示すように、主側 ROM 83 において、特電開放用駆動テーブル 384 は「0101H」～「012EH」のアドレス範囲に設けられている。「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリア（2 バイトのエリア）には、特電入賞装置 381 の開放動作を行うために特電用の駆動部 381b に対して駆動信号を送信する 200 ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報が設定されている。特電開放用駆動テーブル 384 に設定されている各期間に対応する数値情報は、主側 RAM 84 に設けられた特図側タイマカウンタ 386（図 182 参照）にセットされる。

30

【2147】

タイマ割込み処理（図 14）のステップ S210 におけるタイマ更新処理では、特図側タイマカウンタ 386 の値を 1 減算する処理が実行されるとともに、当該 1 減算後の特図側タイマカウンタ 386 の値が「0」を下回った場合には特図側タイマカウンタ 386 の値を「0」クリアする処理が実行される。このように、特図側タイマカウンタ 386 の値は「0」を下回らない態様で更新される。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図 14）は 4 ミリ秒の周期で起動される。特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 200 ミリ秒に亘って継続されることにより特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態から第 1 開放状態に切り換える開放動作が行われる。

40

【2148】

「0101H」～「0102H」に続く「0103H」～「0104H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されているとともに、当該「0103H」～「0104H」に続く「0105H」～「0106H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b に対して駆動信号を出力する 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報が設定されている。特電入賞装置 381 の開放動作が行われて第 1 開放状態となった後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止されることにより特電入賞装置 381 が第 2 開放状態となる。その後、特電用の駆動

50

部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 1 0 0 ミリ秒に亘って行われることにより特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態となるとともに、当該駆動信号の出力が停止されるまで当該第 1 開放状態が維持される。

【 2 1 4 9 】

図 1 8 3 に示すように、「 0 1 0 3 H 」～「 0 1 2 A H 」のアドレス範囲には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止して特電入賞装置 3 8 1 を第 2 開放状態とする 8 ミリ秒の期間に対応する数値情報（「 2 」）と、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を行って特電入賞装置 3 8 1 を第 1 開放状態とする 1 0 0 ミリ秒の期間に対応する数値情報（「 2 5 」）とが交互に設定されている。また、「 0 1 2 9 H 」～「 0 1 2 A H 」に続く「 0 1 2 B H 」～「 0 1 2 C H 」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態とする 8 ミリ秒の期間に対応する「 2 」という数値情報が設定されているとともに、当該「 0 1 2 B H 」～「 0 1 2 C H 」に続く「 0 1 2 D H 」～「 0 1 2 E H 」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 3 8 1 b に対して駆動信号を出力する 2 8 0 0 0 ミリ秒の期間に対応する「 7 0 0 0 」という数値情報が設定されている。

【 2 1 5 0 】

「 0 1 0 1 H 」～「 0 1 0 2 H 」のアドレスに対応するエリアに設定されているデータに従って特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後、「 0 1 0 3 H 」～「 0 1 2 A H 」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 3 8 1 を第 2 開放状態とする動作と、特電入賞装置 3 8 1 を第 1 開放状態とする動作とが交互に繰り返される。当該「 0 1 0 3 H 」～「 0 1 2 A H 」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 3 8 1 を第 2 開放状態とする動作が実行される回数及び特電入賞装置 3 8 1 を第 1 開放状態とする動作が実行される回数のそれぞれは、1 0 回である。その後、特電入賞装置 3 8 1 を第 2 開放状態とする動作が行われた後に、2 8 0 0 0 ミリ秒に亘って特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放状態に維持される。

【 2 1 5 1 】

開放中切換動作は、ラウンド遊技の実行期間における一部の期間において実行される。このため、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が実行される構成と比較して、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 のデータ容量を低減し、当該特電開放用駆動テーブル 3 8 4 を予め記憶させておくために必要となる主側 R O M 8 3 のデータ容量を低減することができる。

【 2 1 5 2 】

エンディング期間において特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づく特電入賞装置 3 8 1 の制御が行われる特電閉鎖用期間（具体的には 5 0 0 0 ミリ秒）は、閉鎖中切換動作期間（具体的には 1 2 8 8 ミリ秒）及び閉鎖維持期間（具体的には 3 7 1 2 ミリ秒）の合計期間である。図 1 8 3 に示すように、特電閉鎖用期間では、まず閉鎖中切換動作期間が開始され、当該閉鎖中切換動作期間が終了した後に閉鎖維持期間が開始される。

【 2 1 5 3 】

インターバル期間においても特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づく特電入賞装置 3 8 1 の制御が行われる。インターバル期間はエンディング期間よりも 2 0 0 0 ミリ秒短い。インターバル期間において特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づく特電入賞装置 3 8 1 の制御が行われる場合には、閉鎖維持期間の残り時間が 2 0 0 0 ミリ秒となるタイミングで、インターバル期間が終了するとともに、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づく特電入賞装置 3 8 1 の制御が終了する。

【 2 1 5 4 】

図 1 8 3 に示すように、主側 R O M 8 3 において、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 は「 0 1 2 F H 」～「 0 1 5 C H 」のアドレス範囲に設けられている。「 0 1 2 F H 」～「 0 1 3 0 H 」のアドレスに対応するエリアには、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作を行うために特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止する 2 0 0 ミリ秒の期間に対応する「 5 0 」という数値情報が設定されている。特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力

が 200 ミリ秒に亘って停止されることにより特電入賞装置 381 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える閉鎖動作が行われる。

【2155】

「012FH」～「0130H」に続く「0131H」～「0132H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されている。特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況において 8 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b に対して駆動信号が出力されることにより特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態から第 2 閉鎖状態に切り換えられる。当該「0131H」～「0132H」に続く「0133H」～「0134H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報が設定されている。特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態となっている状況において 100 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されることにより特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態となるとともに、当該駆動信号の出力が行われるまで当該第 1 閉鎖状態が維持される。

10

【2156】

図 183 に示すように、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲には、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力して特電入賞装置 381 を第 2 閉鎖状態とする 8 ミリ秒の期間に対応する数値情報（「2」）と、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止して特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とする 100 ミリ秒の期間に対応する数値情報（「25」）とが交互に設定されている。また、「0157H」～「0158H」に続く「0159H」～「015AH」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されているとともに、当該「0159H」～「015AH」に続く「015BH」～「015CH」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する 3712 ミリ秒に対応する「928」という数値情報が設定されている。

20

【2157】

「012FH」～「0130H」に対応するエリアに設定されているデータに従って特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、「0131H」～「0158H」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 381 を第 2 閉鎖状態とする動作と、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とする動作とが交互に繰り返し実行される。当該「0131H」～「0158H」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 381 を第 2 閉鎖状態とする動作が実行される回数及び特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とする動作が実行される回数のそれぞれは、10 回である。その後、「0159H」～「015AH」のアドレスに対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 381 を第 2 閉鎖状態とする動作が行われた後に、「015BH」～「015CH」のアドレスに対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とする動作が行われるとともに、当該第 1 閉鎖状態が維持される。

30

【2158】

閉鎖中切換動作は、インターバル期間における一部の期間及びエンディング期間における一部の期間において行われる。このため、インターバル期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる構成又はエンディング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる構成と比較して、特電閉鎖用駆動テーブル 385 のデータ容量を低減し、特電閉鎖用駆動テーブル 385 を予め記憶させておくために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

40

【2159】

インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルは、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルと同一の駆動テーブル（具体的には特電閉鎖用駆動テーブル 385）である。これにより、インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルとして、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブル

50

とは異なる駆動テーブルが主側ROM83に記憶されている構成と比較して、閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルを予め記憶しておくために必要となる主側ROM83のデータ容量を低減することができる。

【2160】

図182に示すように、主側RAM84には、既に説明した特図側タイマカウンタ386に加えて、特電開閉タイマカウンタ387、特電駆動中フラグ388、参照アドレスカウンタ389及び特電復帰用フラグ391が設けられている。特電開閉タイマカウンタ387は、特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385に設定されているデータに従って、特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する期間又は当該駆動信号の出力を停止する期間を主側MPU82にて把握可能とするタイマカウンタである。特電開閉タイマカウンタ387の更新は、タイマ割込み処理（図14）のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理（ステップS210）では、特電開閉タイマカウンタ387の値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」を下回った場合には特電開閉タイマカウンタ387の値を「0」クリアする処理が実行される。このように、特電開閉タイマカウンタ387の値は、「0」を下回らない態様で更新される。特電開閉タイマカウンタ387にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップS210）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」となるまで、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。

【2161】

特電駆動中フラグ388は、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。タイマ割込み処理（図14）のステップS207におけるポート出力処理では、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合、特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行される。主側MPU82は、特電駆動中フラグ388に「1」をセットすることにより、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている期間に亘って特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されるようにすることができるとともに、特電駆動中フラグ388を「0」クリアすることにより、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されない状態とすることができる。

【2162】

参照アドレスカウンタ389は、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385にて現状において参照対象となっているエリアを特定するためのアドレスを主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。参照アドレスカウンタ389には、参照対象となっている2バイトのエリアのうち先頭のエリア（アドレスが小さい側のエリア）に対応するアドレスが設定される。特電閉鎖用駆動テーブル385に従って特電入賞装置381の制御が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電入賞装置381の制御が再開される場合、主側MPU82は参照アドレスカウンタ389を参照することにより、特電閉鎖用駆動テーブル385において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアを把握することができる。

【2163】

既に説明したとおり、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が実行される場合、最初に200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されることにより特電入賞装置381が第1開放状態となった後に、駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。このように、第1開放位置と第2開放位置との間における特電開閉部材382の往復動作は、特電入賞装置381が第1開放状態である状況において、駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより実行される動作である。このた

め、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態ではない状況（例えば特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況）において駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返された場合、開放中切換動作は正常には行われない。

【2164】

特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が再開される場合、特電入賞装置 381 は第 1 閉鎖状態となっている。このため、動作電力の供給再開後に特電入賞装置 381 の開放中切換動作が正常に行われるようにするためにには、最初に特電閉鎖部材 382 を第 1 開放状態とする必要がある。本実施形態では、特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行されている状態に復帰する場合、特電開放用駆動テーブル 384 において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアとは無関係に、特電開放用駆動テーブル 384 の開始アドレスに対応するエリアを参照対象に設定する。これにより、動作電力の供給再開後において、特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とする開放動作が実行された後に特電入賞装置 381 の開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。

【2165】

既に説明したとおり、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行される場合、最初に 200 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されることにより特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態となった後に、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が実行される。特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行されている状況に復帰する場合、特電入賞装置 381 は第 1 閉鎖状態となっている。このため、当該場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われる状況に復帰する前に特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とするための処理を追加する必要が無い。当該場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアが参照されている状態で、参照先を変更することなく特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が再開される。これにより、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御を再開するための処理構成が複雑なものとなってしまうことが防止されている。

【2166】

特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御は、後述する特電開放中処理（図 186）にて実行される。特電復帰用フラグ 391 は、当該特電開放中処理（図 186）が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に特電開放中処理（図 186）が実行されている状態に復帰したことを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。

【2167】

次に、主側 MPU 82 にて実行されるメイン処理について図 184 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理は電源投入に伴い起動される。

【2168】

ステップ SC301～ステップ SC315 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 13）のステップ S101～ステップ S115 と同様の処理を実行する。具体的に

は、まず電源投入初期設定処理を実行し（ステップSC301）、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSC302）。その後、主側RAM84における立ち上げ処理中フラグに「1」をセットし（ステップSC303）、主側RAM84における停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC304）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図14）の停電監視処理（ステップS201）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【2169】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC304：YES）、主側RAM84についてチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて主側RAM84に保存されたチェックサムと一致しているか否かを判定する（ステップSC305）。チェックサムが一致している場合（ステップSC305：YES）、主側RAM84の設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップSC306）。

【2170】

ステップSC304～ステップSC306の全てで肯定判定をした場合、主側RAM84に情報異常が発生していないことを意味する。この場合、主側RAM84における設定更新中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC307）。設定更新中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC307：NO）、リセットボタン142（図6参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップSC308）。リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップSC308：NO）、主側RAM84における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC309）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）が起動されても遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行されない状態となる。ステップSC309にて肯定判定をした場合、後述するステップSC326及びステップSC327の処理を実行する。

【2171】

ステップSC309にて否定判定をした場合、設定キー挿入部143（図6参照）が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSC310）。設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSC310：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSC312）。また、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていない場合であっても（ステップSC310：NO）、主側RAM84における設定確認中フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC311：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSC312）。設定確認用処理の内容は、上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。

【2172】

設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていない場合であっても設定確認中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC310及びステップSC311：NO）、遊技機本体12が開放中であるか否かを判定する（ステップSC313）。遊技機本体12が外枠11に対して開放状態となっている場合（ステップSC313：YES）、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする（ステップSC314）。

【2173】

ステップSC313にて否定判定をした場合又はステップSC314の処理を実行した場合、通常復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC315）。音光側

10

20

30

40

50

M P U 9 3 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 M P U 8 2 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 3 0 1 ～ステップ S C 3 2 8）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 3 0 1 ～ステップ S C 3 2 8）にて R A M クリア処理（ステップ S C 3 2 1）、設定確認用処理（ステップ S C 3 1 2）及び設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）のいずれもが実行されていないことを特定する。

【 2 1 7 4 】

ステップ S C 3 1 2 にて設定確認用処理を実行した場合又はステップ S C 3 1 5 にて通常復帰コマンドを送信した場合には、主側 R A M 8 4 における特図特電力カウンタの値が「4」であるか否かを判定する（ステップ S C 3 1 6）。主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された後において、ステップ S C 3 1 6 における判定の処理が実行されるまでに、特図特電力カウンタの値を変更する処理（R A M クリア処理）は実行されていない。このため、ステップ S C 3 1 6 における判定の処理が実行される状況において、特図特電力カウンタの値は動作電力の供給が停止される直前の値である。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特図特電力カウンタに設定される「4」は、特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 1 0 における特電開放中処理（図 1 8 6）に対応する値である。詳細は後述するが、特電開放中処理（図 1 8 6）では、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 に基づく特電入賞装置 3 8 1 の制御を行うための処理、すなわち特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作を行うための処理が実行される。

【 2 1 7 5 】

ステップ S C 3 1 6 にて肯定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 の特電復帰用フラグ 3 9 1 に「1」をセットする（ステップ S C 3 1 7）。これにより、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状態に復帰したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【 2 1 7 6 】

ステップ S C 3 0 8 にてリセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 操作されていると判定した場合（ステップ S C 3 1 8：Y E S）、又はステップ S C 3 0 7 にて設定更新中フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップ S C 3 1 9）。設定値更新処理の内容は、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）では、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグが「0」クリアされる。また、設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）では、R A M クリア処理が実行される。これにより、特図特電力カウンタの値が「0」クリアされて、特図特電制御処理（図 1 8）の特図変動開始処理（ステップ S 6 0 6）に対応する「0」が主側 R A M 8 4 の特図特電力カウンタにセットされている状態となる。

【 2 1 7 7 】

特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）が実行された場合には、当該設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）において R A M クリア処理が実行されて主側 R A M 8 4 における特図特電力カウンタの値が「0」クリアされるため、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 3 における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電力カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップ S 6 0 6）が実行される。

【 2 1 7 8 】

ステップ S C 3 0 8 にてリセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 操作されていないと判定した場合（ステップ S C 3 1 8：N O）、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S C 3 2 0）。遊技停止フラグに「1」がセットさ

れていない場合（ステップSC320：NO）、RAMクリア処理を実行する（ステップSC321）。RAMクリア処理（ステップSC321）の内容は、上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。RAMクリア処理（ステップSC321）が実行されることにより、特図特電カウンタの値が「0」クリアされて、特図特電制御処理（図18）の特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」が主側RAM84の特図特電カウンタにセットされている状態となる。

【2179】

特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後にRAMクリア処理（ステップSC321）が実行された場合には、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「0」クリアされるため、特電開放中処理（図186）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、タイマ割込み処理（図14）のステップS213における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップS606）が実行される。

【2180】

ステップSC321にてRAMクリア処理を実行した後は、クリア時の復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC322）。音光側MPU93はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップSC301～ステップSC328）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSC301～ステップSC328）にてRAMクリア処理（ステップSC321）が実行されたことを特定する。

【2181】

メイン処理（図184）においてステップSC304～ステップSC306のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSC323）。その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする（ステップSC324）。その後、リセットボタン142が押圧操作されているか否かを判定する（ステップSC325）。リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップSC325：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC326）。その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップSC327）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。

【2182】

リセットボタン142が押圧操作されている場合（ステップSC325：YES）、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSC318）。リセットボタン142が押圧操作されているとともに設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSC318及びステップSC325：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップSC319）。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップSC304～ステップSC306のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（ステップSC319）が実行される。また、設定値更新処理（ステップSC319）では既に説明したとおり遊技停止フラグを「0」クリアする。これにより、設定値更新処理（ステップSC319）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【2183】

一方、リセットボタン142が押圧操作されているものの設定キー挿入部143がON操作されていない場合（ステップSC325：YES、ステップSC318：NO）、主

側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC320）。ステップSC323にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSC320の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSC320にて肯定判定をする。この場合、ステップSC326にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するとともにステップSC327にて異常信号を外部出力する。

【2184】

遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側MPU82への動作電力の供給が開始され、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合、「RAMクリア操作」が行われた場合又は「設定確認操作」が行われた場合、ステップSC309又はステップSC320にて肯定判定をすることで、ステップSC326にて異常コマンドを送信するとともにステップSC327にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSC304～ステップSC306の処理結果に関係なく、設定値更新処理（ステップSC319）が実行されない限り、主側MPU82への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【2185】

ステップSC316にて否定判定を行った場合、ステップSC317の処理を行った場合、ステップSC319の処理を実行した場合、ステップSC322の処理を実行した場合又はステップSC327の処理を実行した場合、主側RAM84の立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSC328）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、タイマ割込み処理（図14）が起動された場合にステップS206にて否定判定をすることでステップS201～ステップS205の処理だけではなくステップS207～ステップS220の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSC328では主側RAM84の停電フラグも「0」クリアする。

【2186】

その後、ステップSC329の残余処理に進む。つまり、主側MPU82はタイマ割込み処理（図14）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSC329の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSC329の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。残余処理（ステップSC329）では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS127～ステップS130と同様の処理を実行する。具体的には、まずタイマ割込み処理（図14）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。その後、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。その後、タイマ割込み処理（図14）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。

【2187】

上記のとおり、設定値更新処理（ステップSC319）又はRAMクリア処理（ステップSC321）が実行された場合には、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「0」クリアされることにより、特図特電制御処理（図18）の特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」が主側RAM84の特図特電カウンタにセットされている状態となる。このため、特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に当該設定値更新処理（ステップSC319）又はRAMクリア処理（ステップSC321）が実行された場合には、特電開放中処理（図186）が実行されている状態には復帰しない。当該場合に

は、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 3 における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップ S 6 0 6）が実行される。

【2 1 8 8】

上述したとおり、ステップ S C 3 2 3 にて主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「1」がセットされた場合、又は主側 R A M 8 4 における遊技停止フラグに「1」がセットされている状態において「設定変更操作」が行われることなく主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には、タイマ割込み処理（図 1 4）が起動されても遊技を進行させるための処理（ステップ S 2 0 7 ～ステップ S 2 2 0）が実行されない状態となるため、当該遊技を進行させるための処理において実行される特図特電制御処理（ステップ S 2 1 3）も実行されない状態となる。そして、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）を実行する必要があるため、設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）では R A M クリア処理が実行されるため、当該設定値更新処理が実行された場合には主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値が「0」クリアされて、特図特電制御処理（図 1 8）の特図変動開始処理（ステップ S 6 0 6）に対応する「0」が主側 R A M 8 4 の特図特電カウンタにセットされている状態となる。このため、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後にステップ S C 3 2 3 にて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給の開始に際して「設定変更操作」が行われて設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）が実行され、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 3 における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップ S 6 0 6）が実行されることとなる。

【2 1 8 9】

特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理（ステップ S C 3 1 2）、設定値更新処理（ステップ S C 3 1 9）、R A M クリア処理（ステップ S C 3 2 1）及び主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「1」をセットする処理（ステップ S C 3 2 3）のいずれもが実行されない場合には、特電復帰用フラグ 3 9 1 に「1」がセットされる。また、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理（ステップ S C 3 1 2）が実行される場合にも特電復帰用フラグ 3 9 1 に「1」がセットされる。上述したとおり、主側 M P U 8 2 は、特電開放中処理（図 1 8 6）において特電復帰用フラグ 3 9 1 に「1」がセットされている場合、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 の開始アドレスを参照アドレスカウンタ 3 8 9 にセットする。これにより、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状態に復帰した後に特電入賞装置 3 8 1 の開放動作及び開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。

【2 1 9 0】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電開始処理について図 1 8 5（a）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特電開始処理は特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 0 9 にて実行される。

【2 1 9 1】

主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 の値が「0」である場合（ステップ S C 4 0 1：Y E S）、すなわちオープニング期間が経過している場合には、開閉回数の設定処理を実行する（ステップ S C 4 0 2）。開閉回数の設定処理では、今回の遊技結果が 5 R 低確結果又は 5 R 高確結果であれば主側 R A M 8 4 におけるラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が 1 0 R 高確結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「1 0」をセットする。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側 M P U 8 2

にて特定するためのカウンタである。

【2192】

その後、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップSC403）。図185（b）はラウンド遊技の開始処理を示すフローチャートである。ラウンド遊技の開始処理は後述する特電閉鎖中処理（図189）のステップSC903においても実行される。

【2193】

ラウンド遊技の開始処理では、まず特電開放用期間の設定処理を実行する（ステップSC501）。既に説明したとおり、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われる特電開放用期間は、開放中切換動作期間及び開放維持期間の合計期間である。特電開放用期間の設定処理（ステップSC501）では、特電開放用期間である29288ミリ秒（図183参照）に対応する「7322」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする。既に説明したとおり、特図側タイマカウンタ386にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップS210）が実行される状況において、特図側タイマカウンタ386の値が「0」となるまで、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。ステップSC501にて特図側タイマカウンタ386に特電開放用期間に対応する数値情報がセットされることにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。ステップSC501にて特電開放用期間の設定処理を実行することにより、ラウンド遊技が開始される度に特電開放用期間に対応する数値情報が特図側タイマカウンタ386にセットされるようにすることができる。

【2194】

その後、主側RAM84における入賞カウンタに「10」をセットする（ステップSC502）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。ステップSC502にて入賞カウンタに「10」をセットする処理を実行することにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「10」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。

【2195】

その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSC503）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、主側RAM84における特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSC504）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。

【2196】

その後、特電開放用駆動テーブル384を主側ROM83から主側RAM84に読み出し（ステップSC505）、主側RAM84における参照アドレスカウンタ389の設定処理を実行する（ステップSC506）。参照アドレスカウンタ389の設定処理では、ステップSC505にて読み出した特電開放用駆動テーブル384の開始アドレス（「0101H」）を参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電開放用駆動テーブル384において「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリアが現状における参照対象のエリアに設定される。

【2197】

その後、主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSC507）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、特電開放用駆動テーブル384において、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレス（「0101H」）に対応するエリア（「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている200ミリ秒に対応する「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする。既に説明したとおり、特電開閉タイマカウンタ387にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップS210）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」となるまで、4ミリ秒の周期で1減

算されて更新される。ステップ S C 5 0 7 にて特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 に「5 0」がセットされることにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作を行うために特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒間の計測が開始される。

【2 1 9 8】

特電開始処理（図 1 8 5（a））の説明に戻り、ステップ S C 4 0 3 にてラウンド遊技の開始処理を実行した後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S C 4 0 4）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S 6 1 0）に対応する「4」となる。

【2 1 9 9】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電開放中処理について図 1 8 6 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特電開放中処理は特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 1 0 にて実行される。

【2 2 0 0】

主側 R A M 8 4 における特電復帰用フラグ 3 9 1 に「1」がセットされている場合（ステップ S C 6 0 1：Y E S）、すなわち特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状態に復帰した場合には、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 の開始アドレスである「0 1 0 1 H」を主側 R A M 8 4 の参照アドレスカウンタ 3 8 9 にセットする（ステップ S C 6 0 2）。これにより、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアとは無関係に、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 の開始アドレスに対応するエリアが参照対象となるようにすることができる。

【2 2 0 1】

その後、既に説明したラウンド遊技の開始処理（図 1 8 5（b））のステップ S C 5 0 7 と同様に、特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の設定処理を実行する（ステップ S C 6 0 3）。特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の設定処理では、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 において参照アドレスカウンタ 3 8 9 に設定されている開始アドレスに対応するエリアに設定されている 2 0 0 ミリ秒に対応する「5 0」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作を行うために特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒間の計測が開始される。その後、特電復帰用フラグ 3 9 1 を「0」クリアする（ステップ S C 6 0 4）。これにより、特電開放中処理（図 1 8 6）の次回以降の処理回において、ステップ S C 6 0 1 にて否定判定が行われてステップ S C 6 0 2 ～ステップ S C 6 0 4 の処理が実行されないようにすることができる。

【2 2 0 2】

このように、特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 1 8 6）が実行されている状態に復帰した後は、動作電力の供給が停止される直前に特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が実行されていた場合、既に開放動作が終了して第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となっていた場合、及び開放中切換動作が終了して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態に維持されていた場合のいずれにおいても、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が開始される。

【2 2 0 3】

ステップ S C 6 0 1 にて否定判定を行った場合又はステップ S C 6 0 4 の処理を行った場合には、特電開放用期間が終了したか否かを判定する（ステップ S C 6 0 5）。ステップ S C 6 0 5 では、主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 の値が「0」である場合に肯定判定を行う。特電開放用期間が終了していない場合（ステップ S C 6 0 5：N O）、すなわちラウンド遊技の実行中である場合には、特電入賞装置 3 8 1 への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップ S C 6 0 6）。特電入賞装置 3 8 1 への入賞が発生している場合（ステップ S C 6 0 6：Y E S）には、主側 R A M 8 4 における入賞

カウンタの値を1減算し（ステップSC607）、当該1減算後における入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSC608）。

【2204】

ステップSC606にて否定判定を行った場合又はステップSC608にて否定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立しておらず、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が実行されている状況である場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップSC609）。図187は特電開閉制御処理を示すフローチャートである。特電開閉制御処理は、後述する特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902及び後述する特電終了処理（図190）のステップSD102においても実行される。特電開閉制御処理では、特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御を行うための処理が実行される。特電開放中処理（図186）のステップSC609では特電開放用駆動テーブル384が参照されている状態で特電開閉制御処理が実行されるとともに、特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902及び特電終了処理（図190）のステップSD102では特電閉鎖用駆動テーブル385が参照されている状態で特電開閉制御処理が実行される。

10

【2205】

特電開閉制御処理では、まず主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」であるか否かを判定し（ステップSC701）、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」である場合（ステップSC701：YES）、すなわち特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385（図183参照）において参照対象となっているエリアの更新タイミングである場合には、参照アドレスカウンタ389の更新処理を実行する（ステップSC702）。参照アドレスカウンタ389の更新処理では、参照アドレスカウンタ389の値を「2」加算する。これにより、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385において参照対象となるエリアが次のエリアに更新される。

20

【2206】

その後、特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSC703）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、ステップSC702にて更新された後の参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレスを把握し、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385において当該アドレスにより特定される2バイトのエリアに設定されている期間に対応する数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする。これにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を行う期間又は当該駆動信号の出力を停止する期間の計測が開始される。

30

【2207】

その後、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合（ステップSC704：YES）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる期間が終了したタイミングである場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSC705）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSC706）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。

40

【2208】

一方、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされていない場合（ステップSC704：NO）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間が終了したタイミングである場合には、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSC707）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始する。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSC708）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS20

50

7) にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する処理が実行される状態とすることができる。

【2209】

このように、特電開放用駆動テーブル 384 又は特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力される期間が終了した場合には、当該駆動信号の出力が停止されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される期間の計測が開始される。また、特電開放用駆動テーブル 384 又は特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される期間が終了した場合には、当該駆動信号の出力が開始されるとともに、当該駆動信号が出力される期間の計測が開始される。これにより、特電開放用駆動テーブル 384 又は特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力される期間と、当該駆動信号の出力が停止される期間とが交互に繰り返されるようにすることができる。

10

【2210】

特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムは、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（具体的には特電開閉制御処理（図 187）に対応するプログラム）である。これにより、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において使用されるプログラムとは別のプログラムとして、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われている状況において使用されるプログラムが主側 ROM 83 に記憶されている構成と比較して、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために使用されるプログラムを記憶しておくために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

20

【2211】

特電開放中処理（図 186）の説明に戻り、ステップ SC605 にて肯定判定を行った場合又はステップ SC608 にて肯定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置 381 の閉鎖条件が成立した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップ SC610）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ 388 を「0」クリアする（ステップ SC611）。これにより、タイマ割込み処理（図 14）のポート出力処理（ステップ S207）にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。

30

【2212】

その後、主側 RAM 84 に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップ SC612）。特電用監視遅延タイマカウンタは、特電入賞装置 381 に設けられた特電検知センサ 381d（図 181（a）参照）における遊技球の検知を、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が開始された後においても有効として扱う特電用監視遅延期間を主側 MPU 82 にて特定するために利用されるカウンタである。特電用監視遅延期間は、インターバル期間又はエンディング期間の開始時に実行される特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生し、当該閉鎖動作の終了後において最初に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われることで当該挟まれていた遊技球が特電入賞装置 381 に入球した場合に、当該遊技球が特電検知センサ 381d に検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的

40

50

には1秒に設定されている。なお、特電入賞装置381の閉鎖動作の途中で特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が発生した後に当該状態が解消される様子の詳細については後述する。

【2213】

その後、特電閉鎖用駆動テーブル385を主側ROM83から主側RAM84に読み出し（ステップSC613）、参照アドレスカウンタ389の設定処理を実行する（ステップSC614）。参照アドレスカウンタ389の設定処理では、ステップSC613にて読み出した特電閉鎖用駆動テーブル385の開始アドレス（具体的には「012FH」）を参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電閉鎖用駆動テーブル385において「012FH」～「0130H」のアドレスに対応するエリアが参照対象のエリアに設定される。

10

【2214】

その後、特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSC615）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレス（具体的には「012FH」）を把握し、特電閉鎖用駆動テーブル385において当該アドレスにより特定される2バイトのエリア（「012FH」～「0130H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている200ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする。これにより、特電入賞装置381の閉鎖動作を行うために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される200ミリ秒間の計測が開始される。

20

【2215】

その後、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算する（ステップSC616）。当該1減算後のラウンドカウンタの値が1以上である場合（ステップSC617：YES）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が残っている場合には、インターバル期間（具体的には3000ミリ秒）に対応する「750」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする（ステップSC618）。これにより、インターバル期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSC619）。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS611）に対応する「5」となる。

【2216】

一方、ラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップSC617：NO）、すなわち開閉実行モードにおいて実行される全てのラウンド遊技が終了した場合には、エンディング期間（具体的には5000ミリ秒）に対応する「1250」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする（ステップSC620）。これにより、エンディング期間の計測が開始される。

30

【2217】

その後、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC621）。音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を2加算する（ステップSC622）。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS612）に対応する「6」となる。

40

【2218】

このように、特電開放中処理（図186）では、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御を行うための処理が実行される。これにより、特電入賞装置381の開放中切換動作行われるとともに、当該開放中切換動作の終了後に特電入賞装置381が第1開放状態となっている状況が維持される。また、特電開放中処理（図186）では、特電入賞装置381の閉鎖条件が成立した場合、特電閉鎖用駆動テーブル385を読み出して特電入賞装置381の閉鎖動作を開始させるための処理が実行される。

【2219】

50

次に、特電閉鎖中処理（図 189）の説明に先立ち、主側 MPU 82 にて実行される入球検知処理について図 188 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、入球検知処理はタイマ割込み処理（図 14）のステップ S209 にて実行される。

【2220】

まず特電検知センサ 381d から受信している検知信号の状態に基づいて、特電入賞装置 381 への入球が検知されたか否かを判定する（ステップ SC801）。特電入賞装置 381 への入球が検知された場合（ステップ SC801：YES）には、主側 RAM 84 における特図特電カウンタの値が特電開放中処理（図 186）に対応する「4」であるか否かを判定する（ステップ SC802）。特図特電カウンタの値が「4」ではない場合（ステップ SC802：NO）には、主側 RAM 84 の特電用監視遅延タイマカウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ SC803）。

10

【2221】

特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップ SC802：YES）、すなわち特電開放中処理（図 186）の実行期間において特電入賞装置 381 への入球が検知された場合には、主側 RAM 84 に設けられた特電入賞発生フラグに「1」をセットする（ステップ SC804）。特電入賞発生フラグは、特電入賞装置 381 への入球の検知が想定されている状況において特電入賞装置 381 への入賞が発生したことを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。タイマ割込み処理（図 14）のステップ S217 における払出出力処理では、特電入賞発生フラグに「1」がセットされている場合、特電入賞装置 381 への入賞に対応する賞球コマンドを出力対象として設定する処理が実行されるとともに、特電入賞発生フラグを「0」クリアする処理が実行される。

20

【2222】

特電用監視遅延タイマカウンタの値が 1 以上である場合（ステップ SC803：YES）、すなわち特電用監視遅延期間において特電入賞装置 381 への入球が検知された場合には、特電開放中処理（図 186）の実行期間において特電入賞装置 381 への入球が検知された場合と同様に、ステップ SC804 に進み、主側 RAM 84 の特電入賞発生フラグに「1」をセットする。これにより、ラウンド遊技が終了して特電入賞装置 381 の閉鎖動作が開始された後においても、特電用監視遅延期間が終了するまでは、特電検知センサ 381d における遊技球の検知を有効として扱うことができる。ラウンド遊技の終了直前に特電入賞装置 381 に入球した遊技球が特電用監視遅延期間中に特電検知センサ 381d にて検知された場合、当該遊技球の検知に基づいて遊技球の払い出しが行われるようにすることができる。また、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において遊技球が瞬間的に特電開閉部材 382 と大入賞口上部材 383 とに挟まれた状態となり、閉鎖中切換動作において最初に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる期間において当該遊技球が挟まれている状態が解消されて当該遊技球が特電入賞装置 381 に入球した場合、当該遊技球の検知に基づいて遊技球の払い出しが行われるようにすることができる。

30

【2223】

ステップ SC801 にて否定判定を行った場合、又はステップ SC804 の処理を行った場合には、入球検知特定処理を実行する（ステップ SC805）。入球検知特定処理では、一般入賞口 31 に設けられた検知センサ 86a、第 1 作動口 33 に設けられた検知センサ 86c、第 2 作動口 34 に設けられた検知センサ 86d 及びスルーゲート 35 に設けられた検知センサ 86e から受信している信号を読み込むとともに、一般入賞口 31、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34 及びスルーゲート 35 への入球の有無を特定する処理を実行する。

40

【2224】

ステップ SC803 にて否定判定を行った場合、すなわち特電開放中処理（図 186）の実行期間及び特電用監視遅延期間のいずれにも該当しない状況において特電入賞装置 381 への入球が検知された場合には、主側 RAM 84 の遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ SC806）。これにより、タイマ割込み処理（図 14）のステップ S2

50

06にて肯定判定が行われてステップS207～ステップS220の処理が実行されない状態とすることができる。

【2225】

その後、特電エラー報知処理を実行する（ステップSC807）。特電エラー報知処理では、特電入賞装置381への入球の検知が想定されていない状況において特電入賞装置381への入球が検知される特電エラーが発生したことを示す特電エラーコマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は当該特電エラーコマンドを受信することにより、表示発光部64を特電エラーに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部65から「特電エラー発生」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップSC319）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。また、特電エラー報知処理（ステップSC807）では、特電エラーの外部出力処理を実行する。特電エラーの外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて特電エラー信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、特電エラー信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。

【2226】

上記のとおり、特電開放中処理（図186）の実行期間及び特電用監視遅延期間のいずれにも該当しない状況において特電入賞装置381への入球が検知された場合には特電エラー報知が実行される構成において、特電用監視遅延期間中に特電入賞装置381への入球が検知された場合には、特電エラー報知は実行されない。これにより、特電入賞装置381の閉鎖動作において瞬間的に特電開閉部材382と大入賞口上部材383とに挟まれた状態となった遊技球が閉鎖中切換動作の初期に特電入賞装置381に入球した場合に特電エラー報知が実行されてしまうことを防止することができる。また、特電用監視遅延期間中に特電入賞装置381への入球が検知された場合には、当該入球に対応する遊技球の払い出しが実行される。これにより、特電入賞装置381の閉鎖動作において瞬間的に特電開閉部材382と大入賞口上部材383とに挟まれた状態となった遊技球が閉鎖中切換動作の初期に特電入賞装置381に入球した場合に、当該入球に対応する遊技球の払い出しが実行されるようにすることができる。

【2227】

次に、主側MPU82にて実行される特電閉鎖中処理について図189のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特電閉鎖中処理は特図特電制御処理（図18）のステップS611にて実行される。

【2228】

主側RAM84における特図側タイマカウンタ386の値が「0」ではない場合（ステップSC901：NO）、すなわちインターバル期間が経過していない場合には、既に説明した特電開放中処理（図186）のステップSC609と同様に、特電開閉制御処理を実行する（ステップSC902）。特電開閉制御処理の内容は、図187のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSC902にて特電開閉制御処理が実行されることにより、主側RAM84に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、閉鎖中切換動作期間及び閉鎖維持期間における特電入賞装置381の制御が行われる。具体的には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル385において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が停止される期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ387にセットされるとともに、特電駆動中フラグ388が「0」クリアされる。これにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されている状態となる。また、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル385において参照対象

となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が行われる期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ387にセットされるとともに、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされる。これにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われている状態となる。

【2229】

インターバル期間が経過した場合（ステップSC901：YES）には、既に説明した特電開始処理（図185（a））におけるステップSC403と同様に、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップSC903）。既に説明したとおり、特電閉鎖用駆動テーブル385には、閉鎖中切換動作期間及び閉鎖維持期間の合計期間がエンディング期間と一致するように閉鎖維持期間として3712ミリ秒の期間が設定されている。また、インターバル期間はエンディング期間よりも2000ミリ秒短い。このため、インターバル期間は閉鎖維持期間の残り時間が2000ミリ秒となるタイミングで終了する。

10

【2230】

ステップSC903において実行されるラウンド遊技の開始処理の内容は、図185（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず特電開放用期間（29288ミリ秒）に対応する「7322」という数値情報を特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側RAM84の入賞カウンタに入賞上限個数である「10」をセットし、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始する。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットすることにより、ポート出力処理（ステップS207）にて当該駆動信号を出力するための処理が実行される状態とする。その後、特電開放用駆動テーブル384を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当該特電開放用駆動テーブル384の開始アドレス（「0101H」）を参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電開放用駆動テーブル384において「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリアが現状における参照対象のエリアに設定される。その後、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレス（「0101H」）に対応するエリア（「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする。インターバル期間が終了するタイミングにおいて特電開閉タイマカウンタ387には閉鎖維持期間の残り時間（具体的には2000ミリ秒）に対応する数値情報（「500」）が格納されている状態であるが、ステップSC903にてラウンド遊技の開始処理が実行されることにより、特電開閉タイマカウンタ387に「50」がセットされている状態となる。これにより、特電入賞装置381の開放動作を行うために特電用の駆動部381bに駆動信号の出力が行われる2000ミリ秒間の計測が開始される。

20

30

【2231】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1減算する（ステップSC904）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。このように、インターバル期間が経過した場合にはラウンド遊技が開始される。

【2232】

40

このように、インターバル期間（3000ミリ秒）では、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、1288ミリ秒に亘って特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が行われた後に、1712ミリ秒に亘って特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。

【2233】

上記のとおり、特電開閉タイマカウンタ387を利用して特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われている状態と当該駆動信号の出力が停止されている状態との切り換えを行う構成であるとともに、特図側タイマカウンタ386を利用してインターバル期間の計測を行う構成である。このため、インターバル期間（3000ミリ秒）よりも長い期間であるエンディング期間（5000ミリ秒）で使用される特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいてインターバル期間における特電入賞装置381の制御を実行することがで

50

きる。これにより、エンディング期間において特電入賞装置 381 の制御を行うためのデータが設定された駆動テーブルとは別の駆動テーブルとしてインターバル期間において特電入賞装置 381 の制御を行うためのデータが設定された駆動テーブルが主側 ROM 83 に記憶されている構成と比較して、特電入賞装置 381 の制御を行う駆動テーブルを記憶しておくために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

【2234】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特電終了処理について図 190 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図 18）のステップ S612 にて実行される。

【2235】

主側 RAM 84 における特図側タイマカウンタ 386 の値が「0」ではない場合（ステップ SD101：NO）、すなわちエンディング期間が経過していない場合には、既に説明した特電開放中処理（図 186）のステップ SC609 及び特電閉鎖中処理（図 189）のステップ SC902 と同様に、特電開閉制御処理を実行する（ステップ SD102）。特電開閉制御処理の内容は、図 187 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ SD102 にて特電開閉制御処理が実行されることにより、主側 RAM 84 に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づいて、閉鎖中切換動作期間及び閉鎖維持期間における特電入賞装置 381 の制御が行われる。具体的には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が停止される期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされるとともに、特電駆動中フラグ 388 が「0」クリアされる。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態となる。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が行われる期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされるとともに、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされる。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われている状態となる。

【2236】

エンディング期間が経過した場合（ステップ SD101：YES）には、ステップ SD103～ステップ SD111 において、上記第 1 の実施形態における特電終了処理（図 23）のステップ S1102～ステップ S1110 と同様の処理を実行する。具体的には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5R 高確結果又は 10R 高確結果である場合には（ステップ SD103：YES）、主側 RAM 84 の高確率フラグに「1」をセットする（ステップ SD104）。これにより、当否抽選モードが高確率モードとなる。その後、主側 RAM 84 の第 1 高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側 RAM 84 の第 2 高頻度フラグを「0」クリアする（ステップ SD105）。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードとなる。その後、主側 RAM 84 における高確率状態カウンタ 133 に高確率継続回数である「100」の情報をセットする（ステップ SD106）。これにより、高確率モードの残りの継続回数を「100」とすることができる。

【2237】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5R 低確結果である場合には（ステップ SD103：NO）、主側 RAM 84 の高確率フラグを「0」クリアする（ステップ SD107）。これにより、当否抽選モードが低確率モードとなる。その後、主側 RAM 84 の第 1 高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側 RAM 84 の第 2 高頻度フラグを「0」クリアする（ステップ SD108）。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードとなる。その後、主側 RAM 84 における時短状態カウンタ 134 に第 1 時短継続回数である「100」の情報をセットする（ステップ SD109）。これ

10

20

30

40

50

により、低確率モードである状況における高頻度サポートモード（第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）の残りの継続回数を「100」とすることができる。

【2238】

ステップSD106の処理又はステップSD109の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSD110）。状態指定コマンドの送信処理では、ステップSD103～ステップSD109の処理によって決定されたパチンコ機10の状態に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップSD111）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

10

【2239】

このように、エンディング期間（5000ミリ秒）では、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、1288ミリ秒に亘って特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が行われた後に、3712ミリ秒に亘って特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。エンディング期間は、特電駆動中フラグ388の値が「0」である状態で終了する。これにより、次に開閉実行モードにおける最初のラウンド遊技が開始されるまで、特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。

【2240】

20

上記のとおり、共通の駆動テーブル（特電閉鎖用駆動テーブル385）を利用して、インターバル期間における特電入賞装置381の制御及びエンディング期間における特電入賞装置381の制御を行う構成である。特電閉鎖用駆動テーブル385に設定されている閉鎖維持期間がインターバル期間に対応する期間（具体的には1712ミリ秒）であり特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御がインターバル期間の長さである3000ミリ秒で終了する構成とすると、インターバル期間よりも長いエンディング期間では当該エンディング期間の途中で特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が終了してしまう。そうすると、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が終了してからエンディング期間が終了するまでの期間に亘って特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続されるようにするための処理を特電終了処理（図190）に設定する必要が生じて、特電終了処理（図190）の処理構成が複雑化してしまう。これに対して、特電閉鎖用駆動テーブル385に設定されている閉鎖維持期間はエンディング期間に対応する期間（具体的には3712ミリ秒）であり、インターバル期間では当該閉鎖維持期間の途中で当該インターバル期間が終了する構成であるとともに、エンディング期間では当該エンディング期間が終了するまで当該閉鎖維持期間が継続される構成である。これにより、特電閉鎖中処理（図189）及び特電終了処理（図190）の処理構成が簡素化されている。

30

【2241】

次に、開放中切換動作の詳細について説明する。図191（a）～図191（c）はラウンド遊技の実行期間に特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消する様子を説明するための説明図である。

40

【2242】

既に説明したとおり、ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置381の開放中切換動作が実行されるとともに、当該開放中切換動作の開始時には第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が行われる。図191（a）に示すように、特電入賞装置381の開放動作の途中で窓パネル62及び特電開閉部材382により遊技球が挟まれている状態が発生すると、当該遊技球の下流への流下速度が極端に遅くなってしまうおそれがある。また、当該遊技球が下流に向けて流下できない状態となってしまうおそれがある。特に、遊技球の表面に油污れなどが付着しており、遊技球の表面が粘着力を有している場合には、窓パネル62と特電開閉部材382との間に遊技球が入り込んで下流に

50

向けて流下できない状態となり易い。また、窓パネル 6 2 及び特電開閉部材 3 8 2 により挟まれている遊技球が原因となって特電入賞装置 3 8 1 の周辺に複数の遊技球が滞留している状態が発生してしまうおそれがある。

【 2 2 4 3 】

特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間（例えば 2 9 0 8 8 ミリ秒）に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されている状態が継続される構成とすると、特電開閉部材 3 8 2 に対して当該特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置側（窓パネル 6 2 側）に向けて回動させようとする力が加え続けられるため、窓パネル 6 2 及び特電開閉部材 3 8 2 により挟まれて流下できなくなった遊技球を除去することができない。このため、当該構成においては、ラウンド遊技の実行期間が終了するまで、特電入賞装置 3 8 1 の周辺に複数の遊技球が滞留している状態が継続されてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の開始時に実行される特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作において、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される。

【 2 2 4 4 】

特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後に特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間において特電開閉部材 3 8 2 には、当該特電開閉部材 3 8 2 を遊技盤 2 4 側に回動させようとする付勢力のみが加えられ、特電開閉部材 3 8 2 を窓パネル 6 2 側に回動させようとする力は加えられない。このため、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作において窓パネル 6 2 及び特電開閉部材 3 8 2 により遊技球が挟まれている状態が発生していた場合には、当該遊技球が挟まれる力を弱め、図 1 9 1（b）に示すように、当該遊技球を下流に向けて流下させて、当該状態を解消することができる。また、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で複数の遊技球が滞留している状態が発生する原因となった遊技球を取り除くことにより、当該状態を解消することができる。

【 2 2 4 5 】

既に説明したとおり、開放中切換動作期間において駆動信号の出力が行われる 1 0 0 ミリ秒の期間は、特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されている状況において特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置から第 1 開放位置まで回動するために要する時間（具体的には 1 6 ミリ秒）よりも長い。このため、開放中切換動作期間において、基本的には特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置されている第 1 開放状態としながら、定期的に特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置に配置される第 2 開放状態を作り出すことができる。これにより、特電入賞装置 3 8 1 に向けて流下する遊技球が特電開閉部材 3 8 2 に案内されて大入賞口 3 8 1 a に誘導され易い状態としながら、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されるようにすることができる。よって、特電入賞装置 3 8 1 に向けて流下する遊技球が特電開閉部材 3 8 2 に案内されて大入賞口 3 8 1 a に誘導され易い状態としながら、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止できる。

【 2 2 4 6 】

特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われて特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置された後において、図 1 9 1（c）に示すように特電開閉部材 3 8 2 の上に複数の遊技球が積まれた状態でこれらの遊技球が動かなくなる球詰まりが発生した場合、特電入賞装置 3 8 1 が開放されている状態（第 1 開放状態又は第 2 開放状態）であるにも関わらず遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入賞できない状態になってしまうおそれがあるとともに、特電入賞装置 3 8 1 を正常に閉鎖できない状態になってしまうおそれがある。このように、第 1 開放位置に配置された特電開閉部材 3 8 2 の上で球詰まりが発生する原因としては、磁石等を使用して意図的に球詰まりを発生させる不正行為が行われること、及び遊技球の表面に粘度の高い汚れ（例えば油汚れ）が付着していること等が考えられる。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の開始時に実行される開放中切換動作において、特電入賞

装置 3 8 1 の開放動作が行われた後、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される。

【 2 2 4 7 】

第 1 開放位置に配置された特電開閉部材 3 8 2 の上で当該球詰まりが発生した場合においても、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置に向けて回転する動作と、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に向けて回転する動作とが交互に繰り返されるようにすることにより、特電開閉部材 3 8 2 の上で連なっている複数の遊技球に対して振動が与えられるようにすることができる。これにより、特電開閉部材 3 8 2 の上で複数の遊技球が連なっている状態を解消し、当該遊技球が 1 つずつ特電検知センサ 3 8 1 d の検知領域に向けて流下するようにすることができる。

10

【 2 2 4 8 】

ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われ、当該開放動作の終了直後から、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 1 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。これにより、開放動作において窓パネル 6 2 及び特電開閉部材 3 8 2 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態を早期に解消することができる。また、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が存在しない状態でラウンド遊技が進行される可能性を高めることができる。

20

【 2 2 4 9 】

既に説明したとおり、第 1 開放状態及び第 2 開放状態において遊技球は大入賞口 3 8 1 a に入賞可能である。開放中切換動作を実行することにより、特電入賞装置 3 8 1 に遊技球が入球可能な状態を維持しながら、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されるようにして、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【 2 2 5 0 】

特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われた直後に特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返される構成とすることにより、閉鎖動作の途中で特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により挟まれた遊技球以外の遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入賞できない状態としながら、特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により遊技球が挟まれて特電入賞装置 3 8 1 が正常に閉鎖できなくなっている状態を早期に解消することができる。

30

【 2 2 5 1 】

次に、閉鎖中切換動作の詳細について説明する。図 1 9 2 (a) ~ 図 1 9 2 (c) はインターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消する様子を説明するための説明図である。

【 2 2 5 2 】

40

図 1 9 2 (a) に示すように、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える閉鎖動作の途中で、特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により遊技球が挟まれている状態が発生すると、特電入賞装置 3 8 1 を正常に閉鎖できない状態になってしまうおそれがある。また、特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により挟まれた遊技球が原因となって特電入賞装置 3 8 1 の周辺に複数の遊技球が滞留している状態が発生してしまうおそれがある。特に、遊技球の表面に油汚れなどが付着しており、遊技球の表面が粘着力を有している場合には、特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により遊技球が挟まれている状態が継続され易くなる。

【 2 2 5 3 】

特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている間、特電開閉部材 3 8 2

50

には、当該特電開閉部材 382 を第 1 閉鎖位置側に向けて回動させるための付勢力が働く一方、当該特電開閉部材 382 を窓パネル 62 側（第 1 開放状態側）に向けて回動させようとする力は加えられない。このため、開閉実行モードにおいて、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とする閉鎖動作が行われた後、特電入賞装置 381 の閉鎖期間（例えば 2.8 秒）に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される構成とすると、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該遊技球を除去することができないため、当該閉鎖期間に亘って当該状態が継続されてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、インターバル期間及びエンディング期間の最初に設定されている閉鎖中切換動作期間において、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される。

10

【2254】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後に 8 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材 382 に対して当該特電開閉部材 382 を第 1 開放位置側に向けて回動させようとする力が加わる。これにより、図 192 (b) に示すように、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれてしまった遊技球が存在している場合には、当該遊技球を挟む力を弱めて当該遊技球を特電入賞装置 381 に入球させることができる。そして、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態を解消することにより、特電入賞装置 381 を正常に閉鎖可能な状態とすることができるとともに、特電入賞装置 381 の周辺に滞留していた遊技球が下流に向けて流下可能な状態とすることができる。

20

【2255】

既に説明したとおり、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態は、特電入賞装置 381 への入球が不可となる状態である。このため、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球以外の遊技球は、閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 に入球不可である。閉鎖中切換動作を実行することにより、特電入賞装置 381 に遊技球が入球できない状態を維持しながら第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されるようにして、特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止することができる。

30

【2256】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた直後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返される構成とすることにより、閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球以外の遊技球が特電入賞装置 381 に入賞できない状態としながら、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれて特電入賞装置 381 が正常に閉鎖できなくなっている状態を早期に解消することができる。

40

【2257】

既に説明したとおり、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状況において、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置まで回動するために要する時間は、16 ミリ秒であり、閉鎖中切換動作期間において特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間よりも短い。このため、閉鎖中切換動作では、基本的には特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置される第 1 閉鎖状態としながら、定期的に特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態に配置される第 2 閉鎖状態を作り出すことができる。これにより、基本的には特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置される第 1 閉鎖状態としながら、定期的に第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3

50

８２の往復動作が行われるようにすることができる。

【２２５８】

特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われて特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置に配置された後において、図１９２（ｃ）に示すように窓パネル６２と特電開閉部材３８２との間で複数の遊技球が連なって下流に向けて流下できない状態又は下流に向けて流下しづらい状態となる球詰まりが発生した場合、特電入賞装置３８１の周辺で遊技球が遊技領域ＰＡを正常に流下できない状態となってしまうとともに、特電入賞装置３８１を第１開放状態に切り換えるタイミングにおいて当該第１開放状態への切り換えを正常に行うことができない状態となってしまう。このように、窓パネル６２と特電開閉部材３８２との間で球詰まりが発生する原因としては、磁石等を使用して意図的に球詰まりを発生させる不正行為が行われること、及び遊技球の表面に粘度の高い汚れ（例えば油汚れ）が付着していること等が考えられる。

10

【２２５９】

これに対して、ラウンド遊技の終了時に特電入賞装置３８１の閉鎖中切換動作を行うための処理が実行される構成とすることにより、特電入賞装置３８１の閉鎖動作後に当該球詰まりが発生した場合においても、特電開閉部材３８２が第１開放位置側に回転する動作と、第１閉鎖位置側に回転する動作とが交互に繰り返されるようにすることができる。これにより、連なっている複数の遊技球に対して振動を与え、複数の遊技球が連なっている状態を解消して、遊技球を下流に向けて流下させることができる。

【２２６０】

20

ラウンド遊技が終了して特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた直後から、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。これにより、閉鎖動作において特電開閉部材３８２及び大入賞口上部材３８３により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態を早期に解消することができるとともに、特電入賞装置３８１の周辺で滞留している遊技球が存在しない状態でインターバル期間又はエンディング期間が進行される可能性を高めることができる。

【２２６１】

ラウンド遊技が開始された場合には、特電入賞装置３８１の周辺で滞留している遊技球の有無とは無関係に、開放中切換動作を行うための処理が実行される。また、閉鎖中切換動作は、ラウンド遊技の終了後に、特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球の発生の有無とは無関係に実行される。これにより、特電入賞装置３８１の周辺で滞留している遊技球が発生していることを把握可能とするための検知センサの設置を不要としながら、特電入賞装置３８１の周辺で遊技球が滞留している状態が継続されてしまうことを防止できる。

30

【２２６２】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図１４）のステップＳ２０５では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているかを監視する不正検知処理が実行される。本実施形態における不正検知処理では、不正な振動を検知するために設けられた不正検知センサを用いて不正な振動の発生を監視し、不正な振動の発生が検知された場合には主側ＲＡＭ８４における遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図１４）において、遊技を進行させるための処理（ステップＳ２０７～ステップＳ２２０）が実行されない状態となる。特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球が発生している状態を解消するために当該滞留する遊技球に対して振動を与えるための振動発生装置が設けられている構成とすると、パチンコ機１０を振動させる不正行為が行われた場合に反応する振動検知センサの誤動作が発生してしまうおそれがある。

40

【２２６３】

これに対して、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間とが交互に繰り返されるように

50

するための処理が実行される構成とすることにより、振動検知センサの誤作動が発生してしまう可能性を抑制しながら、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後に特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止できる。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されるようにするための処理が実行される構成とすることにより、振動検知センサの誤作動が発生してしまう可能性を抑制しながら、ラウンド遊技の終了後に特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止できる。

【2264】

既に説明したとおり、特電入賞装置 381 の閉鎖条件が成立してラウンド遊技が終了する場合には、特電用監視遅延期間（具体的には 1 秒）が設定される。これにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生し、当該閉鎖動作の実行後において最初に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われることで当該挟まれていた遊技球が特電入賞装置 381 に入球した場合に、当該入球を有効として扱うことができる。

【2265】

図 181 (a) 及び図 181 (b) に示すように、窓パネル 62 において特電開閉部材 382 に対向する領域には、特電開閉部材 382 の動きが外部から視認しづらい状態とするための半透明シート 392 が貼られている。半透明シート 392 は、表面が細かい凹凸状に加工された樹脂製のシートであり、半透明シート 392 及び窓パネル 62 を通して特電入賞装置 381 の周辺が視認される場合には、窓パネル 62 のみを通して特電入賞装置 381 の周辺が視認される場合よりも特電入賞装置 381 の周辺がぼやけて見えるようにすることができる。

【2266】

インターバル期間又はエンディング期間であるとともに閉鎖中切換動作が行われている状況において特電開閉部材 382 が動いていることに遊技者が気付いた場合には、インターバル期間又はエンディング期間においても特電入賞装置 381 への入球が可能な状態が瞬間的に発生しているのではないかと、という誤解が生じてしまうおそれがある。これに対して、半透明シート 392 を通して特電入賞装置 381 の周辺が視認されるようにすることにより、閉鎖中切換動作が目立たないようにして、当該誤解が生じてしまう可能性を低減することができる。また、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができるとともに、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができる。

【2267】

次に、特電入賞装置 381 の特電開放中切換動作及び特電閉鎖中切換動作が実行される様子について図 193 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 193 (a) は特電入賞装置 381 の開放中切換動作が実行される期間を示し、図 193 (b) は特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が実行される期間を示し、図 193 (c) は開放中切換動作期間において特電入賞装置 381 の開放動作が実行される期間を示し、図 193 (d) は特電入賞装置 381 の第 1 開放状態が継続される期間を示し、図 193 (e) は閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行される期間を示し、図 193 (f) は特電入賞装置 381 の第 1 閉鎖状態が継続される期間を示し、図 193 (g) はラウンド遊技の実行期間を示し、図 193 (h) はインターバル期間を示す。

【2268】

開閉実行モードのオープニング期間が終了する t1 のタイミングで、図 193 (g) に示すようにラウンド遊技が開始される。当該 t1 のタイミングで、特電開放用駆動テーブル 384 が主側 RAM 84 に読み出され、当該特電開放用駆動テーブル 384 に基づいて

10

20

30

40

50

、図 1 9 3 (a) に示すように開放中切換動作が開始される。図 1 9 3 (c) に示すように、開放中切換動作では、まず第 1 閉鎖状態である特電入賞装置 3 8 1 を第 1 開放状態とするための開放動作が開始される。既に説明したとおり、開放動作は特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 2 0 0 ミリ秒に亘って継続されることにより行われる。

【 2 2 6 9 】

t 2 のタイミングで、図 1 9 3 (c) に示すように特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が終了すると、主側 R A M 8 4 に読み出されている特電開放用駆動テーブル 3 8 4 に基づいて、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 1 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。これにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される状態とすることができる。当該状態は、t 2 のタイミングから t 3 のタイミングまで、1 0 8 8 ミリ秒の期間に亘って継続される。

10

【 2 2 7 0 】

このように、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後に特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作中に特電開閉部材 3 8 2 及び窓パネル 6 2 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消し、当該遊技球を下流に流下させることができる。これにより、ラウンド遊技中に特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。

【 2 2 7 1 】

20

特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作では、開放動作が行われた後に、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される。これにより、1 回目の往復動作では窓パネル 6 2 と特電開閉部材 3 8 2 との間に入り込んで下流に流下できなくなった遊技球が取り除けなかった場合においても 2 回目以降の往復動作が行われることにより当該遊技球が取り除かれる可能性を高めることができる。また、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後に、特電開閉部材 3 8 2 の上に複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生してしまう可能性を低減することができる。さらにまた、特電開閉部材 3 8 2 の上で当該球詰まりが発生した場合には、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されるようにして重なっている遊技球に振動を与え、球詰まりが解消されるようにすることができる。

30

【 2 2 7 2 】

t 3 のタイミングで、図 1 9 3 (a) に示すように特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作が終了すると、主側 R A M 8 4 に読み出されている特電開放用駆動テーブル 3 8 4 に基づいて、図 1 9 3 (d) に示すように特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態となり、当該第 1 開放状態が維持される。その後、t 4 のタイミングで、図 1 9 3 (g) に示すようにラウンド遊技が終了すると、図 1 9 3 (d) に示すように特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態が終了する。そして、当該 t 4 のタイミングで、図 1 9 3 (h) に示すようにインターバル期間 (3 0 0 0 ミリ秒) が開始される。また、当該 t 4 のタイミングで、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 が主側 R A M 8 4 に読み出され、当該特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づいて、図 1 9 3 (b) に示すように閉鎖中切換動作が開始される。当該閉鎖中切換動作では、図 1 9 3 (e) に示すように、まず特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が実行される。既に説明したとおり、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 2 0 0 ミリ秒間に亘って停止されることにより特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となる。

40

【 2 2 7 3 】

その後、t 5 のタイミングで、図 1 9 3 (e) に示すように特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が終了すると、主側 R A M 8 4 に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づいて、特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。当該状

50

態は、 t_5 のタイミングから t_6 のタイミングまで、1088ミリ秒の期間に亘って行われる。

【2274】

このように、特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後に特電用の駆動部381bに駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置381の閉鎖動作中に特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消し、当該遊技球を特電入賞装置381に入球させることができる。これにより、当該遊技球が原因となって特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。また、特電開閉部材382と大入賞口上部材383との間に遊技球が存在していない状態とすることにより、特電開閉部材382が第1閉鎖位置まで回動可能な状態として、インターバル期間中又はエンディング期間中に特電入賞装置381に入球する遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

10

【2275】

ラウンド遊技の終了時に開始される特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後は、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該閉鎖動作後に窓パネル62と特電開閉部材382との間に複数の遊技球が連なって動かなくなる球詰まりが発生してしまう可能性を低減することができる。また、当該閉鎖動作後に窓パネル62と特電開閉部材382との間で球詰まりが発生した場合には、特電開閉部材382が第2閉鎖位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材382が第1閉鎖位置に向けて回動する動作とが交互に行われるようにして連なっている遊技球に振動を与え、球詰まりが解消されるようにすることができる。

20

【2276】

t_6 のタイミングで、図193(b)に示すように特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が終了すると、主側RAM84に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、図193(f)に示すように当該 t_6 のタイミングから t_7 のタイミングまでの期間(具体的には1712ミリ秒)に亘って特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。その後、 t_7 のタイミングで、図193(h)に示すようにインターバル期間が終了すると、特電開放用駆動テーブル384が主側ROM83から主側RAM84に読み出され、図193(g)に示すようにラウンド遊技が開始される。当該 t_7 のタイミングで、図193(a)に示すように特電入賞装置381の開放中切換動作が開始されるとともに、図193(c)に示すように特電入賞装置381の開放動作が実行される。

30

【2277】

次に、特電開放中処理(図186)が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰する様子について図194のタイムチャートを参照しながら説明する。図194(a)は特電入賞装置381の開放動作が実行される期間を示し、図194(b)は特電入賞装置381の開放中切換動作が実行される期間を示し、図194(c)は特電入賞装置381の第1開放状態が継続される期間を示し、図194(d)は停電の発生が特定されるタイミングを示し、図194(e)は主側MPU82への動作電力の供給が再開されるタイミングを示し、図194(f)は主側RAM84における特図側タイマカウンタ386にて特電用開放期間の計測が行われる期間を示す。

40

【2278】

ラウンド遊技が開始される t_1 のタイミングで、特電開放用駆動テーブル384が主側ROM83から主側RAM84に読み出され、当該読み出された特電開放用駆動テーブル384に従って、図194(b)に示すように特電入賞装置381の開放中切換動作が開始されるとともに、図194(a)に示すように特電入賞装置381の開放動作が開始される。具体的には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が200ミリ秒に亘って行われることにより特電入賞装置381が第1開放状態となる。また、当該 t_1 のタイミングで、図194(f)に示すように特図側タイマカウンタ386にて特電開放用期間(

50

具体的には29288ミリ秒)の計測が開始される。その後、t2のタイミングで、図194(a)に示すように特電入賞装置381の開放動作が終了すると、特電開放用駆動テーブル384に従って、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが繰り返されている状態となる。

【2279】

その後、開放中切換動作が実行されているt3のタイミングで、図194(d)に示すようにタイマ割込み処理(図14)の停電監視処理(ステップS201)にて停電の発生が特定されると、停電時処理が実行されて主側RAM84における停電フラグに「1」がセットされる。また、当該t3のタイミングで、図194(b)に示すように開放中切換動作が中断されるとともに、図194(f)に示すように特図側タイマカウンタ386において行われていた特電開放用期間の計測が中断される。その後、図194(e)に示すようにt4のタイミングで主側MPU82への動作電力の供給が再開される。

【2280】

既に説明したとおり、特電開放中処理(図186)が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理(ステップSC312)、設定値更新処理(ステップSC319)、RAMクリア処理(ステップSC321)及び主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする処理(ステップSC323)のいずれもが実行されない場合には、特電復帰用フラグ391に「1」がセットされて、特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰する。また、特電開放中処理(図186)が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理(ステップSC312)が実行される場合にも特電復帰用フラグ391に「1」がセットされて、特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰する。そして、特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰した場合には、特電復帰用フラグ391に「1」がセットされていることに基づいて、特電開放用駆動テーブル384において動作電力の供給が停止される直前に参照アドレスカウンタ389にセットされていたアドレスとは無関係に、特電開放用駆動テーブル384の開始アドレス(「0101H」)が参照アドレスカウンタ389にセットされる。

【2281】

動作電力の供給が再開された後、t5のタイミングで、図194(b)に示すように特電入賞装置381の開放中切換動作が再開される。そして、図194(a)に示すように、当該再開された開放中切換動作では最初に特電入賞装置381の開放動作が実行される。具体的には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が200ミリ秒に亘って行われることにより特電入賞装置381が第1開放状態となる。また、当該t5のタイミングで、タイマ更新処理(タイマ割込み処理(図14)のステップS210)が実行される状況となり、図194(f)に示すように特図側タイマカウンタ386にて特電開放用期間の計測が再開される。既に説明したとおり、特電開放中処理(図186)が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止された後、当該特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰する場合には、設定値更新処理(ステップSC319)及びRAMクリア処理(ステップSC321)は実行されない。これにより、特図側タイマカウンタ386に動作電力の供給が停止される直前の値が記憶されている状態で、当該特電開放用期間の計測が再開されるようにすることができる。

【2282】

その後、t6のタイミングで、図194(a)に示すように特電入賞装置381の開放動作が終了すると、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384に従って、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが繰り返されている状態となる。その後、t7のタイミングで、図194(b)に示すように開放中切換動作が終了すると、図194(c)に示すように特電入賞装置381が第1開放状態となるとともに、当該第1

開放状態が維持される。その後、 t_8 のタイミングで、図194(f)に示すように特図側タイマカウンタ386の値が「0」となりラウンド遊技が終了する。図194(c)に示すように、特電入賞装置381の第1開放状態は、開放中切換動作が終了する t_7 のタイミングからラウンド遊技の実行期間が終了する t_8 のタイミングまで継続される。

【2283】

特電開放中処理(図186)が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開された後に特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰した場合には、特電開放用駆動テーブル384において動作電力の供給が停止される前に参照されていたエリアとは無関係に、当該特電開放用駆動テーブル384における開始アドレスに対応するエリアが参照対象として設定される。これにより、特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰した後においても、まず特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が200ミリ秒に亘って行われて特電入賞装置381が第1開放状態となった後に、当該駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となるようにすることができる。これにより、遊技球が大入賞口381aに入賞可能な状態を維持しながら、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【2284】

特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰した場合には、特電開放用駆動テーブル384において参照対象となるエリアが動作電力の供給が停止される直前において参照対象となっていたエリアとは異なるエリア(開始アドレスに対応する2バイトのエリア)に変更される構成において、主側MPU82は、特電開閉タイマカウンタ387を利用して特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングを把握するとともに、特図側タイマカウンタ386を利用して特電開放用期間を計測する。これにより、特電開放中処理(図186)が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開された後に特電開放中処理(図186)が実行されている状態に復帰した場合に、動作電力の供給停止が発生しなかった場合と比較して、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われる特電開放用期間が変化してしまうことを防止できる。これにより、動作電力の供給が停止されたことが原因となって遊技者にとって不利な状況又は有利な状況が作り出されてしまうことを防止できる。

【2285】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2286】

ラウンド遊技の実行期間が開始される場合に、特電開閉部材382が第1開放位置まで移動して第1開放状態となるようにする処理が実行され、ラウンド遊技の実行期間が終了される場合に、特電開閉部材382が第1閉鎖位置まで移動して第1閉鎖状態となるようにする処理が実行される構成である。当該構成において、インターバル期間又はエンディング期間では、特電開閉部材382を第1開放位置から第2開放位置まで移動させるための処理(第1開放位置から第1閉鎖位置に向かう方向に向けて移動させるための処理)が実行される。インターバル期間又はエンディング期間において、特電開閉部材382の第1開放位置から第2開放位置への移動を発生させることにより、当該インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材382で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

【2287】

インターバル期間又はエンディング期間において実行される閉鎖中切換動作では、遊技球の特電入賞装置381への入球が不可となる動作範囲(第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間の範囲)で、特電開閉部材382の移動が行われる。これにより、インターバル期間又はエンディング期間において、遊技球が特電入賞装置381に入球不可である状況を維

持しながら、特電開閉部材 3 8 2 の第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置への移動を発生させることができる。

【 2 2 8 8 】

特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて移動することにより特電開閉部材 3 8 2 と大入賞口上部材 3 8 3 との間隔が狭まるとともに、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置に向かう方向に向けて移動することにより特電開閉部材 3 8 2 と大入賞口上部材 3 8 3 との間隔が広がる。このため、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置まで移動させるための処理（第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）を実行することにより、特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により挟まれて特電入賞装置 3 8 1 に入球できなくなっていた遊技球の特電入賞装置 3 8 1 に入球させることができる。これにより、当該挟まれていた遊技球が原因となって特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止できる。

10

【 2 2 8 9 】

特電開閉部材 3 8 2 を第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置に向けて回動させるための処理、及び特電開閉部材 3 8 2 を第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置に向けて回動させるための処理が繰り返されることにより、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が不可となる動作範囲で閉鎖中切換動作が実行される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には当該特電開閉部材 3 8 2 と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

20

【 2 2 9 0 】

閉鎖中切換動作が実行されるようにするための制御は、インターバル期間又はエンディング期間における一部の期間において実行される。インターバル期間又はエンディング期間において閉鎖中切換動作が実行される期間を短くすることにより、当該インターバル期間又はエンディング期間において目立たないように特電開閉部材 3 8 2 を動かすことができる。これにより、インターバル期間又はエンディング期間においても特電開閉部材 3 8 2 が動いていることに気付いた遊技者が遊技球を可変入球手段に入球させることができる状況であると誤認してしまう可能性を低減することができる。また、インターバル期間又はエンディング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる構成と比較して、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 を主側 ROM 8 3 に予め記憶させておくためのデータ容量を低減することができる。

30

【 2 2 9 1 】

主側 ROM 8 3 には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する「2」という数値情報と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する「25」という数値情報とを含むデータが設定されている特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 が記憶されており、主側 MPU 8 2 は特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に設定されているデータに基づいて閉鎖中切換動作が行われるようにするための制御を実行する。これにより、当該制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【 2 2 9 2 】

閉鎖中切換動作には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されて特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に復帰している状態となった後に、特電開閉部材 3 8 2 が当該第 1 閉鎖位置に維持される 84 ミリ秒の期間が設けられている。このため、閉鎖中切換動作において、基本的には特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるようにしながら、一時的に特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置に向けて回動した後に第 1 閉鎖位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、閉鎖中切換動作の実行期間において遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球してしまう可能性を低減することができる。

40

【 2 2 9 3 】

主側 MPU 8 2 は、ラウンド遊技の実行期間において、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が不可となる動作範囲（第 1 開放位置と第 2 開放位置との間の範囲）で特電開閉部材 3 8 2 が移動するように、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 2 開放位置まで移

50

動させるための処理（特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止して特電開閉部材 382 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）を実行する。これにより、ラウンド遊技の実行期間において、遊技球が特電入賞装置 381 に入球可能である状況を維持しながら、特電開閉部材 382 の第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けての移動を発生させることができる。よって、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材 382 で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

【2294】

特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置されている状態において特電開閉部材 382 と窓パネル 62 との間隔は遊技球の直径よりも広い間隔であり、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に配置されている状態において特電開閉部材 382 と窓パネル 62 との間隔は遊技球の直径よりも狭い間隔となる。特電開閉部材 382 が第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて移動することにより特電開閉部材 382 と窓パネル 62 との間隔が広がる。このため、特電開閉部材 382 を第 1 開放位置まで回動させて第 1 開放状態となるようにするための処理が行われた後に、特電開閉部材 382 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて回動させるための処理が実行されることにより、特電開閉部材 382 及び窓パネル 62 により挟まれて下流に流下できなくなっていた遊技球を下流に流下させることができる。よって、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態を解消することができる。

【2295】

開放中切換動作の実行期間では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されることにより特電開閉部材 382 が第 1 開放位置から第 2 開放位置に向けて回動する動作と、当該駆動信号の出力が行われることにより特電開閉部材 382 が第 2 開放位置から第 1 開放位置に向けて回動する動作とを含む動作が繰り返される。これにより、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材 382 と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

【2296】

開放中切換動作が実行されている状況において動作電力の供給が停止され、当該動作電力の供給が再開されて開放中切換動作が実行されている状況に復帰する場合には、当該状況に復帰する前に特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に配置されて第 1 開放状態となるようにするための処理が実行される。これにより、動作電力の供給停止が発生したことが原因となって、当該再開後に実行される開放中切換動作における特電開閉部材 382 の動作範囲が変化してしまうことを防止できる。

【2297】

ラウンド遊技の実行期間における一部の期間において、開放中切換動作が行われるようにするための制御が実行される。ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って当該制御が実行される構成と比較して、当該制御が実行される期間を短い期間とすることにより、ラウンド遊技の実行期間において目立たないように開放中切換動作が行われるようにすることができる。これにより、ラウンド遊技の実行期間においても特電開閉部材 382 が動いていることに気付いた遊技者が、一時的に遊技球を可変入球手段に入球させることができない状況が発生していると誤認してしまう可能性を低減することができる。また、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が実行される構成と比較して、特電開放用駆動テーブル 384 を主側 ROM 83 に予め記憶させておくためのデータ容量を低減することができる。

【2298】

主側 ROM 83 には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する「2」という数値情報と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する「25」という数値情報とを含むデータが設定されている特電開放用駆動テーブル

384が記憶されており、主側MPU82は特電開放用駆動テーブル384に設定されているデータに基づいて開放中切換動作が行われるようにするための制御を実行する。これにより、当該制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【2299】

ラウンド遊技の開始時に、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われて特電入賞装置381が第1開放状態となった後に、当該駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置381の開放動作において遊技球が特電開閉部材382及び窓パネル62により挟まれている状態が発生した場合には、当該遊技球を挟む力を弱めて、当該遊技球を下流に流下させることができる。これにより、特電入賞装置381の開放動作後に特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。

10

【2300】

開放中切換動作期間では、特電入賞装置381の開放動作が行われた後に、第1開放状態と第2開放状態との間で特電入賞装置381の状態が交互に切り換えられている状態となる。第1開放状態及び第2開放状態は、遊技球が大入賞口381aに入賞可能な状態である。これにより、開放中切換動作期間において、遊技球が大入賞口381aに入賞可能な状態を維持しながら、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されるようにして、特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止できる。

【2301】

ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置381の開放動作が行われて特電開閉部材382が第1開放位置に配置された後に特電開閉部材382の上に複数の遊技球が連なっている状態が発生した場合、開放中切換動作を行うための処理が実行されて特電開閉部材382が第2開放位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材382が第1開放位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されるようにすることにより、特電開閉部材382の上で連なっている複数の遊技球に対して振動を与えることができる。これにより、遊技球が連なっている状態を解消し、当該遊技球が1つずつ特電検知センサ381dの検知領域に向けて流下するようにすることができる。

20

【2302】

ラウンド遊技の終了時に、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されて特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後に、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後に、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置381の閉鎖動作において遊技球が特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により挟まれている状態が発生した場合には、当該遊技球が挟まれる力を弱めて、当該遊技球を特電入賞装置381に入球させることができる。よって、特電入賞装置381を正常に閉鎖可能な状態とすることができるとともに、特電入賞装置381の閉鎖動作後に特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。

30

【2303】

インターバル期間又はエンディング期間において、閉鎖動作が行われて特電開閉部材382が第1閉鎖位置に配置された後に窓パネル62と特電開閉部材382との間で複数の遊技球が連なって下流に向けて流下できない状態又は下流に向けて流下しづらい状態が発生した場合、閉鎖中切換動作を行うための処理が実行されて特電開閉部材382が第2閉鎖位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材382が第1閉鎖位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されるようにすることにより、当該連なっている複数の遊技球に対して振動を与えることができる。これにより、遊技球が連なっている状態を解消し、当該遊技球が1つずつ下流に向けて流下するようにすることができる。

40

【2304】

インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テ

50

ープルは、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルと同一の駆動テーブル（具体的には特電閉鎖用駆動テーブル３８５）である。これにより、インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルとして、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルとは異なる駆動テーブルが主側ＲＯＭ８３に記憶されている構成と比較して、閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルを主側ＲＯＭ８３に予め記憶しておくためのデータ容量を低減することができる。

【２３０５】

特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル３８４に基づく特電入賞装置３８１の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムは、特電閉鎖用駆動テーブル３８５に基づく特電入賞装置３８１の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（具体的には特電開閉制御処理（図１８７）に対応するプログラム）である。これにより、当該駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル３８４に基づく特電入賞装置３８１の制御が行われている状況において使用されるプログラムとは別のプログラムとして、特電閉鎖用駆動テーブル３８５に基づく特電入賞装置３８１の制御が行われている状況において使用されるプログラムが主側ＲＯＭ８３に記憶されている構成と比較して、特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために使用されるプログラムを記憶しておくために必要となる主側ＲＯＭ８３のデータ容量を低減することができる。

【２３０６】

<第１７の実施形態の別形態>

（１）上記第１７の実施形態を含む上記各実施形態及び後述する各実施形態において、遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置４１にて実行される構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態と、大当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態であって、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定有利遊技状態とが存在している。通常遊技状態は上記第１の実施形態と同様に低確率モードであって低頻度サポートモードである遊技状態である。また、所定有利遊技状態は上記第１の実施形態における高確率状態と同様に高確率モードであって高頻度サポートモードである遊技状態である。なお、所定有利遊技状態は、大当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態であって、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であればよく、例えば、所定有利遊技状態が上記第１の実施形態における時短状態と同様に低確率モードであって高頻度サポートモードである構成としてもよい。

【２３０７】

第１作動口３３への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が実行され、当該当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合には開閉実行モードが実行される。大当たり結果に当選した場合に振り分けられる大当たり結果として、開閉実行モードの終了後に所定有利遊技状態となる有利対応大当たり結果、及び開閉実行モードの終了後に通常遊技状態となる通常対応大当たり結果が存在している。遊技回の遊技結果が有利対応大当たり結果となった場合には当該有利対応大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後に、所定有利遊技状態となる。また、遊技回の遊技結果が通常対応大当たり結果となった場合には当該通常対応大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後に、通常遊技状態となる。図柄表示装置４１では、大当たり結果の振り分け結果に対応する背景画像表示が実行される。具体的には、所定有利遊技状態では、当該所定有利遊技状態に対応する有利対応背景画像が表示される有利対応背景画像表示が実行されるとともに、通常遊技状態では、当該通常遊技状態に対応する通常対応背景画像が表示される通常対応背景画像表示が実行される。有利対応背景画像は所定有利遊技状態のみにおいて表示される画像であるとともに、通常対応背景画像は通常遊技状態のみにおいて表示される画像である。遊技者は、図柄表

示装置 4 1 に表示されている背景画像の種類に基づいて現状の遊技状態を把握することができる。また、遊技者は、開閉実行モードの終了後に図柄表示装置 4 1 に表示される背景画像の種類に基づいて、当該開閉実行モードの契機となった大当たり結果の種類を把握することができる。

【2308】

第 1 特図表示部 3 7 a では当否判定処理の結果に対応する絵柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示装置 4 1 では、当否判定処理の結果に対応する図柄の変動表示が実行される。通常遊技状態では、図柄が通常対応背景画像よりも手前側（遊技者側）に表示される態様で、図柄の変動表示及び通常対応背景画像表示が並行して実行される。また、所定有利遊技状態では、図柄が有利対応背景画像よりも手前側に表示される態様で、図柄の変動表示及び有利対応背景画像表示が並行して実行される。図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示及び背景画像表示が並行して実行される構成であることにより、図柄表示装置 4 1 を見ている遊技者が視線を動かすことなく、図柄の変動表示と、現状の遊技状態に対応する背景画像とを視認可能とすることができる。

【2309】

(2) 遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置 4 1 にて実行される上記構成において、開閉実行モードの開始前に中止された背景画像表示が当該開閉実行モードの終了後に再開され得る構成としてもよい。開閉実行モードにおいて、図柄表示装置 4 1 では、通常遊技状態及び所定有利遊技状態では行われないキャラクタ画像の表示が行われる。有利対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり、当該大当たり結果が有利対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった有利対応背景画像表示が中止され、図柄表示装置 4 1 に有利対応背景画像が表示されていない状態となるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、当該中止された有利対応背景画像表示が再開される。また、通常対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり当該大当たり結果が通常対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった通常対応背景画像表示が中止されるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、当該中止された通常対応背景画像表示が再開される。

【2310】

有利対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり当該大当たり結果が通常対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった有利対応背景画像表示が終了されるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、通常対応背景画像表示が開始される。また、通常対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり当該大当たり結果が有利対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった通常対応背景画像表示が終了されるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、有利対応背景画像表示が開始される。

【2311】

このように、開閉実行モードの終了後に、当該開閉実行モードの開始前に実行されていた背景画像表示が再開される場合と、当該開閉実行モードの開始前に実行されていた背景画像表示とは異なる背景画像表示が新たに開始される場合と、が存在している構成とすることにより、開閉実行モードの終了後に実行される背景画像表示の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。背景画像表示が中止される場合及び背景画像表示が終了される場合のいずれにおいても、図柄表示装置 4 1 に表示されていた背景画像が表

示されない状態となるとともに、開閉実行モードに対応するキャラクタ画像の表示が開始される。このため、背景画像表示が中止されるタイミング又は終了されるタイミングでは、実行中であった背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開されるか否か、及び実行中であった背景画像表示とは異なる背景画像表示が開閉実行モードの終了後に新たに開始されるか否かを遊技者が把握できない。これにより、背景画像表示が中止又は終了されて開閉実行モードが開始された場合に、当該開閉実行モードの終了後に実行される背景画像表示の内容に注目させることができる。

【2312】

当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、当該外れ結果に対応する図柄の変動表示が終了しても図柄表示装置41において実行されている背景画像表示が継続される。このため、通常対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が複数回に亘って実行され得るとともに、有利対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が複数回に亘って実行され得る。遊技者は、通常対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が実行され、当該図柄の変動表示の終了後も当該通常対応背景画像表示が継続された場合、又は有利対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が実行され、当該図柄の変動表示の終了後も当該有利対応背景画像表示が継続された場合に、当否判定処理の結果が外れ結果となったことを把握することができる。これにより、図柄の変動表示の終了時に背景画像表示が継続されるか否かに注目させることができる。

【2313】

(3) 遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置41にて実行される構成であって、開閉実行モードの開始前に中止された背景画像表示が当該開閉実行モードの終了後に再開され得る上記構成において、中止された背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開される場合には、当該中止されていた背景画像表示が最初の内容から再開される構成としてもよい。開閉実行モードが終了される場合、主側MPU82は当該開閉実行モードの終了後における遊技状態の情報が設定されている状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態であることを特定した場合には通常対応背景表示開始コマンドを表示側MPU103に送信するとともに、受信した状態指定コマンドに基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が所定有利遊技状態であることを特定した場合には有利対応背景表示開始コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、通常対応背景表示開始コマンドを受信した場合には通常対応背景画像表示を実行するための表示データが「m」個(mは自然数であり、例えば「100」)設定されている通常対応背景表示用テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出すとともに、有利対応背景表示開始コマンドを受信した場合には有利対応背景画像表示を実行するための表示データが「m」個設定されている有利対応背景表示用テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。

【2314】

各背景表示用テーブルには、各表示データに1対1で対応させて「0」～「m-1」のいずれかのポインタ情報が設定されている。表示側RAM105には、これらの背景表示用テーブルにて現状において表示対象となっている表示データに対応するポインタ情報が設定される背景表示用ポインタカウンタが設けられている。背景表示用ポインタカウンタの値は、更新タイミングとなる度に1加算されて更新され、当該1加算後の背景表示用ポインタカウンタの値が最大値(「m-1」)を超えた場合には「0」クリアされて「0」に戻る。これにより、図柄表示装置41では、表示側RAM105に読み出された背景表示用テーブルに設定されている「m」個の表示データに基づく背景画像表示が繰り返される。

【2315】

表示側MPU103は、音光側MPU93からいずれかの背景表示開始コマンドを受信した場合、当該コマンドに対応する背景表示用テーブルを読み出し、背景表示用ポインタ

カウンタの値を「0」クリアする。これにより、中止された背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開される場合においても、当該読み出した背景表示用テーブルに設定されている複数の表示データのうち「0」というポインタ情報に対応する表示データから順番に表示対象となるようにして、背景画像表示が最初の内容から実行されるようにすることができる。また、背景画像表示が中止されてから開閉実行モードが終了するまでの間に背景表示用ポインタカウンタの値が最大値である「m-1」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、開閉実行モードが終了して背景画像表示が再開される前に、背景表示用ポインタカウンタの値が「0」クリアされて当該状態が解消され、背景画像表示が正常に実行されるようにすることができる。

【2316】

中止された背景画像表示を開閉実行モードの終了後に再開する場合に当該中止直前の内容から背景画像表示を再開する構成とする場合には、背景画像表示を中止するタイミングにおいて実行されていた背景画像表示の内容を特定可能とする情報（具体的には読み出されていた背景表示用テーブルの種類の情報）を記憶しておき、開閉実行モード後に実行される背景画像表示の種類が当該開閉実行モードの開始前に実行されていた背景画像表示と同一であるか否かを判定する処理が必要となり、処理構成が複雑化してしまう。これに対して、中止された背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開される場合においても当該再開される背景画像表示が最初の内容から実行される構成とすることにより、背景画像表示を中止するタイミングにおいて実行されていた背景画像表示の内容を特定するための処理を不要とすることができるとともに、当該特定するための情報を記憶する処理を不要とすることができ。これにより、背景画像表示を実行するための処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら、中止された背景画像表示を開閉実行モードの終了後に再開可能とすることができる。

【2317】

（４）遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置４１にて実行される上記各構成において、当否判定処理の結果が大当たり結果となったことに基づいて開閉実行モードの終了後に実行される表示が通常対応背景画像表示及び有利対応背景画像表示に限定されることはなく、これらの背景画像表示が実行される構成に代えて、メニュー画面表示及びデモ画面表示が図柄表示装置４１にて実行される構成としてもよい。メニュー画面表示では、パチンコ機１０に設けられている操作ボタンを操作して音量や画面の明るさなどを選択するためのメニュー選択領域が図柄表示装置４１の表示面における一部に設けられる。また、デモ画面表示では、予め記憶されているデモンストレーション用の動画が表示されるデモ領域が図柄表示装置４１の表示面における一部に設けられる。メニュー画面表示又はデモ画面表示が実行されている状況において図柄の変動表示が実行される場合には、図柄表示装置４１の表示面において図柄の変動表示が実行される領域と、メニュー選択領域又はデモ領域とが重複しない態様で、図柄の変動表示と、メニュー画面表示又はデモ画面表示とが並行して実行される。メニュー画面表示は通常遊技状態のみにおいて実行される表示であるとともに、デモ画面表示は所定有利遊技状態のみにおいて実行される表示である。このように、通常対応背景画像表示及び有利対応背景画像表示に代えてメニュー画面表示及びデモ画面表示が実行される構成としても、開閉実行モードの前後における図柄表示装置４１の表示内容に注目させることができる。

【2318】

<第１８の実施形態>

本実施形態では特電入賞装置３８１の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を実行するための処理構成が上記第１７の実施形態と相違している。以下、上記第１７の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１７の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2319】

特電入賞装置３８１の開放中切換動作は、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って実行される。本実施形態における特電開放用期間は２９２５２ミリ秒に設定されている。ラウ

10

20

30

40

50

ンド遊技の開始時には、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われることにより、第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が行われる。その後、ラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、当該駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。これにより、ラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【2320】

特電入賞装置381の閉鎖中切換動作は、インターバル期間（具体的には3000ミリ秒）の全体に亘って実行されるとともに、エンディング期間（具体的には5000ミリ秒）の全体に亘って実行される。インターバル期間又はエンディング期間の開始時には、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより、第1開放状態又は第2開放状態である特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする閉鎖動作が行われる。その後、インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間に亘って、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。これにより、インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

10

【2321】

主側MPU82にて実行されるラウンド遊技の開始処理について図195のフローチャートを参照しながら説明する。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、ラウンド遊技の開始処理は、特電開始処理（図185（a））のステップSC403及び特電閉鎖中処理（図189）のステップSC903にて実行される。ラウンド遊技の開始処理は、オープニング期間又はインターバル期間が終了してラウンド遊技が開始される場合に実行される。

20

【2322】

まず特電開放用期間の設定処理を実行する（ステップSD201）。特電開放用期間の設定処理（ステップSD201）では、特電開放用期間（具体的には29252ミリ秒）に対応する「7313」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。ステップSD201にて特電開放用期間の設定処理を実行することにより、ラウンド遊技が開始される度に特電開放用期間に対応する数値情報が特図側タイマカウンタ386にセットされるようにすることができる。

30

【2323】

その後、ステップSD202～ステップSD204では、上記第17の実施形態におけるラウンド遊技の開始処理（図185（b））のステップSC502～ステップSC504と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする（ステップSD202）。これにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「10」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。

40

【2324】

その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSD203）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、主側RAM84における特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSD204）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。

【2325】

その後、第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作を行う

50

ために特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する「50」という数値情報を主側 RAM 84 の特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ SD 205）。これにより、当該 200 ミリ秒間の計測が開始される。

【2326】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特電開放中処理について図 196 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 17 の実施形態において既に説明したとおり、特電開放中処理は特図特電制御処理（図 18）のステップ S 610 にて実行される。

【2327】

主側 RAM 84 の特電復帰用フラグ 391 に「1」がセットされている場合（ステップ SD 301：YES）、すなわち特電開放中処理（図 196）が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 196）が実行されている状態に復帰した場合には、ステップ SD 302～ステップ SD 304 において既に説明したラウンド遊技の開始処理（図 195）におけるステップ SD 203～ステップ SD 205 と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップ SD 302）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、主側 RAM 84 における特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットする（ステップ SD 303）。これにより、タイマ割込み処理（図 14）のポート出力処理（ステップ S 207）にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。その後、第 1 閉鎖状態である特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とする開放動作を行うために特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する「50」という数値情報を主側 RAM 84 の特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ SD 304）。これにより、当該 200 ミリ秒間の計測が開始される。

【2328】

その後、特電復帰用フラグ 391 を「0」クリアする（ステップ SD 305）。これにより、特電開放中処理（図 196）の次回以降の処理回ではステップ SD 301 にて否定判定が行われるようにして、ステップ SD 302～ステップ SD 305 の処理が重複して実行されないようにすることができる。

【2329】

このように、特電開放中処理（図 196）が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 196）が実行されている状態に復帰した後は、動作電力の供給が停止される直前に特電入賞装置 381 の開放動作が実行されていた場合及び動作電力の供給が停止される直前には既に当該開放動作が終了しており特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となっていた場合のいずれにおいても、特電入賞装置 381 の開放動作が開始される。

【2330】

上記第 17 の実施形態と同様に、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となっている状況において特電開閉制御処理（図 197）が開始されることにより、特電入賞装置 381 の開放中切換動作が正常に行われる。一方、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となっていない状況において特電開閉制御処理（図 197）が開始された場合には、当該開放中切換動作を正常に行うことはできない。これに対して、特電開放中処理（図 196）が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 196）が実行されている状態に復帰した後は、まず特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とするための処理が実行され、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となった後に特電開閉制御処理（図 197）が実行される構成とすることにより、特電開放中処理（図 196）の実行期間が停電の発生により中断された場合においても、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 196）が実行されている状態に復帰

した後に特電入賞装置 381 の開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。

【2331】

ステップSD301にて否定判定を行った場合又はステップSD305の処理を行った場合には、ステップSD306～ステップSD310において、上記第17の実施形態における特電開放中処理（図186）のステップSC605～ステップSC609と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電開放用期間が終了したか否かを判定する（ステップSD306）。ステップSD306では、主側RAM84における特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合に肯定判定を行う。

【2332】

特電開放用期間が終了していない場合（ステップSD306：NO）、すなわちラウンド遊技の実行期間が終了していない場合には、特電入賞装置381への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップSD307）。特電入賞装置381への入賞が発生している場合（ステップSD307：YES）には、主側RAM84における入賞カウンタの値を1減算し（ステップSD308）、当該1減算後における入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSD309）。

【2333】

ステップSD307にて否定判定を行った場合又はステップSD309にて否定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立していない場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップSD310）。図197は特電開閉制御処理を示すフローチャートである。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902においても実行される。また、特電開閉制御処理は後述する特電終了処理（図198）のステップSD502においても実行される。このように、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図196）、特電閉鎖中処理（図189）及び特電終了処理（図198）のいずれかが実行されている状況において実行される処理である。

【2334】

主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が1以上である場合（ステップSD401：NO）、すなわち特電入賞装置381への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングではない場合には、そのまま本特電開閉制御処理を終了する。これにより、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合には、ポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行される状態を維持することができるとともに、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされていない場合には、ポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されない状態を維持することができる。

【2335】

主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」である場合（ステップSD401：YES）、すなわち特電入賞装置381への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングである場合には、主側RAM84の特電駆動中フラグ388に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD402）。特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合（ステップSD402：YES）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる期間が終了した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSD403）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されている状態を終了させる。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSD404）。これにより、ポート出力処理（ステップS207）において特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行されない状態とすることができる。

【2336】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップSD405：YES）、すなわち特電開放中処理（図196）が実行されている状態であ

10

20

30

40

50

る場合には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 4 0 6）。既に説明したとおり、特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップ S 2 1 0）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となるまで、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。ステップ S D 4 0 6 にて特電開閉タイマカウンタ 387 に「2」がセットされることにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の計測が開始される。

【2337】

上述したとおり、特電開閉制御処理（図 197）は、特電開放中処理（図 196）、特電閉鎖中処理（図 189）及び特電終了処理（図 198）のいずれかが実行されている状況において実行される。ステップ S D 4 0 5 にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 4 0 7）。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の計測が開始される。

【2338】

特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされていない場合（ステップ S D 4 0 2：N O）、すなわち特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される期間が終了した場合には、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップ S D 4 0 8）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を開始させる。その後、特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットする（ステップ S D 4 0 9）。これにより、ポート出力処理（ステップ S 2 0 7）において特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力するための処理が実行される状態とすることができる。

【2339】

その後、主側 R A M 84 における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップ S D 4 1 0：Y E S）、すなわち特電開放中処理（図 196）が実行されている状態である場合には特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 4 1 1）。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の計測が開始される。一方、ステップ S D 4 1 0 にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 4 1 2）。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の計測が開始される。

【2340】

このように、特電開放中処理（図 196）のステップ S D 3 1 0 にて特電開閉制御処理（図 197）が実行される場合、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 4 0 3～ステップ S D 4 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする処理（ステップ S D 4 0 6）が実行される。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 4 0 8～ステップ S D 4 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする処理（ステップ S D 4 1 1）が実行される。これにより、特電開放中処理（図 196）が実行されている状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当

10

20

30

40

50

該駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置３８１の開放中切換動作が行われるようにすることができる。

【２３４１】

特電閉鎖中処理（図１８９）のステップＳＣ９０２又は特電終了処理（図１９８）のステップＳＤ５０２にて特電開閉制御処理（図１９７）が実行される場合、すなわち特電閉鎖中処理（図１８９）又は特電終了処理（図１９８）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図１９７）が実行される場合、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ３８７の値が「０」となったことに基
いて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップＳＤ４０３～ステップＳＤ４
０４）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の期間を特
電開閉タイマカウンタ３８７にセットする処理（ステップＳＤ４０７）が実行される。また、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマ
カウンタ３８７の値が「０」となったことに基
いて、当該駆動信号の出力を行うための
処理（ステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４０９）が実行されるとともに、当該駆動信号
の出力が行われる８ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ３８７にセットする処理（ス
テップＳＤ４１２）が実行される。これにより、特電閉鎖中処理（図１８９）又は特電終
了処理（図１９８）が実行されている状況において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信
号の出力が行われる８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の
期間とが繰り返されて、特電入賞装置３８１の閉鎖中切換動作が行われるようにするこ
とができる。

【２３４２】

特電開閉制御処理（図１９７）では、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停
止される期間が終了したことに基
いて当該駆動信号の出力が行われる期間をセットする
処理と、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基
づいて当該駆動信号の出力が停止される期間をセットする処理とが交互に繰り返される。
特電開閉制御処理（図１９７）は、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われ
る期間のデータ及び当該駆動信号の出力が停止される期間のデータが設定されているデー
タテーブルを利用することなく実行される。これにより、特電入賞装置３８１の開放中切
換動作及び閉鎖中切換動作を実行するために主側ＲＯＭ８３に予め記憶しておくことが必
要となるデータの容量を低減することができる。

【２３４３】

特電開放中処理（図１９６）の説明に戻り、ステップＳＤ３０６にて肯定判定を行った
場合又はステップＳＤ３０９にて肯定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置３８１の
閉鎖条件が成立した場合には、ステップＳＤ３１１～ステップＳＤ３１３において上記第
１７の実施形態における特電開放中処理（図１８６）のステップＳＣ６１０～ステップＳ
Ｃ６１２と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力停止処理を実行
する（ステップＳＤ３１１）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部３８１
ｂへの駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ３８８を「０」クリアする
（ステップＳＤ３１２）。これにより、タイマ割込み処理（図１４）のポート出力処理（
ステップＳ２０７）にて特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号を出力する処理が実行されな
い状態とすることができる。その後、主側ＲＡＭ８４に設けられた特電用監視遅延タイマ
カウンタに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップＳＤ３１３）。これにより
、特電入賞装置３８１に設けられた特電検知センサ３８１ｄにおける遊技球の検知を、特
電入賞装置３８１の閉鎖動作が開始された後においても有効として扱う特電用監視遅延期
間を主側ＭＰＵ８２にて特定可能とすることができる。

【２３４４】

その後、特電入賞装置３８１の閉鎖動作を実行するために特電用の駆動部３８１ｂへの
駆動信号の出力が停止される２００ミリ秒の期間に対応する「５０」という数値情報を主
側ＲＡＭ８４における特電開閉タイマカウンタ３８７にセットする（ステップＳＤ３１４
）。これにより、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される２００ミリ秒

の計測が開始される。その後、主側 R A M 8 4 におけるラウンドカウンタの値を 1 減算し（ステップ S D 3 1 5）、当該 1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S D 3 1 6）。ラウンドカウンタの値が 1 以上である場合（ステップ S D 3 1 6：Y E S）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が残っている場合には、インターバル期間（具体的には 3 0 0 0 ミリ秒）に対応する「7 5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする（ステップ S D 3 1 7）。これにより、当該インターバル期間の計測が開始される。

【2 3 4 5】

その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S D 3 1 8）。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップ S 6 1 1）に対応する「5」となる。

【2 3 4 6】

ラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップ S D 3 1 6：N O）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が全て終了した場合には、エンディング期間（具体的には 5 0 0 0 ミリ秒）に対応する「1 2 5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする（ステップ S D 3 1 9）。これにより、当該エンディング期間の計測が開始される。

【2 3 4 7】

その後、エンディングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S D 3 2 0）。音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 2 加算する（ステップ S D 3 2 1）。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップ S 6 1 2）に対応する「6」となる。

【2 3 4 8】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、特電閉鎖中処理は特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 1 1 にて実行される。特電閉鎖中処理では、上記第 1 7 の実施形態において既に説明した特電閉鎖中処理（図 1 8 9）のステップ S C 9 0 1～ステップ S C 9 0 4 と同様の処理を実行する。

【2 3 4 9】

特電閉鎖中処理では、インターバル期間が経過していない場合、既に説明した特電開放中処理（図 1 9 6）のステップ S D 3 1 0 と同様に、特電開閉制御処理（図 1 9 7）を実行する。特電開閉制御処理の内容は、図 1 9 7 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。特電閉鎖中処理（図 1 8 9）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図 1 9 7）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 4 0 3～ステップ S D 4 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 0 7）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 4 0 8～ステップ S D 4 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 1 2）が実行される。これにより、特電閉鎖中処理（図 1 8 9）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作が行われるようにすることができる。

【2 3 5 0】

特電閉鎖中処理では、インターバル期間が経過した場合、既に説明したラウンド遊技の

10

20

30

40

50

開始処理（図 1 9 5）を実行する。ラウンド遊技の開始処理の内容は、図 1 9 5 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、特電開放用期間に対応する「7 3 1 3」という数値情報を特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「1 0」をセットする。これにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「1 0」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行して、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、特電駆動中フラグ 3 8 8 に「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）のポート出力処理（ステップ S 2 0 7）にて特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。その後、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作を行うために特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒に対応する「5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 の特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする。これにより、当該 2 0 0 ミリ秒間の計測が開始される。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技の開始処理を実行した後は、特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S 6 1 0）に対応する「4」となる。

10

【2 3 5 1】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電終了処理について図 1 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 1 2 にて実行される。

20

【2 3 5 2】

主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 の値が「0」ではない場合（ステップ S D 5 0 1 : N O）、すなわちエンディング期間が経過していない場合には、既に説明した特電開放中処理（図 1 9 6）のステップ S D 3 1 0 及び特電閉鎖中処理（図 1 8 9）のステップ S C 9 0 2 と同様に、特電開閉制御処理を実行する（ステップ S D 5 0 2）。特電開閉制御処理の内容は図 1 9 7 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【2 3 5 3】

特電終了処理（図 1 9 8）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図 1 9 7）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 4 0 3 ~ ステップ S D 4 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 0 7）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 4 0 8 ~ ステップ S D 4 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 1 2）が実行される。これにより、特電終了処理（図 1 9 8）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作が行われるようにすることができる。

30

40

【2 3 5 4】

特電終了処理（図 1 9 8）では、エンディング期間が経過している場合（ステップ S D 5 0 1 : Y E S）には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップ S D 5 0 3）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ 3 8 8 を「0」クリアする（ステップ S D 5 0 4）。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）のポート出力処理（ステップ S 2 0 7）にて特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。特電駆動中フラグ 3 8 8 の値が「0」である状態は、次の開閉実行モードにおける最初の

50

ラウンド遊技が開始されるまで継続される。これにより、次の開閉実行モードにおける最初のラウンド遊技が開始されるまで、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とすることができ。その後、主側 RAM 84 における特電開閉タイマカウンタ 387 を「0」クリアする（ステップ SD 505）。

【2355】

その後、ステップ SD 506～ステップ SD 514 では、上記第 17 の実施形態における特電終了処理（図 190）のステップ SD 103～ステップ SD 111 と同一の処理を実行する。ステップ SD 506～ステップ SD 514 の処理の内容は、上記第 17 の実施形態において既に説明したとおりである。

【2356】

図 199 は特電入賞装置 381 の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を説明するための説明図である。図 199 に示すように、開放中切換動作期間では、まず 200 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われることにより、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態から第 1 開放状態に切り換える特電入賞装置 381 の開放動作が実行される。その後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。

【2357】

開放中切換動作期間では、8 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置から第 2 開放位置まで遊技盤 24 側に向けて回動して特電入賞装置 381 が第 2 開放状態となる。また、開放中切換動作期間では、100 ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材 382 が第 2 開放位置から第 1 開放位置まで窓パネル 62 側に向けて回動して特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるとともに、駆動信号の出力が停止されるまで当該第 1 開放状態が維持される。開放中切換動作期間では、特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後に、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間及び当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間がそれぞれ 269 回発生する。但し、開放中切換動作期間の途中において特電入賞装置 381 への入球個数が予め定められた上限個数（具体的には 10 個）に達した場合には、ラウンド遊技が終了するとともに当該開放中切換動作期間が途中で終了する。

【2358】

ラウンド遊技の実行期間では、特電入賞装置 381 の開放動作が実行された後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【2359】

閉鎖中切換動作期間では、まず 200 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されることにより、特電入賞装置 381 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行される。その後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。閉鎖中切換動作期間では、8 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置まで回動して特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態となる。また、閉鎖中切換動作期間では、100 ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置まで回動して特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態となるとともに、駆動信号の出力が行われるまで当該第 1 閉鎖状態が維持される。

【2360】

インターバル期間では、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行された後、当該インター

10

20

30

40

50

バル期間が終了するまでの期間に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【2361】

エンディング期間では、特電入賞装置381の閉鎖動作が実行された後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。エンディング期間が終了した後は次に開閉実行モードのラウンド遊技が開始されるまで、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われない状態となる。このため、次にラウンド遊技が開始されるまで特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。

【2362】

次に、特電入賞装置381の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作が実行される様子について図200のタイムチャートを参照しながら説明する。図200(a)は特電入賞装置381の開放中切換動作が実行される期間を示し、図200(b)は特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が実行される期間を示し、図200(c)は特電入賞装置381の開放動作が実行される期間を示し、図200(d)は特電入賞装置381の閉鎖動作が実行される期間を示し、図200(e)はラウンド遊技の実行期間を示し、図200(f)はインターバル期間を示す。

【2363】

t1のタイミングで、図200(e)に示すようにラウンド遊技が開始される。当該t1のタイミングで、図200(a)に示すように特電入賞装置381の開放中切換動作が開始される。図200(e)に示すように、当該開放中切換動作では、まず第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が行われる。開放動作は、t1のタイミングからt2のタイミングまでの200ミリ秒の期間に亘って行われる。

【2364】

t2のタイミングで、図200(c)に示すように特電入賞装置381の開放動作が終了すると、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。当該状態は、t2のタイミングからt3のタイミングまで、29052ミリ秒の期間に亘って実行される。

【2365】

t3のタイミングで、特図側タイマカウンタ386の値が「0」となり、図200(e)に示すようにラウンド遊技が終了すると、図200(a)に示すように開放中切換動作が終了する。また、当該t3のタイミングで、インターバル期間(具体的には3000ミリ秒)に対応する数値情報が特図側タイマカウンタ386にセットされて、図200(f)に示すようにインターバル期間が開始される。さらにまた、当該t3のタイミングで、図200(b)に示すように、特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が開始される。図200(d)に示すように、当該閉鎖中切換動作では、まず第1開放状態である特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする閉鎖動作が行われる。閉鎖動作は、t3のタイミングからt4のタイミングまでの200ミリ秒の期間に亘って行われる。

【2366】

図200(d)に示すように、t4のタイミングで特電入賞装置381の閉鎖動作が終了すると、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。当該状態は、t4のタイミングからt5のタイミングまで、2800ミリ秒の期間に亘って実行される。t5のタイミングで、特図側タイマカウンタ386の値が「0」となり、図200(f)に示すようにインターバル期間が終了すると、図200(b)に示す

ように閉鎖中切換動作が終了する。また、当該 t 5 のタイミングで、図 200 (e) に示すようにラウンド遊技が開始されるとともに、図 200 (c) に示すように特電入賞装置 381 の開放動作が開始される。

【2367】

上記のとおり、主側 MPU 82 は、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を設定する処理、及び当該駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間を設定する処理を含む特電開閉制御処理が繰り返し実行されるようにすることにより、閉鎖中切換動作が行われるようにする。特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報、及び当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報は、特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている。これにより、閉鎖中切換動作を実行するために主側 ROM 83 に予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、特電開閉制御処理の処理構成を簡素化することができる。

10

【2368】

特電用の駆動部 381 b に駆動信号が出力される期間及び当該駆動信号の出力が停止される期間の情報が設定されているテーブルを利用することなく、特電開閉制御処理（図 197）に対応するプログラムを利用して、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが繰り返されるようにする構成である。これにより、特電入賞装置 381 の開放中切換動作を行うために主側 ROM 83 に予め記憶されるデータの容量が増加してしまうことを抑制しながら、特電入賞装置 381 の開放中切換動作において、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力状態が切り換えられる回数を増加させることができる。

20

【2369】

閉鎖中切換動作が行われるようにするための制御において、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が行われる期間は、当該駆動信号の出力が停止される期間よりも短い期間である。このため、当該制御において、当該駆動信号の出力が行われて特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置に向けて回動した後に当該駆動信号の出力が停止された場合に特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、閉鎖中切換動作の実行期間において特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態となっている時間を長く確保することができる。

30

【2370】

主側 MPU 82 は、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間を設定する処理、及び当該駆動信号の出力が停止される期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間を設定する処理を含む特電開閉制御処理が繰り返し実行されるようにすることにより、開放中切換動作が行われるようにする。特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報、及び当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報は、特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている。これにより、開放中切換動作を実行するために主側 ROM 83 に予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、特電開閉制御処理の処理構成を簡素化することができる。

40

【2371】

開放中切換動作が実行されるようにするための制御において、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される期間は、当該駆動信号の出力が行われる期間よりも短い期間である。これにより、当該制御において、当該駆動信号の出力が停止されて特電開閉部材 382 が第 1 開放位置から第 2 開放位置に向かう方向に向けて移動した後に当該駆動信号を出力する処理が行われた場合に、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に復帰する可

50

能性を高めることができる。これにより、開放中切換動作の実行期間において特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となっている時間を長く確保することができる。

【2372】

開放中切換動作が実行されるようにするための制御において繰り返される動作には、特電開閉部材 382 を第 2 開放位置から第 1 開放位置に向けて移動させる動作が行われた後に特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に維持される期間が含まれている。これにより、当該制御において、基本的には特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるようにしながら、一時的に第 1 開放位置から第 2 開放位置に向かう方向に向けて移動した後に第 1 開放位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。よって、開放中切換動作の実行期間において遊技球が特電入賞装置 381 に入球してしまう可能性を低減することができる。

10

【2373】

ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、ラウンド遊技の実行期間に亘って、特電開閉部材 382 の上に複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生する可能性を低減することができる。また、当該球詰まりが発生してしまった場合にも、特電開閉部材 382 が第 2 開放位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されることで当該複数の重なっている遊技球に振動を与え、当該球詰まりを解消させることができる。

20

【2374】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返される構成とすることにより、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後において、インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間で複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生する可能性を低減することができる。また、当該球詰まりが発生してしまった場合にも、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されることで当該複数の重なっている遊技球に振動を与え、当該球詰まりを解消させることができる。

30

【2375】

特電入賞装置 381 の開放中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムは、特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（具体的には特電開閉制御処理（図 197）を実行するためのプログラム）である。これにより、特電入賞装置 381 の開放中切換動作を実行するために使用されるプログラムとは別のプログラムとして、特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作を実行するために使用されるプログラムが主側 ROM 83 に記憶されている構成と比較して、特電入賞装置 381 の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を実行するための主側 ROM 83 に予め記憶しておく必要があるプログラムのデータ容量を低減することができる。

40

【2376】

<第 19 の実施形態>

本実施形態では、第 1 開放状態と第 2 開放状態との間で特電入賞装置 381 の状態を切り換える態様、及び第 1 閉鎖状態と第 2 閉鎖状態との間で特電入賞装置 381 の状態を切り換える態様が上記第 18 の実施形態と相違している。以下、上記第 18 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 18 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

50

【2377】

特電入賞装置381の開放中切換動作は、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って実行される。本実施形態における特電開放用期間は29112ミリ秒に設定されている。開放中切換動作では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる200ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。これにより、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【2378】

特電入賞装置381の閉鎖中切換動作は、インターバル期間（具体的には3000ミリ秒）の全体に亘って実行されるとともに、エンディング期間（具体的には5000ミリ秒）の全体に亘って実行される。閉鎖中切換動作では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される200ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。これにより、インターバル期間の全体及びエンディング期間の全体に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

10

【2379】

主側MPU82にて実行される特電開放中処理について図201のフローチャートを参照しながら説明する。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開放中処理は特図特電制御処理（図18）のステップS610にて実行される。

【2380】

ステップSD601～ステップSD616では、上記第18の実施形態における特電開放中処理（図196）のステップSD306～ステップSD321と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電開放用期間が終了したか否かを判定する（ステップSD601）。ステップSD601では、主側RAM84における特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合に肯定判定を行う。

20

【2381】

特電開放用期間が終了していない場合（ステップSD601：NO）、すなわちラウンド遊技の実行期間が終了していない場合には、特電入賞装置381への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップSD602）。特電入賞装置381への入賞が発生している場合（ステップSD602：YES）には、主側RAM84における入賞カウンタの値を1減算し（ステップSD603）、当該1減算後における入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSD604）。

30

【2382】

ステップSD602にて否定判定を行った場合又はステップSD604にて否定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立していない場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップSD605）。図202は特電開閉制御処理を示すフローチャートである。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902においても実行される。また、上記第18の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は特電終了処理（図198）のステップSD502においても実行される。このように、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図201）、特電閉鎖中処理（図189）及び特電終了処理（図198）のいずれかが実行されている状況において実行される処理である。

40

【2383】

ステップSD701～ステップSD706では、上記第18の実施形態における特電開閉制御処理（図197）のステップSD401～ステップSD406と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が1以上である場合（ステップSD701：NO）、すなわち特電入賞装置381への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングではない場合には、そのまま本特電開閉制御処理を終了する。これにより、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合には、ポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するため

50

の処理が実行される状態を維持することができるとともに、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされていない場合には、ポート出力処理（ステップ S 207）にて特電用の駆動部 381 b に駆動信号を出力する処理が実行されない状態を維持することができる。

【2384】

主側 RAM 84 における特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」である場合（ステップ S D 701：YES）、すなわち特電入賞装置 381 への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングである場合には、主側 RAM 84 の特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S D 702）。特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされている場合（ステップ S D 702：YES）、すなわち特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が行われる期間が終了した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップ S D 703）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部 381 b に駆動信号が出力されている状態を終了させる。その後、特電駆動中フラグ 388 を「0」クリアする（ステップ S D 704）。これにより、ポート出力処理（ステップ S 207）において特電用の駆動部 381 b に駆動信号を出力するための処理が実行されない状態とすることができる。

10

【2385】

その後、主側 RAM 84 における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップ S D 705：YES）、すなわち特電開放中処理（図 201）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力を停止する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 706）。既に説明したとおり、特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップ S 210）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となるまで、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。ステップ S D 706 にて特電開閉タイマカウンタ 387 に「2」がセットされることにより、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の計測が開始される。

20

【2386】

上述したとおり、特電開閉制御処理（図 202）は、特電開放中処理（図 201）、特電閉鎖中処理（図 189）及び特電終了処理（図 198）のいずれかが実行されている状況において実行される。ステップ S D 705 にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力を停止する 200 ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 707）。これにより、当該 200 ミリ秒の計測が開始される。

30

【2387】

特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされていない場合（ステップ S D 702：NO）、すなわち特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される期間が終了した場合には、ステップ S D 708～ステップ S D 710 において、上記第 18 の実施形態における特電開閉制御処理（図 197）のステップ S D 408～ステップ S D 410 と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップ S D 708）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力を開始させる。その後、特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットする（ステップ S D 709）。これにより、ポート出力処理（ステップ S 207）において特電用の駆動部 381 b に駆動信号を出力するための処理が実行される状態とすることができる。

40

【2388】

その後、主側 RAM 84 における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップ S D 710：YES）、すなわち特電開放中処理（図 201）が実行されている状態である場合には特電用の駆動部 381 b に駆動信号を出力する 200 ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ S D 711）。これにより、当該 200 ミリ秒の計測が開始される。一方、ステップ S D 710

50

にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 1 8 9）又は特電終了処理（図 1 9 8）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする（ステップ S D 7 1 2）。これにより、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の計測が開始される。

【 2 3 8 9 】

このように、特電開放中処理（図 2 0 1）のステップ S D 6 0 5 にて特電開閉制御処理（図 2 0 2）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 7 0 3～ステップ S D 7 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 0 6）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 7 0 8～ステップ S D 7 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 1 1）が実行される。これにより、特電開放中処理（図 1 9 6）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作が行われるようにすることができる。

【 2 3 9 0 】

特電閉鎖中処理（図 1 8 9）のステップ S C 9 0 2 又は特電終了処理（図 1 9 8）のステップ S D 5 0 2 にて特電開閉制御処理（図 2 0 2）が実行される場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 1 8 9）又は特電終了処理（図 1 9 8）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図 2 0 2）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 7 0 3～ステップ S D 7 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 0 7）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 7 0 8～ステップ S D 7 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 1 2）が実行される。これにより、特電閉鎖中処理（図 1 8 9）又は特電終了処理（図 1 9 8）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作が行われるようにすることができる。

【 2 3 9 1 】

特電開閉制御処理（図 2 0 2）では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される期間が終了したに基づいて当該駆動信号の出力が行われる期間をセットする処理と、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間が終了したに基づいて当該駆動信号の出力が停止される期間をセットする処理とが交互に繰り返される。特電開閉制御処理（図 2 0 2）は、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間のデータ及び当該駆動信号の出力が停止される期間のデータが設定されているデータテーブルを利用することなく実行される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を実行するために主側 R O M 8 3 に予め記憶しておくことが必要となるデータの容量を低減することができる。

【 2 3 9 2 】

特電開放中処理（図 2 0 1）の説明に戻り、ステップ S D 6 0 1 にて肯定判定を行った

場合又はステップSD604にて肯定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSD606）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSD607）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。その後、主側RAM84に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップSD608）。これにより、特電入賞装置381に設けられた特電検知センサ381dにおける遊技球の検知を、特電入賞装置381の閉鎖動作が開始された後においても有効として扱う特電用監視遅延期間を主側MPU82にて特定可能とすることができる。

10

【2393】

その後、特電入賞装置381の閉鎖動作を実行するために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される200ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD609）。これにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される200ミリ秒の計測が開始される。その後、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算し（ステップSD610）、当該1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップSD611）。ラウンドカウンタの値が1以上である場合（ステップSD611：YES）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が残っている場合には、インターバル期間（具体的には3000ミリ秒）に対応する「750」という数値情報を主側RAM84における特図側タイマカウンタ386にセットする（ステップSD612）。これにより、当該インターバル期間の計測が開始される。

20

【2394】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSD613）。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS611）に対応する「5」となる。

【2395】

ラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップSD611：NO）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が全て終了した場合には、エンディング期間（具体的には5000ミリ秒）に対応する「1250」という数値情報を主側RAM84における特図側タイマカウンタ386にセットする（ステップSD614）。これにより、当該エンディング期間の計測が開始される。

30

【2396】

その後、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSD615）。音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を2加算する（ステップSD616）。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS612）に対応する「6」となる。

40

【2397】

図203は本実施形態における特電入賞装置381の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を説明するための説明図である。既に説明したとおり、インターバル期間の全体及びエンディング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる閉鎖中切換動作期間が設定されている。閉鎖中切換動作では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される200ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。閉鎖中切換動作では、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材382が第1閉鎖位置に回動して特電入賞装置381が第1閉鎖状態となるとともに、当該200ミリ秒の期間が終了するまで当該第1閉鎖状態が維持される。また、閉鎖中切換動作では、8ミリ秒に亘って当該駆動信

50

号の出力が行われることにより、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置まで回動して、特電入賞装置 3 8 1 が第 2 閉鎖状態となる。

【2 3 9 8】

既に説明したとおり、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が行われる開放中切換動作期間が設定されている。図 2 0 3 に示すように、開放中切換動作では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。開放中切換動作では、2 0 0 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置まで回動して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態となるとともに、当該 2 0 0 ミリ秒の期間が終了するまで当該第 1 開放状態が維持される。また、開放中切換動作では、8 ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置から第 2 開放位置まで回動して、特電入賞装置 3 8 1 が第 2 開放状態となる。

10

【2 3 9 9】

開放中切換動作期間（2 9 1 1 2 ミリ秒）では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間及び当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間がそれぞれ 1 3 9 回発生した後、当該駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間がさらにもう 1 回発生する。但し、開放中切換動作期間の途中において特電入賞装置 3 8 1 への入球個数が予め定められた上限個数（具体的には 1 0 個）に達してラウンド遊技が終了する場合には、当該ラウンド遊技が終了するタイミングで開放中切換動作も終了する。

20

【2 4 0 0】

開放中切換動作では、最初に 2 0 0 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われることにより、第 1 閉鎖状態である特電入賞装置 3 8 1 を第 1 開放状態とする開放動作が行われる。その後、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【2 4 0 1】

上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力される 2 0 0 ミリ秒という期間は、第 1 閉鎖位置に配置されている特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置まで回動させるために必要な期間（具体的には 1 6 0 ミリ秒）よりも長い期間である。このため、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 2 0 0 ミリ秒に亘って実行されると、当該駆動信号の出力の開始前の特電入賞装置 3 8 1 の状態が第 1 閉鎖状態である場合においても、特電入賞装置 3 8 1 は第 1 開放状態となる。本実施形態では、開放中切換動作期間に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される構成であることにより、特電開放中処理（図 2 0 1）が実行されている状態において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 2 0 1）が実行されている状態に復帰する場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される期間と当該駆動信号の出力が行われる期間とが交互に繰り返されている状態となる前に追加で特電入賞装置 3 8 1 を第 1 開放状態とするための処理を不要としながら、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。これにより、特電開放中処理（図 2 0 1）の処理構成を簡素化することができる。

30

40

【2 4 0 2】

開放中切換動作期間では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間（2 0 0 ミリ秒）と、当該駆動信号の出力が停止される期間（8 ミリ秒）とが交互に繰り返されるとともに、閉鎖中切換動作期間では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される期間（2 0 0 ミリ秒）と、当該駆動信号の出力が行われる期間（8 ミリ秒）とが交互に繰り返される構成である。開放中切換動作期間において特電入賞装置 3 8 1

50

の制御を行うために呼び出されるサブルーチンのプログラムは、閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（特電開閉制御処理（図 202）に対応するプログラム）である。これにより、開放中切換動作期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために使用されるプログラムとは別のプログラムとして閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために使用されるプログラムが設けられている構成と比較して、開放中切換動作期間及び閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために主側 ROM 83 に設定されるプログラムのデータ容量を低減することができる。

【2403】

上記のとおり、インターバル期間又はエンディング期間の全体に亘って、閉鎖中切換動作が実行されるようにするための制御が実行されるようにすることにより、当該インターバル期間又はエンディング期間の全体に亘って、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【2404】

ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が行われるようにするための制御が実行される。これにより、当該ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って、特電入賞装置 381 の周りで滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【2405】

<第20の実施形態>

本実施形態では特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が実行される状況が上記第18の実施形態と相違している。以下、上記第18の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第18の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2406】

特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作は開閉実行モードにおけるオープニング期間の全体に亘って実行される。また、上記第18の実施形態と同様に、閉鎖中切換動作はラウンド遊技の終了後にも実行される。

【2407】

オープニング期間が開始される状況において、特電入賞装置 381 は第1閉鎖状態となっている。オープニング期間において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる2ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、オープニング期間の全体に亘って第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる。

【2408】

図 204（a）は本実施形態における主側 RAM 84 の構成を説明するための説明図である。図 204（a）に示すように、主側 RAM 84 にはオープニング中切換フラグ 393 が設けられている。オープニング中切換フラグ 393 は、オープニング期間において閉鎖中切換動作が実行されている状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。

【2409】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特電開始処理について図 204（b）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開始処理は特図特電制御処理（図 18）のステップ S609 にて実行される。

【2410】

特図側タイマカウンタ 386 の値が1以上である場合（ステップ SD801：NO）、すなわちオープニング期間が経過していない場合には、主側 RAM 84 におけるオープニング中切換フラグ 393 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SD802）。オープニング中切換フラグ 393 に「1」がセットされていない場合（ステップ SD802：NO）、すなわちオープニング期間において未だ閉鎖中切換動作を開始するための処理（ステップ SD803～ステップ SD806）が実行されていない状態である場合には、当該閉鎖中切換動作を開始するための処理（ステップ SD803～ステップ S

10

20

30

40

50

D 8 0 6) を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップ S D 8 0 3）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を開始する。その後、主側 R A M 8 4 における特電駆動中フラグ 3 8 8 に「1」をセットする（ステップ S D 8 0 4）。これにより、ポート出力処理（ステップ S 2 0 7）において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力するための処理が実行される状態とすることができる。

【2 4 1 1】

その後、特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を主側 R A M 8 4 の特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする（ステップ S D 8 0 5）。その後、オープニング切替中フラグに「1」をセットする（ステップ S D 8 0 6）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切替動作が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2 4 1 2】

主側 R A M 8 4 のオープニング中切替フラグ 3 9 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S D 8 0 2：Y E S）には、特電開閉制御処理を実行する（ステップ S D 8 0 7）。上記第 1 8 の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図 1 9 6）のステップ S D 3 1 0、特電閉鎖中処理（図 1 8 9）のステップ S C 9 0 2 及び特電終了処理（図 1 9 8）のステップ S D 5 0 2 においても実行される。特電開閉制御処理の内容は、上記第 1 8 の実施形態において図 1 9 7 のフローチャートを参照しながら既に説明した内容と同様である。具体的には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 4 0 3～ステップ S D 4 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 0 7）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 4 0 8～ステップ S D 4 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 1 2）が実行される。これにより、オープニング期間においても、インターバル期間及びエンディング期間と同様に、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切替動作が行われるようにすることができる。

【2 4 1 3】

特図側タイマカウンタ 3 8 6 の値が「0」である場合（ステップ S D 8 0 1：Y E S）、すなわちオープニング期間が経過している場合には、主側 R A M 8 4 におけるオープニング中切替フラグ 3 9 3 を「0」クリアする（ステップ S D 8 0 8）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切替動作が実行されていた状態が終了したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2 4 1 4】

その後、ステップ S D 8 0 9～ステップ S D 8 1 1 では、上記第 1 7 の実施形態における特電開始処理（図 1 8 5（a））のステップ S C 4 0 2～ステップ S C 4 0 4 と同様の処理を実行する。具体的には、まず開閉回数の設定処理を実行する（ステップ S D 8 0 9）。開閉回数の設定処理では、今回の遊技結果が 5 R 低確結果又は 5 R 高確結果であれば主側 R A M 8 4 におけるラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が 1 0 R 高確結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「1 0」をセットする。

【2 4 1 5】

その後、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップ S D 8 1 0）。ラウンド遊技の開始処理の内容は、上記第 1 8 の実施形態において図 1 9 5 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、特電開放用期間に対応する「7 3 1 3」と

10

20

30

40

50

いう数値情報の特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放期間の計測が開始される。その後、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。これにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「10」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行して、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。その後、特電入賞装置381の開放動作を行うために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる200ミリ秒に対応する「50」という数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする。これにより、当該200ミリ秒間の計測が開始される。

10

【2416】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

【2417】

上記第17の実施形態において既に説明したとおり、窓パネル62と特電開閉部材382との間で複数の遊技球が連なって下流に向けて流下できない状態又は下流に向けて流下しづらい状態となる球詰まりが発生している状況において、閉鎖中切換動作が実行されて第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されるようにすることにより当該連なっている複数の遊技球に対して振動を与え、当該球詰まりが発生している状態を解消することができる。

20

【2418】

上記のとおり、オープニング期間において、特電開閉部材382を第1開放位置から第2開放位置まで移動させるための処理（特電開閉部材382を第1開放位置から第1閉鎖位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）が実行される。オープニング期間において、特電開閉部材382の第1開放位置から第1閉鎖位置に向かう方向への移動を発生させることにより、当該オープニング期間において特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材382で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

30

【2419】

オープニング期間の全体に亘って、閉鎖中切換動作を実行することにより、オープニング期間中に特電入賞装置381への入球が発生してしまうことを防止しながら、ラウンド遊技の開始前に特電開閉部材382と窓パネル62との間に滞留している遊技球が存在しない状況とすることができる。これにより、遊技球が特電入賞装置381の周辺をスムーズに流下可能な状況でラウンド遊技が実行されるようにすることができる。

【2420】

インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムは、オープニング期間において特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（特電開閉制御処理に対応するプログラム）である。これにより、インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を行うために使用されるプログラムとは別のプログラムとしてオープニング期間において特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を実行するために使用されるプログラムが設けられている構成と比較して、オープニング期間、インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を実行するために主側ROM83に予め記憶しておくことが必要となるプログラムのデータ容量を低減することができる。

40

【2421】

<第21の実施形態>

本実施形態では開閉実行モードのオープニング期間中に特電閉鎖用駆動テーブル385

50

を利用して閉鎖中切換動作が実行されることが上記第17の実施形態と相違している。以下、上記第17の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第17の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2422】

上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電閉鎖用駆動テーブル385（図183）において、「012FH」～「0130H」のアドレス範囲には特電入賞装置381の閉鎖動作を実行するためのデータが設定されているとともに、「0131H」～「015CH」のアドレス範囲には特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を実行するためのデータが設定されている。そして、当該「0131H」～「015CH」のアドレス範囲のうち、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報とが交互に設定されている。開閉実行モードのオープニング期間では、当該「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に設定されているデータを利用して閉鎖中切換動作を実行する。

10

【2423】

上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理（図187）では、主側RAM84に読み出された特電閉鎖用駆動テーブル385にて現状において参照対象となっているエリアに設定されている期間が経過し、更新タイミングとなる度に参照対象のエリアが次のエリアに更新される。オープニング期間では、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最後のエリア（「0157H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリア）が参照対象となっている状況において参照対象のエリアの更新タイミングとなった場合、当該アドレス範囲に対応するエリアのうち最初のエリア（「0131H」～「0132H」のアドレス範囲に対応するエリア）を参照対象に設定する。「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に設定されているデータを繰り返し利用することにより、オープニング期間（5000ミリ秒）に亘って閉鎖中切換動作が実行されるようにすることができる。

20

【2424】

上記第20の実施形態と同様に、主側RAM84には、オープニング中切換フラグ393が設けられている。オープニング中切換フラグ393は、オープニング期間において閉鎖中切換動作が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

30

【2425】

図205は本実施形態における主側MPU82にて実行される特電開始処理を示すフローチャートである。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開始処理は特図特電制御処理（図18）のステップS609にて実行される。

【2426】

ステップSD901～ステップSD904では、上記第20の実施形態における特電開始処理（図204（b））のステップSD801～ステップSD804と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタ386の値が1以上である場合（ステップSD901：NO）、すなわちオープニング期間が経過していない場合には、主側RAM84におけるオープニング中切換フラグ393に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD902）。

40

【2427】

オープニング中切換フラグ393に「1」がセットされていない場合（ステップSD902：NO）、すなわちオープニング期間において未だ閉鎖中切換動作を開始するための処理（ステップSD903～ステップSD908）が実行されていない状態である場合には、当該閉鎖中切換動作を開始するための処理（ステップSD903～ステップSD908）を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSD903）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の

50

出力を開始する。その後、主側 R A M 8 4 における特電駆動中フラグ 3 8 8 に「1」をセットする（ステップ S D 9 0 4）。これにより、ポート出力処理（ステップ S 2 0 7）において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されるようにすることができる。

【2 4 2 8】

その後、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し（ステップ S D 9 0 5）、主側 R A M 8 4 の参照アドレスカウンタ 3 8 9 に「0 1 3 1 H」というアドレスをセットする（ステップ S D 9 0 6）。これにより、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 において「0 1 3 1 H」～「0 1 3 2 H」のアドレス範囲に対応するエリアを参照対象に設定することができる。当該エリアには、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を行う 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されている。その後、特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の設定処理を実行する（ステップ S D 9 0 7）。特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の設定処理では、参照アドレスカウンタ 3 8 9 に設定されているアドレスに基づいて参照対象のエリアを把握し、当該把握したエリアに設定されているデータ（「2」という数値情報）を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする。その後、オープニング切替中フラグに「1」をセットする（ステップ S D 9 0 8）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切替動作が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2 4 2 9】

主側 R A M 8 4 のオープニング中切替フラグ 3 9 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S D 9 0 2：Y E S）には、参照アドレスカウンタ 3 8 9 に「0 1 5 7 H」というアドレスが設定されているか否かを判定する（ステップ S D 9 0 9）。参照アドレスカウンタ 3 8 9 に「0 1 5 7 H」というアドレスが設定されている場合（ステップ S D 9 0 9：Y E S）、すなわち特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 において「0 1 3 1 H」～「0 1 5 8 H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最後のエリアが参照対象になっている場合には、特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S D 9 1 0）。特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」である場合（ステップ S D 9 1 0：Y E S）、すなわち特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 において「0 1 3 1 H」～「0 1 5 8 H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最後のエリアが参照対象になっている状態が終了するタイミングである場合には、参照アドレスカウンタ 3 8 9 に「0 1 2 F H」というアドレスを設定する（ステップ S D 9 1 1）。これにより、当該ステップ S D 9 1 1 の次に設定されているステップ S D 9 1 2 にて実行される特電開閉制御処理において、参照アドレスカウンタ 3 8 9 の値に「2」が加算されて参照アドレスカウンタ 3 8 9 に「0 1 3 1 H」というアドレスが設定されている状態とするとともに、「0 1 3 1 H」～「0 1 5 8 H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最初のエリアが参照対象に設定されるようにすることができる。

【2 4 3 0】

ステップ S D 9 0 9 にて否定判定を行った場合、ステップ S D 9 1 0 にて否定判定を行った場合又はステップ S D 9 1 1 の処理を行った場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップ S D 9 1 2）。上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図 1 8 6）のステップ S C 6 0 9、特電閉鎖中処理（図 1 8 9）のステップ S C 9 0 2 及び特電終了処理（図 1 9 0）のステップ S D 1 0 2 においても実行される。特電開閉制御処理の内容は、上記第 1 7 の実施形態において図 1 8 7 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。オープニング期間において特電開閉制御処理（図 1 8 7）が実行されることにより、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。8 ミリ秒に亘って駆動信号が出力されることにより特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置に配置されている第 2 閉鎖状態となるとともに、1 0 0 ミリ秒に亘って駆動信号の出力が停止されることにより特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に配置されている第 1 閉鎖状態となる。

【2 4 3 1】

特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合（ステップSD901：YES）、すなわちオープニング期間が経過している場合には、主側RAM84におけるオープニング中切替フラグ393を「0」クリアする（ステップSD913）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切替動作が実行されていた状態が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2432】

その後、ステップSD914～ステップSD916において上記第17の実施形態における特電開始処理（図185（a））のステップSC402～ステップSC404と同様の処理を実行する。具体的には、開閉回数の設定処理を実行する（ステップSD914）。開閉回数の設定処理では、今回の遊技結果が5R低確結果又は5R高確結果であれば主側RAM84におけるラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が10R高確結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。

【2433】

その後、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップSD915）。ラウンド遊技の開始処理の内容は、上記第17の実施形態において図185（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず特電開放用期間（29288ミリ秒）に対応する「7322」という数値情報を特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側RAM84の入賞カウンタに入賞上限個数である「10」をセットし、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始する。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットすることにより、ポート出力処理（ステップS207）にて当該駆動信号を出力するための処理が実行される状態とする。その後、特電開放用駆動テーブル384を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当該特電開放用駆動テーブル384の開始アドレス（「0101H」）を参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電開放用駆動テーブル384において「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリアが現状における参照対象のエリアに設定される。その後、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレス（「0101H」）に対応するエリア（「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする。インターバル期間が終了するタイミングにおいて特電開閉タイマカウンタ387には閉鎖維持期間の残り時間（具体的には2000ミリ秒）に対応する数値情報（「500」）が格納されている状態であるが、ステップSC903にてラウンド遊技の開始処理が実行されることにより、特電開閉タイマカウンタ387に「50」がセットされている状態となる。これにより、特電入賞装置381の開放動作を行うために特電用の駆動部381bに駆動信号の出力が行われる200ミリ秒間の計測が開始される。

【2434】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSD916）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

【2435】

上記のとおり、オープニング期間の全体に亘って閉鎖中切替動作を実行することにより、オープニング期間中に特電入賞装置381への入球が発生してしまうことを防止しながら、ラウンド遊技の開始前に特電開閉部材382と窓パネル62との間に滞留している遊技球が存在しない状況とすることができる。これにより、遊技球が特電入賞装置381の周辺をスムーズに流下可能な状況でラウンド遊技が実行されるようにすることができる。

【2436】

インターバル期間及びエンディング期間において閉鎖中切替動作を実行するためのデータが設定されている特電閉鎖用駆動テーブル385を利用して、オープニング期間においても第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とする構成である。このため、インターバル期間及びエンディング期間において

閉鎖中切換動作を実行するためのデータが設定されている駆動テーブル（特電閉鎖用駆動テーブル３８５）に加えてオープニング期間において第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態とするためのデータが設定されている駆動テーブルが主側ＲＯＭ８３に記憶されている構成と比較して、オープニング期間、インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止するために主側ＲＯＭ８３に記憶される駆動テーブルのデータ容量を低減することができる。

【２４３７】

＜第２２の実施形態＞

本実施形態では遊技内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【２４３８】

図２０６は本実施形態における遊技領域ＰＡの構成を説明するための遊技盤２４の正面図である。

【２４３９】

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

【２４４０】

遊技盤２４には、上記第１の実施形態と同様に、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８が設けられている。また、上記第１の実施形態における第２作動口３４に代えて第２作動口４０２を備えた普電装置４０１が設けられている。さらにまた、本実施形態では振分装置部４１１を備えた振分ユニット４１０が設けられている。

【２４４１】

スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口４０２及び振分装置部４１１のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口３１への入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置３２への入球が発生した場合には５個の遊技球の払い出しが実行され、第１作動口３３への入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、第２作動口４０２への入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、振分装置部４１１への入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行される。

【２４４２】

なお、振分装置部４１１には後述するように振分排出通路領域４１２ｂ及びＶ入賞通路領域４１２ｃ（図２０７参照）が設けられており、振分装置部４１１に入球した遊技球は振分排出通路領域４１２ｂ及びＶ入賞通路領域４１２ｃのいずれかを通過することとなるが、振分排出通路領域４１２ｂ及びＶ入賞通路領域４１２ｃのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には１個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第１作動口３３及び第２作動口４０２の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分装置部４１１の賞球個数の方が特電入賞装置３２の賞球個数よりも多い構成としてもよく、振分装置部４１１の賞球個数及び特電入賞装置３２の賞球個数が同一である構成としてもよい。

【２４４３】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通過して遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが植設され

10

20

30

40

50

ているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【2444】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PA5と、当該上側領域PA5に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも左方の領域である左側領域PA6と、上側領域PA5に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも右方の領域である右側領域PA7と、左側領域PA6及び右側領域PA7のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも下方の領域である下側領域PA8と、に区画されている。

10

【2445】

遊技者が第1発射操作として基準回動量未満である第1範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA5において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA5→左側領域PA6→下側領域PA8の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA5において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA5→右側領域PA7→下側領域PA8の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置28の回動操作量を調整することで、左側領域PA6及び右側領域PA7のうち左側領域PA6を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域PA7を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置28の操作が行われた場合、上側領域PA5→右側領域PA7→下側領域PA8の順で遊技球が流下することとなる。

20

【2446】

第1作動口33は、下側領域PA8に設置されている。第1作動口33は上向きに開放されており、第1作動口33への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動口33への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第1作動口33は、遊技領域PAを当該第1作動口33に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第1作動口33は可変表示ユニット36に形成されたステージ部36bの真下に配置されており、可変表示ユニット36に形成された誘導通路を介してステージ部36b上に流入した遊技球であってステージ部36bの横方向の中央から可変表示ユニット36外に排出される遊技球は第1作動口33に入賞し易くなっている。

30

【2447】

上記のように第1作動口33は下側領域PA8に設けられているが、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側には当該右側領域PA7を流下した遊技球が第1作動口33に到達することを不可とするように流入規制釘24dが設けられている。また、ステージ部36bへの誘導通路の入口36gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域PA6を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞は可能であるが、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、流入規制釘24dが設けられていない又はステージ部36bへの誘導通路の入口が右側領域PA7に設けられていることにより、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合であっても第1作動口33への入賞が可能である構成としてもよい。

40

【2448】

普電装置401及び振分ユニット410は、普電装置401が上流側となり振分ユニット410が下流側となるようにして右側領域PA7に設けられている。また、右側領域P

50

A 7において、普電装置 4 0 1 の上方にはスルーゲート 3 5 が設けられているとともに、振分ユニット 4 1 0 よりも下流側には特電入賞装置 3 2 が設けられている。このように、スルーゲート 3 5、普電装置 4 0 1、振分ユニット 4 1 0 及び特電入賞装置 3 2 が右側領域 P A 7 に設けられていることにより、これらスルーゲート 3 5、普電装置 4 0 1、振分ユニット 4 1 0 及び特電入賞装置 3 2 は、左側領域 P A 6 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 2 4 4 9 】

スルーゲート 3 5 は縦方向に貫通した貫通孔を有しており、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球はスルーゲート 3 5 から鉛直下方に流下して普電装置 4 0 1 に到達する。また、
10
上述したとおり、右側領域 P A 7 において普電装置 4 0 1 よりも下流側には振分ユニット 4 1 0 及び特電入賞装置 3 2 が設けられている。これらの構成により、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が、普電装置 4 0 1、特電入賞装置 3 2 又は振分装置部 4 1 1 に入賞することが可能となっている。

【 2 4 5 0 】

スルーゲート 3 5、普電装置 4 0 1、振分ユニット 4 1 0 及び特電入賞装置 3 2 が集約配置された右側領域 P A 7 は、左方が可変表示ユニット 3 6 において遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に膨出している側壁 3 6 h により規定されているとともに、右方が内枠 1 3 の樹脂ベース 2 1 (図 2 参照) に設けられ遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出した規制壁により規定されている。
20

【 2 4 5 1 】

右側領域 P A 7 においてスルーゲート 3 5 よりも上流側には、上側領域 P A 5 から右側領域 P A 7 に流入した遊技球の全てをスルーゲート 3 5 に誘導するための誘導釘群 4 0 3 が設けられている。誘導釘群 4 0 3 は、外レール部 2 6 からスルーゲート 3 5 の右側上部に向けて下り傾斜となる誘導部を生じさせるようにして複数の釘 2 4 b が左下がりに配列されていることで形成されている。誘導釘群 4 0 3 において右端に存在する釘 2 4 b と外レール部 2 6 との間の距離は遊技球の半径未満に設定されているとともに、誘導釘群 4 0 3 において左端に存在する釘 2 4 b とスルーゲート 3 5 の右側上部との間の距離は遊技球の半径未満に設定されている。また、誘導釘群 4 0 3 における隣り合う釘 2 4 b 間の距離も遊技球の半径未満に設定されている。したがって、誘導釘群 4 0 3 上に到達した遊技球は当該誘導釘群 4 0 3 による誘導部により、スルーゲート 3 5 に向けて誘導されることとなる。また、可変表示ユニット 3 6 の右側上部はスルーゲート 3 5 が存在する右方に向けて下り傾斜となっており、可変表示ユニット 3 6 とスルーゲート 3 5 の左側上部との間の距離は遊技球の半径未満に設定されている。このため、スルーゲート 3 5 と可変表示ユニット 3 6 との間を遊技球が通過することが防止されており、可変表示ユニット 3 6 の右側上部に載った遊技球は自重により右方に向けて転導してスルーゲート 3 5 に入球する。これらの構成により、右側領域 P A 7 を流下する全ての遊技球がスルーゲート 3 5 を通過して普電装置 4 0 1 に向けて流下するようにすることができる。遊技者は、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うことにより遊技球がスルーゲート 3 5 を通過して普電装置 4 0 1 に向けて流下する状態とすることができる。
30
40

【 2 4 5 2 】

普電装置 4 0 1 の構成について詳細に説明する。

【 2 4 5 3 】

図 2 0 7 は普電装置 4 0 1 及び振分ユニット 4 1 0 の周辺を拡大して示す遊技盤 2 4 の正面図である。図 2 0 7 に示すように、普電装置 4 0 1 は、第 2 作動口 4 0 2 への遊技球の入球を阻止又は許容する普電開閉部材 4 0 4 と、普電通路形成体 4 0 5 とを備えている。遊技盤 2 4 には、第 2 作動口 4 0 2 に入球した遊技球を検知するための第 2 作動口検知センサ 4 0 6 が設けられているとともに、普電通路形成体 4 0 5 には、第 2 作動口 4 0 2 と、当該第 2 作動口 4 0 2 に入球した遊技球を第 2 作動口検知センサ 4 0 6 の検知範囲まで案内する普電案内通路 4 0 7 とが形成されている。第 2 作動口 4 0 2 は普電案内通路 4
50

07の入口部に設けられており、遊技球は第2作動口402を通過して普電案内通路407に流入する。これら普電開閉部材404及び普電通路形成体405は、合成樹脂により形成されている。

【2454】

遊技盤24の背面には、第2作動口402に対応させて普電排出通路部408が形成されている。普電排出通路部408に流入した遊技球はその流入した普電排出通路部408を流下することにより、遊技盤24の背面側において遊技盤24の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機10が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【2455】

第2作動口検知センサ406は、普電排出通路部408の上流部に検知範囲が存在するようにして設けられている。第2作動口検知センサ406の検知結果は主側MPU82に入力されている。主側MPU82は、第2作動口検知センサ406にて遊技球が検知されたことに基づいて、第2作動口402に遊技球が入賞したことを特定する。普電案内通路407を通過して普電排出通路部408に流入した遊技球は、当該遊技球が普電排出通路部408に流入したタイミングで第2作動口検知センサ406にて検知される。これにより、普電排出通路部408の下流部に検知範囲が存在するようにして第2作動口検知センサ406が設けられている構成と比較して、遊技球が第2作動口402に入球してから第2作動口検知センサ406にて検知されるまでに要する時間が短縮されている。

【2456】

普電通路形成体405において普電開閉部材404よりも左方に位置している普電左側部405aは、可変表示ユニット36における図柄表示装置41の表示面の右方の部分である側壁36hに一体化されており、遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出している。また、普電通路形成体405において普電左側部405aを除く普電右側部405bは、当該側壁36hから右方に向かって横方向に延在している。既に説明したとおり、右側領域PA7の右方は内枠13の樹脂ベース21（図2参照）に設けられ遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出した規制壁により規定されている。そして、普電装置401の右端と遊技領域PAの右端部分との間の距離は、遊技球の直径（具体的には11mm）よりも長い距離であるとともに遊技球の直径の3倍よりも短い距離に設定されており、普電装置401の右端と遊技領域PAの右端部分との間を通過して遊技球が普電装置401よりも下流に流下可能となっている。

【2457】

図207に示すように、遊技盤24を前後方向に貫通させて普電スライド貫通孔24eが形成されている。普電スライド貫通孔24eは、普電開閉部材404の正面視での外縁部分よりもひと回り大きく形成されている。普電スライド貫通孔24eには普電開閉部材404が挿入されており、当該普電開閉部材404が前後方向にスライド移動可能となっている。普電開閉部材404を前後方向にスライド移動させることにより、普電開閉部材404が普電案内通路407への遊技球の入球を阻止する普電閉鎖位置に配置されている閉鎖状態と、普電開閉部材404が普電案内通路407への遊技球の入球を許容する普電開放位置に配置されている開放状態との間で普電開閉部材404の開閉制御が実行される。主側MPU82は、後述する普電用の駆動部415（図209（a）参照）の駆動制御を行うことにより普電開閉部材404の開閉制御を実行する。

【2458】

図208（a）は普電装置401の閉鎖状態における普電開閉部材404及び普電通路形成体405の斜視図であり、図208（b）は普電装置401の開放状態における普電開閉部材404及び普電通路形成体405の斜視図である。また、図209（a）は普電装置401が閉鎖状態である様子を示す遊技盤24の横断面図であり、図209（b）は普電装置401が開放状態である様子を示す遊技盤24の横断面図である。

【2459】

普電開閉部材404は、普電装置401の閉鎖状態では図209（a）に示すように遊

10

20

30

40

50

技盤 24 の盤面からのパチンコ機 10 前側への突出量が最大となる普電閉鎖位置に配置されるとともに、普電装置 401 の開放状態では図 209 (b) に示すように遊技盤 24 の盤面からのパチンコ機 10 前側への突出量が最小となる普電開放位置に配置される。普電装置 401 の閉鎖状態では、図 208 (a) 及び図 209 (a) に示すように、普電開閉部材 404 により第 2 作動口 402 (図 208 (b) 及び図 209 (b) 参照) が閉鎖されており、第 2 作動口 402 への遊技球の入球が不可となっている。また、普電装置 401 の開放状態では、図 208 (b) 及び図 209 (b) に示すように、第 2 作動口 402 が上方に向けて開放されており、第 2 作動口 402 への遊技球の入球が可能となっている。

【2460】

図 208 (a) に示すように、普電開閉部材 404 は、普電装置 401 が閉鎖状態である状況において普電装置 401 に流下した遊技球を普電装置 401 の右端まで誘導する横長矩形の普電誘導板 409 を備えている。普電誘導板 409 はその板面の面積が、第 2 作動口 402 (図 208 (b)) への遊技球の入球を阻止するように、より具体的には第 2 作動口 402 を完全に閉鎖することが可能な大きさに設定されている。

【2461】

図 209 (a) 及び図 209 (b) に示すように、普電誘導板 409 及び普電通路形成体 405 における普電右側部 405b の前後方向の寸法は、遊技球の直径よりも大きく設定されている。また、普電誘導板 409 及び普電右側部 405b の横方向の寸法は、遊技球の直径の 2 倍以上の寸法に設定されており、具体的には遊技球の直径の 9 倍よりも大きく遊技球の直径の 10 倍よりも小さい寸法に設定されている。

【2462】

既に説明したとおり、右側領域 PA7 を流下する遊技球はスルーゲート 35 を通過して普電装置 401 に向けて流下する。スルーゲート 35 は、普電装置 401 が閉鎖状態である状況において、普電誘導板 409 の左側端部近傍に設定された着地領域 409a (図 209 (a)) の鉛直上方に存在するように配置されている。これにより、スルーゲート 35 を通過した後の遊技球が普電装置 401 に到達するタイミングにおいて普電装置 401 が閉鎖状態である場合には、当該遊技球を着地領域 409a に着地させることができる。

【2463】

図 209 (a) に示すように、普電装置 401 が閉鎖状態である状況において、普電誘導板 409 は遊技盤 24 の盤面からパチンコ機 10 前方に突出しているとともに、普電誘導板 409 の前側端部と窓パネル 62 との間の距離寸法は遊技球の半径未満となっている。これにより、当該状況において、遊技球は普電誘導板 409 の前側端部と窓パネル 62 との間を通過不可となっている。スルーゲート 35 (図 207) を通過した後の遊技球が普電装置 401 に到達するタイミングにおいて普電装置 401 が閉鎖状態である場合には、当該遊技球は当該遊技球の重心が普電誘導板 409 の上に存在する態様で、普電誘導板 409 の着地領域 409a に着地することとなる。

【2464】

図 207 に示すように、普電誘導板 409 は右方に向けて下り傾斜となっている。このため、普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において普電誘導板 409 の上面に載った遊技球は、自重により右方に移動する。図 209 (a) に示すように、普電誘導板 409 において、普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況にて遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に突出している突出領域 409b には、普電誘導板 409 の上で転動する遊技球と接触して当該遊技球を減速させるとともに蛇行させる上流側減速壁 413 及び下流側減速壁 414 が設けられている。上流側減速壁 413 及び下流側減速壁 414 は、上流側減速壁 413 が下流側減速壁 414 よりも普電誘導板 409 上における遊技球の移動方向の上流側 (左側) に位置する態様で、横方向に離間させて設けられている。これらの減速壁 413, 414 は、普電誘導板 409 を縦方向に起立させて当該普電誘導板 409 に一体形成されている。

【2465】

上流側減速壁 4 1 3 は、着地領域 4 0 9 a よりも普電誘導板 4 0 9 上における遊技球の移動方向における下流側（右側）に設けられている。普電装置 4 0 1 が閉鎖状態である状況において上流側減速壁 4 1 3 は、遊技盤 2 4 の盤面からパチンコ機 1 0 前方に向けて延在している。当該状況において、上流側減速壁 4 1 3 の前側端部と窓パネル 6 2 との間には、遊技球の直径（具体的には 1 1 mm）よりも若干大きい寸法（具体的には 1 3 mm）の隙間が存在している。これにより、遊技球は、窓パネル 6 2 に接近している状態となることにより当該隙間を通過して下流（右方）に移動可能となっている。また、普電装置 4 0 1 が閉鎖状態である状況において下流側減速壁 4 1 4 は、普電誘導板 4 0 9 の前側端部からパチンコ機 1 0 後方に向けて延在している。当該状況において、下流側減速壁 4 1 4 の後側端部と遊技盤 2 4 の盤面との間には、遊技球の直径よりも若干大きい寸法の隙間（具体的には 1 3 mm）が存在している。これにより、遊技球は、遊技盤 2 4 に接近している状態となることにより当該隙間を通過して下流（右方）に移行可能となっている。

10

【 2 4 6 6 】

このように、上流側減速壁 4 1 3 及び下流側減速壁 4 1 4 が形成された構成において、普電誘導板 4 0 9 の上面は全体的に右方に向けて下り傾斜となっている。そして、上流側減速壁 4 1 3 はパチンコ機 1 0 前方に向けて右方に傾斜しているとともに、下流側減速壁 4 1 4 はパチンコ機 1 0 後方に向けて右方に傾斜している。これにより、普電装置 4 0 1 が閉鎖状態である状況において着地領域 4 0 9 a に着地した遊技球は、上流側減速壁 4 1 3 に案内されて窓パネル 6 2 に接近している状態となり当該上流側減速壁 4 1 3 の前側端部と窓パネル 6 2 との間を通過するとともに、下流側減速壁 4 1 4 に案内されて遊技盤 2 4 に接近している状態となり当該下流側減速壁 4 1 4 の後側端部と遊技盤 2 4 の盤面との間を通過する態様で、前後方向に蛇行しながら自重により下流（右方）に移動する。このように、普電開閉部材 4 0 4 は、普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a に着地した遊技球を、前後方向に蛇行させながら、普電誘導板 4 0 9 の左端近傍から普電誘導板 4 0 9 の右端まで自重により移動させる構成を備えている。

20

【 2 4 6 7 】

スルーゲート 3 5 と窓パネル 6 2 との間には、遊技球の半径未満の寸法を有する隙間が設けられている。このため、スルーゲート 3 5 を通過して鉛直下方に流下した遊技球は、窓パネル 6 2 よりも遊技盤 2 4 側に寄った状態で着地領域 4 0 9 a に着地する。その後、当該遊技球が右方に向けて直線的に移動した場合には上流側減速壁 4 1 3 に接触する。これにより、遊技球が上流側減速壁 4 1 3 に接触することなく上流側減速壁 4 1 3 と窓パネル 6 2 との間を通過して遊技球の移動速度が上がり過ぎてしまうことを防止することができる。

30

【 2 4 6 8 】

普電誘導板 4 0 9 において着地領域 4 0 9 a と上流側減速壁 4 1 3 との距離は、遊技球の直径以上の距離（具体的には遊技球の直径以上の距離であるとともに遊技球の直径の 3 倍未満の距離）に設定されている。また、スルーゲート 3 5 と普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a との距離は、遊技球の直径の 2 倍以上の距離（具体的には遊技球の直径の 2 倍以上であるとともに 3 倍未満である距離）に設定されている。これにより、普電誘導板 4 0 9 の上を転動する遊技球の移動速度が抑えられている構成において、スルーゲート 3 5 及び普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a の周辺にて滞留する遊技球が発生してしまうことが防止されている。

40

【 2 4 6 9 】

図 2 0 9 （b）に示すように、普電通路形成体 4 0 5 は、遊技盤 2 4 の盤面からパチンコ機 1 0 前方に突出しており、普電装置 4 0 1 が開放状態に切り換えられた状況において、第 2 作動口 4 0 2 の全体が上方に向けて開放されている。普電通路形成体 4 0 5 の前側端部と窓パネル 6 2 との間の距離寸法は遊技球の半径未満である。このため、当該状況において遊技球が普電通路形成体 4 0 5 と窓パネル 6 2 との間を通過することはない。スルーゲート 3 5 （図 2 0 7）を通過した後の遊技球が普電装置 4 0 1 に到達するタイミングにおいて普電装置 4 0 1 が開放状態である場合には、当該遊技球は確実に第 2 作動口 4 0

50

2に入球して、普電案内通路407の下端を規定する普電案内板部407aの上面に載ることとなる。これにより、普電装置401が開放状態となっている状況において、当該普電装置401よりも下流側に設けられた振分ユニット410に向けて遊技球が流下してしまうことが防止されている。

【2470】

図207に示すように、普電案内板部407aは、普電排出通路部408の入口が存在する左方に向けて下り傾斜となっている。既に説明したとおり、普電排出通路部408の上流部には第2作動口検知センサ406の検知範囲が設定されている。普電案内板部407aの上面に載った遊技球は、自重により普電排出通路部408の入口まで左方に移動する。普電排出通路部408の入口には、普電案内通路407を通過する遊技球の普電排出通路部408への流入を阻止するための開閉部材といった部材は設けられておらず、普電左側部405aの内部において当該入口は上方に向けて開放されている。第2作動口402に入賞して普電案内通路407を通過した遊技球は普電排出通路部408に流入する。普電排出通路部408は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球1個分以上であって遊技球2個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で普電排出通路部408を遊技球が通過することが阻止されている。既に説明したとおり、第2作動口402に入球した遊技球は、当該遊技球が普電排出通路部408に流入するタイミングで第2作動口検知センサ406にて検知される。

【2471】

図209(a)に示すように、下流側減速壁414の後側端部は、前方に向けて左方に傾斜している。このため、普電装置401が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる過程で遊技球が下流側減速壁414と遊技盤24との間に存在している状況となった場合に、当該遊技球に対して当該遊技球を左方に移動させる力を働かせることができる。これにより、当該遊技球が下流側減速壁414と遊技盤24との間に挟まれて普電装置401が正常に閉鎖されない状態となってしまうことを防止することができる。また、当該遊技球を左方に移動させて第2作動口402に入球させることができるため、当該遊技球が右方に移動して普電装置401よりも下流に流下してしまうことを防止することができる。

【2472】

図207に示すように、普電開閉部材404と普電スライド貫通孔24eの上端との間の寸法は遊技球の半径未満に設定されている。これにより、遊技球が普電誘導板409の上面に載っている状況において、普電装置401の閉鎖状態から開放状態への切り換えが行われた場合に当該遊技球が遊技盤24の盤面よりも後方に移動してしまうことが防止されている。当該遊技球は、普電装置401が開放状態に切り換えられる過程において遊技盤24の盤面によりパチンコ機10前方に押され、自重により第2作動口402に入球する。但し、遊技球が既に普電誘導板409の右端近傍まで移動している状況において普電装置401の閉鎖状態から開放状態への切り換えが行われた場合、当該遊技球は第2作動口402に入球することなく普電装置401の右側端部と遊技領域PAの右端部分との間を通過して普電装置401よりも下流に流下し得る。

【2473】

図209(a)に示すように、普電用の駆動部415は、普電開閉部材404のパチンコ機10後方に設けられている。普電用の駆動部415は、電動アクチュエータであるソレノイドであり、普電用付勢部材416及び普電用出力部417を備えている。普電用の駆動部415に主側MPU82から駆動信号が出力されていない非駆動状態においては、普電用付勢部材416の付勢力により普電用出力部417が突出位置に配置される。一方、普電用の駆動部415に主側MPU82から駆動信号が出力されている駆動状態においては、普電用出力部417に対してパチンコ機10後側へと引っ張る力が付与されることにより、普電用出力部417が普電用付勢部材416の付勢力に抗してパチンコ機10後側へと移動し後退位置に配置される。普電用出力部417の先端は普電開閉部材404の後端部に接続されている。したがって、普電用の駆動部415が非駆動状態であり普電用出力部417が突出位置に配置されている場合には、普電開閉部材404は図209(a)

）に示すように普電閉鎖位置に配置され、普電用の駆動部 4 1 5 が駆動状態であり普電用出力部 4 1 7 が後退位置に配置されている場合には、普電開閉部材 4 0 4 は図 2 0 9 (b) に示すように普電開放位置に配置される。なお、普電用の駆動部 4 1 5 はその本体部 4 1 8 が遊技盤 2 4 の背面側に存在しているとともに普電用出力部 4 1 7 は普電開閉部材 4 0 4 の後端部に接続されているため、パチンコ機 1 0 前方から普電用の駆動部 4 1 5 は視認不可となっている又は視認しづらくなっている。

【 2 4 7 4 】

スルーゲート 3 5 への入賞に基づき普電開閉部材 4 0 4 が普電閉鎖位置から普電開放位置にスライド移動されることで、普電装置 4 0 1 が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット 3 8 の普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり、当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 3 8 a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電開閉部材 4 0 4 が普電開放位置に配置されることで、普電装置 4 0 1 が開放状態となる。

【 2 4 7 5 】

本実施形態では、サポートモードとして低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとが設定されている。低頻度サポートモードでは、上記第 1 の実施形態と同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間 (1 0 秒) となり、普電開放状態の実行モードは短開放 (0 . 7 秒) が 1 回発生する低期待度モードとなる。また、高頻度サポートモードでは、上記第 1 の実施形態における第 1 高頻度サポートモードと同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間 (1 秒) となり、普電開放状態の実行モードは長開放 (2 秒) が 3 回発生する高期待度モードとなる。普図側の低確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1 / 5$ (具体的には $5 0 / 2 5 1$) であるのに対して、普図側の高確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1 / 1$ (具体的には $2 5 0 / 2 5 1$) である。

【 2 4 7 6 】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普図当否判定処理が実行された場合には、長期間 (1 0 秒) 又は短期間 (1 秒) に亘って、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われる。普図表示部 3 8 a の変動表示回が終了する場合に普図表示部 3 8 a に停止結果が表示される確定表示期間は 0 . 4 秒である。

【 2 4 7 7 】

上記第 1 の実施形態と同様に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。低期待度モードでは、普電装置 4 0 1 の開放継続期間が 0 . 7 秒となり、開放回数が 1 回となり、上限入賞個数が 1 0 個となる。また、上記第 1 の実施形態と同様に、開閉実行モードではなくさらに高頻度サポートモードである状態において発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。高期待度モードでは、普電装置 4 0 1 の開放継続期間が 2 秒となり、開放回数が 3 回となり、上限入賞個数が 1 0 個となり、普電側のインターバル期間が 1 秒となる。さらにまた、上記第 1 の実施形態と同様に、開閉実行モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードと同様に、低期待度モードとなる。このため、開閉実行モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは、高頻度サポートモードである場合においても低期待度モードとなる。

【 2 4 7 8 】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 への入賞発生確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは第 2 作動口 4 0 2 よりも第 1 作動口 3 3 への入賞発生確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは第 1 作動口 3 3 よりも第 2 作動口 4 0 2 への入賞発生確率が高くなる。そして

、第2作動口402への入賞が発生した場合には、所定個数（具体的には1個）の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【2479】

第1作動口33又は第2作動口402への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット37及び可変表示ユニット36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。特図ユニット37には上記第1の実施形態と同様に第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bが設けられている。第1特図表示部37aでは第1作動口33への入賞が発生することで取得された第1保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は大当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の終了時には絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が設定される。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、当該絵柄の最終停止期間が終了した後、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

10

【2480】

第2特図表示部37bでは第2作動口402への入賞が発生することで取得された第2保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在しているとともにそれ以外にも小当たり結果が存在している。第2特図表示部37bの停止結果の内容は大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時には絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が設定される。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、当該絵柄の最終停止期間が終了した後、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

20

【2481】

図206に示すように、特図ユニット37において、第1特図表示部37aに隣接した位置には第1特図保留表示部37cが設けられている。遊技球が第1作動口33に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。一方、第2特図表示部37bに対応する特図保留表示部は設けられていない。遊技球が第2作動口402に入賞した個数は第1作動口33とは異なり保留記憶されない。つまり、遊技回を開始させることが可能な状況において第2作動口402への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されるものの、遊技回を開始させることができない状況において第2作動口402への入賞が発生したとしてもそれに対して遊技回の開始契機となる保留情報は記憶されない。但し、遊技回を開始させることができない状況において第2作動口402への入賞が発生した場合であってもそれに対する遊技球の払い出しは実行される。

30

40

【2482】

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置41においてそれに合わせて表示演出が行われる。図柄表示装置41において遊技回用の演出が実行される場合、上記第1の実施形態と同様に図柄列Z1～Z3（図4（a））及び第1保留表示領域42a（図4（b））が設定される。但し、本実施形態では第2保留表示領域42b及び状態示唆領域43（図4（b））は表示されない。また、図柄表示装置41では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【2483】

50

第1作動口33又は第2作動口402への入賞に基づき実行された当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置32への入賞が可能となる。特電入賞装置32は、上記第1の実施形態と同様に、遊技盤24の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行内容は上記第1の実施形態と同様である。

10

【2484】

第2作動口402への入賞に基づき実行された当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては、振分ユニット410に到達した遊技球の振分装置部411への入賞が可能となる。上述したとおり、普電装置401が開放状態である状況において、スルーゲート35を通過した遊技球は第2作動口402に入賞した後、普電案内通路407及び普電排出通路部408を通過して遊技盤24の背面側に排出される。このため、当該状況において、スルーゲート35を通過した遊技球は振分ユニット410には到達しない。

20

【2485】

高頻度サポートモードにおいて遊技球がスルーゲート35に入賞した場合には、普図表示部38aにおいて、1秒に亘って絵柄の変動表示が行われた後に、0.4秒に亘って停止結果の確定表示が行われる。遊技球がスルーゲート35に入賞してから普電装置401が開放状態となるまでに要する時間は1.4秒である。また、上述したとおり、高頻度サポートモードでは普図側の高確率モードとなり、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約1/1である。このため、高頻度サポートモードにおいて、遊技球がスルーゲート35に入賞してから、当該遊技球が普電装置401の普電誘導板409に落下し、自重により普電誘導板409の右端まで移動して普電誘導板409から離れるまでに要する時間が上記1.4秒未満である構成とすると、高頻度サポートモードにおいて遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合に、普電装置401に入球することなく振分ユニット410に到達する遊技球が発生してしまう。

30

【2486】

これに対して本実施形態では、既に説明したとおり、スルーゲート35を通過した後の遊技球が着地する着地領域409aが普電誘導板409の左端近傍に設定されている。これにより、着地領域409aが普電誘導板409の横方向における途中位置に設けられている構成と比較して、遊技球が普電誘導板409の右端に到達するまでに移動する距離を延ばすことができるとともに、遊技球が普電誘導板409の上に滞在する時間を延ばすことができる。また、既に説明したとおり、普電誘導板409には、当該普電誘導板409の上を転動する遊技球と接触して当該遊技球を減速させるとともに蛇行させる減速壁413、414が設けられている。これらの構成により、遊技球がスルーゲート35に入賞してから、当該遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地し、自重により普電誘導板409の右端まで移動して普電誘導板409から離れるまでに要する時間を上記1.4秒以上（具体的には約2秒）の時間とすることができる。

40

【2487】

開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに普電装置401の開放継続期間中である状況において、遊技球が普電装置401に到達した場合には、当該遊技球は第2作動口402に入球する。このため、当該遊技球は普電装置401よりも下流には流下しない。また、既に説明したとおり、開閉実行モードではなく高頻度サポートモード

50

である状況において発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなるとともに、高期待度モードにおいて普電側のインターバル期間は1秒となる。このため、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに普電側のインターバル期間中である状況において遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地した場合には、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するタイミングよりも前のタイミングにおいて当該インターバル期間が終了するとともに普電装置401が開放状態に切り換えられる。これにより、当該遊技球を第2作動口402に入球させて、普電装置401よりも下流に流下しないようにすることができる。

【2488】

既に説明したとおり、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況では普図側の高確率モードとなるとともに、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約1/1（具体的には250/251）となる。開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において遊技球がスルーゲート35に入賞し、普図当否判定処理において電役開放当選が発生した場合には、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するタイミングよりも前のタイミングにて当該電役開放当選が発生したことに基づいて普電装置401が開放状態に切り換えられる。これにより、当該遊技球を第2作動口402に入球させて、普電装置401よりも下流に流下しないようにすることができる。

【2489】

このように、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において、遊技球がスルーゲート35に入賞し、普図当否判定処理にて電役開放当選となり、スルーゲート35を通過した後の当該遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地した場合に、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するタイミングよりも前のタイミングにおいて当該電役開放当選が発生したことに基づいて普電装置401が開放状態に切り換えられる構成とするとともに、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況において実行される普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率が約1/1（具体的には250/251）に設定されている構成とすることにより、高頻度サポートモードでは右側領域PA7を流下する遊技球が基本的に普電装置401に入球し、振分ユニット410には遊技球が到達しないようにすることができる。但し、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において遊技球がスルーゲート35に入賞し、普図当否判定処理において1/251の確率で電役開放当選が発生しない結果となった場合には、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するまで普電装置401の閉鎖状態が継続され得る。当該場合には、第2作動口402に入球しなかった当該遊技球が振分ユニット410に到達し得る。

【2490】

低頻度サポートモードにおいて遊技球がスルーゲート35に入賞した場合には、普図表示部38aにおいて、10秒に亘って絵柄の変動表示が行われた後に、0.4秒に亘って停止結果の確定表示が行われる。遊技球がスルーゲート35に入賞してから普電装置401が開放状態となるまでに要する時間は10.4秒である。また、上述したとおり、低頻度サポートモードでは普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の低確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約1/5となる。これに対して、上述したとおり、遊技球がスルーゲート35に入賞してから、当該遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地し、自重により普電誘導板409の右端まで移動して普電誘導板409から離れるまでに要する時間は約2秒であり、上記10.4秒よりも短い。このため、低頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において遊技球がスルーゲート35に入賞した場合には、普図当否判定処理の結果とは無関係に、当該遊技球が普電誘導板409の右端に移動するまで普電装置401の閉鎖状態が継続されて、当該遊技球は普電誘導板409の右端に到達した後に普電装置401よりも下流に流下する。

【2491】

このように、低頻度サポートモードでは、普図当否判定処理において電役開放当選が発生しない結果となる場合に加えて、普図当否判定処理にて電役開放当選が発生する場合においても、第2作動口402に入球しなかった遊技球が普電装置401よりも下流に流下し得る。

【2492】

次に、振分ユニット410の構成について詳細に説明する。

【2493】

図206に示すように、振分ユニット410が設けられた位置は、右側領域PA7における縦方向の中間位置であり、スルーゲート35及び普電装置401よりも下流側の位置であるとともに、特電入賞装置32よりも上流側の位置である。右側領域PA7における縦方向の中間位置において振分ユニット410は、可変表示ユニット36における図柄表示装置41の表示面の右方の部分である側壁36hから遊技領域PAの右端部分に亘って横方向に延在している。このように横方向に延在させて振分ユニット410が設けられていることにより、右側領域PA7において普電装置401の右端部分と遊技領域PAの右端部分との間を通して下流に流下した遊技球は振分ユニット410が設けられた領域に確実に到達することとなる。

【2494】

図207に示すように、振分ユニット410は、遊技球が入球可能な分岐通路412が形成された振分装置部411と、分岐通路412への遊技球の入球を阻止又は許容する振分開閉部材419と、振分開閉部材419の移動をガイドするガイド部材421と、を備えている。これら振分装置部411、振分開閉部材419及びガイド部材421は、合成樹脂により形成されている。振分装置部411は可変表示ユニット36の側壁36hに一体化されており、遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出している。

【2495】

振分装置部411には、遊技球が通過可能な大きさの振分入口411aが設けられている。振分入口411aに入球した遊技球は、振分装置部411に形成された分岐通路412に導出される。分岐通路412は、振分入口411aから当該分岐通路412の途中位置に亘って通路方向が左方に向けて下り傾斜となるように設定された振分上流通路領域412aと、振分上流通路領域412aの下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された振分排出通路領域412bと、振分上流通路領域412aの途中位置から分岐させて通路方向が鉛直下方となるように設けられ振分排出通路領域412bとは異なる側に遊技球を導くためのV入賞通路領域412cとを備えている。

【2496】

振分装置部411は、振分上流通路領域412aを流下する遊技球がV入賞通路領域412cに流入可能なV入賞開放状態と、振分上流通路領域412aを流下する遊技球がV入賞通路領域412cに流入不可であるV入賞閉鎖状態との間で切り換え可能とするV入賞切換片422を備えている。V入賞切換片422はV入賞通路領域412cの上流側端部に設けられており、後述するV入賞用の駆動部453（図213（a）参照）により図示しないリンク機構を通じてV入賞切換片422が駆動されることでV入賞開放状態となる。一方、振分排出通路領域412bの上流側には、振分上流通路領域412aを流下する遊技球の振分排出通路領域412bへの流入を阻止するための開閉部材といった部材は設けられておらず、振分排出通路領域412bは上方に向けて開放されている。振分入口411aに入球して振分上流通路領域412aを流下する遊技球は、当該遊技球がV入賞切換片422の設置位置に到達するタイミングにおいてV入賞開放状態である場合にはV入賞通路領域412cに入球し易くなっているとともに、当該遊技球がV入賞切換片422の設置位置に到達するタイミングにおいてV入賞閉鎖状態である場合にはV入賞通路領域412cに入球不可であり振分排出通路領域412bに入球するようになっている。

【2497】

V入賞通路領域412cは通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球1個分以上で

あって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で V 入賞通路領域 4 1 2 c を遊技球が通過することが阻止されている。また、振分排出通路領域 4 1 2 b は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で振分排出通路領域 4 1 2 b を遊技球が通過することが阻止されている。

【 2 4 9 8 】

振分上流通路領域 4 1 2 a において V 入賞切換片 4 2 2 よりも上流側（振分入口 4 1 1 a 側）には、振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球を検知するためのカウント検知センサ 4 2 3 が設けられている。また、振分排出通路領域 4 1 2 b には当該振分排出通路領域 4 1 2 b を通過する遊技球を検知するための排出検知センサ 4 2 4 が設けられているとともに、V 入賞通路領域 4 1 2 c には当該 V 入賞通路領域 4 1 2 c を通過する遊技球を検知するための V 入賞検知センサ 4 2 5 が設けられている。これらの検知センサ 4 2 3 ~ 4 2 5 の検知結果は主側 MPU 8 2 に入力されている。主側 MPU 8 2 は、カウント検知センサ 4 2 3 にて遊技球が検知されたことを特定した場合、振分装置部 4 1 1 に遊技球が入球したことを把握する。また、主側 MPU 8 2 は、排出検知センサ 4 2 4 にて遊技球が検知されたことを特定した場合に振分排出通路領域 4 1 2 b を遊技球が通過したことを把握するとともに、V 入賞検知センサ 4 2 5 にて遊技球が検知されたことを特定した場合に V 入賞通路領域 4 1 2 c を遊技球が通過したことを把握する。

【 2 4 9 9 】

振分実行モードにおいて、主側 MPU 8 2 は、カウント検知センサ 4 2 3 から入力される検知信号に基づいて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球の数を把握する。また、排出検知センサ 4 2 4 から入力される検知信号に基づいて当該振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球のうち振分排出通路領域 4 1 2 b を通過した遊技球の数を把握するとともに、V 入賞検知センサ 4 2 5 から入力される検知信号に基づいて当該振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球のうち V 入賞通路領域 4 1 2 c を通過した遊技球の数を把握する。そして、振分排出通路領域 4 1 2 b を通過した遊技球の数と、V 入賞通路領域 4 1 2 c を通過した遊技球の数との合計値が振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球の数と一致している状態である場合に、振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球の遊技盤 2 4 の背面側への排出が終了した状態であることを特定する。

【 2 5 0 0 】

上述したとおり、振分入口 4 1 1 a を開閉するように振分開閉部材 4 1 9 が設けられている。図 2 1 0 は振分開閉部材 4 1 9 の斜視図である。また、図 2 1 1 (a) は振分開閉部材 4 1 9 により振分入口 4 1 1 a が閉鎖されている振分閉鎖状態における振分装置部 4 1 1 及び振分開閉部材 4 1 9 の斜視図であり、図 2 1 1 (b) は振分入口 4 1 1 a が開放されている振分開放状態における振分装置部 4 1 1 及び振分開閉部材 4 1 9 の斜視図である。

【 2 5 0 1 】

振分開閉部材 4 1 9 は、図 2 1 0 に示すように横長であって前後方向に所定の幅を有する外縁四角形状のベース部 4 2 6 と、当該ベース部 4 2 6 の横方向の一端側において縦方向に起立させて当該ベース部 4 2 6 に一体形成された阻止部 4 2 7 と、を備えている。ベース部 4 2 6 には当該ベース部 4 2 6 を縦方向に貫通する開口部 4 2 8 が形成されている。開口部 4 2 8 は横長の四角形状に形成されており、前後方向の寸法は遊技球の直径よりも大きく、遊技球の直径の 2 倍よりも小さく設定されている。また、開口部 4 2 8 の横方向の寸法は遊技球の直径の複数倍以上に設定されており、具体的には遊技球の直径の 7 倍よりも大きく遊技球の直径の 8 倍よりも小さく設定されている。この開口部 4 2 8 が形成された位置はベース部 4 2 6 においてパチンコ機 1 0 後側に偏倚した位置ではあるもののベース部 4 2 6 における前後方向及び横方向のいずれにおいても途中位置となっており、ベース部 4 2 6 には開口部 4 2 8 の周囲に板状部が存在している。

【 2 5 0 2 】

ベース部 4 2 6 において開口部 4 2 8 の左側の周縁部から上方に起立するようにして阻止部 4 2 7 が形成されている。阻止部 4 2 7 は板状に形成されており表裏一對の板面が横方向を向いている。阻止部 4 2 7 はその板面の面積が、図 2 1 1 (a) に示すように振分入口 4 1 1 a (図 2 1 1 (b)) への遊技球の流入を阻止するように、より具体的には当該振分入口 4 1 1 a を完全に閉鎖することが可能な大きさに設定されている。

【2503】

図 2 0 7 に示すように、振分開閉部材 4 1 9 は、パチンコ機 1 0 の前後方向にスライド移動可能な状態で振分装置部 4 1 1 及びガイド部材 4 2 1 のそれぞれに支持されている。詳細には、ガイド部材 4 2 1 は、遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出するように設けられており、右端側の受け部 4 2 9 と、受け部 4 2 9 から振分装置部 4 1 1 の手前に亘って横方向に延在させて設けられているガイド左側領域 4 3 1 とを備えている。そして、振分装置部 4 1 1 及びガイド部材 4 2 1 における受け部 4 2 9 は、これら振分装置部 4 1 1 及び受け部 4 2 9 を前後方向に貫通する振分スライド貫通孔 4 3 3 を備えている。当該振分スライド貫通孔 4 3 3 は振分開閉部材 4 1 9 の正面視での外縁部分よりも一回り大きく形成されている。この振分スライド貫通孔 4 3 3 に振分開閉部材 4 1 9 が挿入されており、当該振分スライド貫通孔 4 3 3 に沿って振分開閉部材 4 1 9 が前後方向にスライド移動可能となっている。

【2504】

振分開閉部材 4 1 9 が振分スライド貫通孔 4 3 3 に挿入された状態において阻止部 4 2 7 は、振分装置部 4 1 1 において振分入口 4 1 1 a が形成された右側の板面と近い位置にて対峙することとなる。この右側の板面と阻止部 4 2 7 との間の距離は遊技球の半径未満に設定されているが、阻止部 4 2 7 によって振分上流通路領域 4 1 2 a への遊技球の入球を阻止することが可能であればその距離は任意であり、さらに振分装置部 4 1 1 の右側の板面と阻止部 4 2 7 とが当接しており振分開閉部材 4 1 9 の移動に際して阻止部 4 2 7 が振分装置部 4 1 1 の右側の板面上を摺動する構成としてもよい。

【2505】

振分開閉部材 4 1 9 は、図 2 1 1 (a) に示すように阻止部 4 2 7 により振分入口 4 1 1 a (図 2 1 1 (b)) が閉鎖される振分閉鎖位置と、図 2 1 1 (b) に示すように振分入口 4 1 1 a よりもパチンコ機 1 0 後側に阻止部 4 2 7 が移動し当該振分入口 4 1 1 a が右方に向けて開放される振分開放位置とのそれぞれに移動可能となっている。

【2506】

振分ユニット 4 1 0 は振分開閉部材 4 1 9 を前後方向にスライド移動させるための振分の駆動部 4 3 4 (図 2 1 2) を備えている。図 2 1 2 は振分開閉部材 4 1 9 及び振分の駆動部 4 3 4 の平面図である。図 2 1 2 に示すように、振分の駆動部 4 3 4 は、振分開閉部材 4 1 9 のパチンコ機 1 0 後側に設けられている。振分の駆動部 4 3 4 は、電動アクチュエータであるソレノイドであり、振分用付勢部材 4 3 5 及び振分用出力部 4 3 6 を備えている。

【2507】

振分の駆動部 4 3 4 に主側 M P U 8 2 から駆動信号が出力されていない非駆動状態においては、振分用付勢部材 4 3 5 の付勢力により振分用出力部 4 3 6 が突出位置に配置される。一方、振分の駆動部 4 3 4 に主側 M P U 8 2 から駆動信号が出力されている駆動状態においては、振分用出力部 4 3 6 に対してパチンコ機 1 0 後側へと引っ張る力が付与されることにより、振分用出力部 4 3 6 が振分用付勢部材 4 3 5 の付勢力に抗してパチンコ機 1 0 後側へと移動し後退位置に配置される。振分用出力部 4 3 6 の先端は振分開閉部材 4 1 9 の後端部に接続されている。したがって、振分の駆動部 4 3 4 が非駆動状態であり振分用出力部 4 3 6 が突出位置に配置されている場合には振分開閉部材 4 1 9 は図 2 1 1 (a) に示すように振分閉鎖位置に配置され、振分の駆動部 4 3 4 が駆動状態であり振分用出力部 4 3 6 が後退位置に配置されている場合には振分開閉部材 4 1 9 は図 2 1 1 (b) に示すように振分開放位置に配置される。なお、振分の駆動部 4 3 4 はその本体部 4 3 7 が遊技盤 2 4 の背面側に存在しているとともに振分用出力部 4 3 6 は振分開閉

10

20

30

40

50

部材 4 1 9 の後端部に接続されているため、パチンコ機 1 0 前方から振分用の駆動部 4 3 4 は視認不可となっている又は視認しづらくなっている。

【 2 5 0 8 】

振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている振分閉鎖状態、及び振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている振分開放状態における振分ユニット 4 1 0 の様子について、図 2 1 1 (a) 及び図 2 1 1 (b) に加え、図 2 1 3 (a) 及び図 2 1 3 (b) を参照しながら説明する。図 2 1 3 (a) は振分閉鎖状態における振分ユニット 4 1 0 の横断面図であり、図 2 1 3 (b) は振分開放状態における振分ユニット 4 1 0 の横断面図である。

【 2 5 0 9 】

まず振分閉鎖状態について説明する。図 2 1 3 (a) に示すように、振分閉鎖状態において振分入口 4 1 1 a は振分開閉部材 4 1 9 の阻止部 4 2 7 により閉鎖される。これにより、振分上流通路領域 4 1 2 a への遊技球の入球が阻止される。

【 2 5 1 0 】

図 2 1 1 (a) 及び図 2 1 1 (b) に示すように、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されているか否かに関係なく、阻止部 4 2 7 の右方には既に説明したとおりベース部 4 2 6 の開口部 4 2 8 が存在している。また、図 2 1 3 (a) に示すように、ベース部 4 2 6 において開口部 4 2 8 よりもパチンコ機 1 0 前側の領域である振分誘導板部 4 3 8 は、振分閉鎖状態においてその前側の先端部が前扉枠 1 4 (図 2) の窓パネル 6 2 と近い位置にて対峙している。この振分誘導板部 4 3 8 の先端部と窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球の半径未満となっている。これにより、振分誘導板部 4 3 8 の上に載った遊技球が振分誘導板部 4 3 8 の前側の先端部から下方に向けて流下しようとしてもそれが窓パネル 6 2 に阻止される。

【 2 5 1 1 】

図 2 1 1 (a) に示すように、振分閉鎖状態において、振分誘導板部 4 3 8 の左側端部は振分装置部 4 1 1 において振分入口 4 1 1 a の下方の位置にて前後方向に延びるように形成された振分スライド貫通孔 4 3 3 内に入り込んでいる。この場合に、振分誘導板部 4 3 8 の上面はパチンコ機 1 0 後側に向けて下り傾斜となっているとともに左方に向けて下り傾斜となっている。当該構成において、図 2 1 3 (a) に示すように、振分装置部 4 1 1 は遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前側に突出しており振分装置部 4 1 1 の前側の端部は前扉枠 1 4 の窓パネル 6 2 と近い位置にて対峙している。この振分装置部 4 1 1 の前側の端部と窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球の半径未満となっている。これにより、振分誘導板部 4 3 8 の左端部から当該振分誘導板部 4 3 8 の左方に遊技球が移動しようとしてもそれが振分装置部 4 1 1 により阻止される。そして、振分誘導板部 4 3 8 の上面は既に説明したとおり左方に向けて下り傾斜となっているだけではなく、パチンコ機 1 0 後側に向けて下り傾斜となっているため、振分開閉部材 4 1 9 が閉鎖位置に配置されている状態において振分誘導板部 4 3 8 の上に載った遊技球は自重により開口部 4 2 8 に向けて移動し開口部 4 2 8 内に流入することとなる。

【 2 5 1 2 】

上述したとおり、ガイド部材 4 2 1 は遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出するように設けられている。そして、図 2 1 3 (a) に示すようにその前方に突出した部分は振分閉鎖位置に配置されている振分開閉部材 4 1 9 のベース部 4 2 6 に上方から対向している。この前方に突出した部分において右端側の受け部 4 2 9 を除いたガイド左側領域 4 3 1 は、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている振分閉鎖状態においてベース部 4 2 6 の開口部 4 2 8 に沿って横方向に延在することとなるが、ガイド左側領域 4 3 1 のパチンコ機 1 0 前側への突出量はベース部 4 2 6 の開口部 4 2 8 が対向範囲に含まれない程度となっている。これにより、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている振分閉鎖状態において開口部 4 2 8 がガイド部材 4 2 1 によって塞がれてしまわないようになっている。また、ガイド左側領域 4 3 1 の前後方向寸法は遊技球の半径未満となっているため、ガイド左側領域 4 3 1 の上に遊技球が乗り上げることはない。

【2513】

一方、ガイド部材421において振分開閉部材419の開口部428よりも右側に存在している受け部429は、ガイド左側領域431よりもパチンコ機10前方に突出しており、その前方の先端部は前扉枠14（図2）の窓パネル62と近い位置にて対峙している。この受け部429の先端部と窓パネル62との間の距離は遊技球の半径未満となっている。これにより、受け部429の上に載った遊技球が受け部429の前方の先端部から下方に向けて流下しようとしてもそれが窓パネル62により阻止されることとなる。なお、受け部429は遊技盤24の右端部分に存在しているため、受け部429の上に載った遊技球が受け部429の右端部から下方に向けて流下しようとしてもそれが樹脂ベース21において遊技盤24の右方に設けられた部位により阻止されることとなる。

10

【2514】

受け部429の上面は、前後方向の寸法及び横方向の寸法が共に遊技球の直径よりも大きく設定されている。この場合、図213（a）に示すように受け部429の上面において前側領域439は、閉鎖位置に配置されている振分開閉部材419の開口部428よりもパチンコ機10前側に存在している。この前側領域439の左縁部には、前側領域439に載っている遊技球が当該前側領域439の左縁部から当該前側領域439の左方に落下することを阻止するための規制部451が一体形成されている。また、前側領域439はパチンコ機10後側に向けて下り傾斜となっている。したがって、受け部429の上面において前側領域439に載った遊技球は受け部429の上面における後側領域432に自重により移動することとなる。後側領域432は左方に向けて下り傾斜となっており、後側領域432の左端部から当該後側領域432の左方に遊技球が流下することを阻止する部位は存在していない。したがって、振分開閉部材419が閉鎖位置に配置されている場合に受け部429の上面における後側領域432の上に載った遊技球は自重により、振分開閉部材419の開口部428に向けて移動し開口部428内に流入することとなる。

20

【2515】

次に、振分開放状態について説明する。振分開閉部材419が振分開放位置に配置されている振分開放状態において、図211（b）及び図213（b）に示すように振分入口411aは振分開閉部材419の阻止部427に閉鎖されることなく右方に向けて開放されている。これにより、分岐通路412への遊技球の入球が可能となる。

【2516】

30

振分開閉部材419が振分開放位置に配置されている場合、振分開閉部材419のベース部426における開口部428はその全体が振分スライド貫通孔433内に配置されることとなり、振分入口411aの右方には振分開閉部材419のベース部426における振分誘導板部438が存在することとなる。この場合、振分誘導板部438は、図213（b）に示すように振分入口411aと、ガイド部材421の受け部429における後側領域432との間に亘って横方向に延在することとなる。そして、既に説明したとおり受け部429の上面は当該後側領域432の左端部に向けて下り傾斜となっているため受け部429の上面に載った遊技球は自重により振分誘導板部438に向けて移動することとなる。また、振分誘導板部438の上面は左方に向けて下り傾斜となっているため振分誘導板部438の上面に載った遊技球は自重により振分入口411aに向けて移動することとなる。つまり、振分開放状態においては、受け部429の上面又は振分誘導板部438の上面に載った遊技球が自重により振分入口411aに向けて移動し、当該入口部に入球することとなる。よって、振分開閉部材419が振分開放位置に配置されている場合には、振分入口411aへの遊技球の入球が可能となるだけでなく、振分入口411aへの遊技球の入球が振分開閉部材419によってガイドされることとなる。

40

【2517】

振分開閉部材419が振分開放位置に配置されている場合、振分開閉部材419が振分閉鎖位置に配置されている場合よりも振分開閉部材419がパチンコ機10後側に移動するため、振分誘導板部438の前側の先端部と窓パネル62との間の距離が広がる。そして、この距離は遊技球の直径以上の距離となる。したがって、右側領域PA7（図20

50

6 参照) において振分ユニット 4 1 0 に向けて流下してきた遊技球の流下方向や流下の勢いによっては、振分誘導板部 4 3 8 と窓パネル 6 2 との間の空間に遊技球が入り込み、当該空間を流下することで振分ユニット 4 1 0 の下方に遊技球が流下することも起こり得る。つまり、振分開放状態においても、振分ユニット 4 1 0 の位置に到達した遊技球が振分装置部 4 1 1 に入球することなく振分ユニット 4 1 0 の下方に流下していくことが起こり得る。これにより、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況において振分ユニット 4 1 0 に到達する遊技球が偶発的に発生した場合においても当該遊技球が振分装置部 4 1 1 に入球して V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生してしまう可能性が低減されている。但し、これに限定されることはなく、振分誘導板部 4 3 8 の前側端部の全体に亘って上方に突出した突状部を一体形成することで振分誘導板部 4 3 8 に載った遊技球が当該振分誘導板部 4 3 8 の前側端部から下方に向けて落下不可又は落下しづらい構成としてもよい。

10

【2 5 1 8】

次に、V 入賞開放状態及び V 入賞閉鎖状態について説明する。図 2 1 4 (a) は V 入賞閉鎖状態における振分装置部 4 1 1 の縦断面図であり、図 2 1 4 (b) は V 入賞開放状態における振分装置部 4 1 1 の縦断面図である。

【2 5 1 9】

既に説明したとおり、振分上流通路領域 4 1 2 a において、遊技球が振分入口 4 1 1 a から振分排出通路領域 4 1 2 b に向かう途中の位置に V 入賞通路領域 4 1 2 c が存在していると同時に、当該 V 入賞通路領域 4 1 2 c は V 入賞切換片 4 2 2 により開閉可能となっている。図 2 1 4 (a) 及び図 2 1 4 (b) に示すように、V 入賞切換片 4 2 2 は振分上流通路領域 4 1 2 a の上流側に回動自在に軸 4 5 2 で支持されている。振分上流通路領域 4 1 2 a において、振分入口 4 1 1 a から V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口に向かう通路部分の下端を規定する面、及び当該 V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口から振分排出通路領域 4 1 2 b に向かう通路部分の下端を規定する面は、左方に向けて下り傾斜となっている。V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞閉鎖位置に配置されて V 入賞閉鎖状態となった場合、V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口の右端近傍から左端近傍に亘って V 入賞切換片 4 2 2 が存在している状態となり、遊技球の V 入賞通路領域 4 1 2 c への流入が阻止される。また、当該 V 入賞閉鎖状態において、V 入賞切換片 4 2 2 は左方に向けて下り傾斜となっている。このため、振分入口 4 1 1 a を通過した遊技球が V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口に到達したタイミングにおいて V 入賞閉鎖状態である場合、当該遊技球は自重により下流側の振分排出通路領域 4 1 2 b に向けて V 入賞切換片 4 2 2 の上を移動することとなる。このように、V 入賞閉鎖状態では、遊技球の V 入賞通路領域 4 1 2 c への流入が阻止されており、V 入賞検知センサ 4 2 5 において検知対象となる遊技球が発生しない状態となっている。

20

30

【2 5 2 0】

図 2 1 4 (a) 及び図 2 1 4 (b) に示すように、V 入賞切換片 4 2 2 が軸 4 5 2 の周りを下方に向けて反時計回りに回動することにより、V 入賞閉鎖状態から V 入賞開放状態に切り換えられる。図 2 1 4 (b) に示すように、V 入賞開放状態において V 入賞切換片 4 2 2 は振分上流通路領域 4 1 2 a から V 入賞通路領域 4 1 2 c への遊技球の流入を可能とする V 入賞開放位置に配置されている。V 入賞開放状態において V 入賞切換片 4 2 2 は V 入賞通路領域 4 1 2 c の通路壁に沿って鉛直方向に延在している。V 入賞開放状態における V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口付近において、V 入賞通路領域 4 1 2 c は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっている。このため、振分入口 4 1 1 a を通過した遊技球が V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口に到達したタイミングにおいて V 入賞開放状態である場合、当該遊技球は自重により V 入賞通路領域 4 1 2 c に流入可能となっている。

40

【2 5 2 1】

図 2 1 3 (a) に示すように、振分ユニット 4 1 0 には、V 入賞切換片 4 2 2 を動作させて V 入賞閉鎖状態と V 入賞開放状態との間の切り換えを行うための V 入賞用の駆動部 4 5 3 が設けられている。既に説明したとおり、V 入賞切換片 4 2 2 は、図示しないリンク

50

機構を介してV入賞用の駆動部453に連結されている。V入賞切換片422には、V入賞閉鎖状態となるようにV入賞切換片422をV入賞開放位置からV入賞閉鎖位置に向けて回動させる付勢力が作用している。V入賞用の駆動部453への駆動信号の出力が行われない場合には当該付勢力により、図214(a)に示すようにV入賞切換片422がV入賞閉鎖位置に配置されてV入賞閉鎖状態となる。V入賞用の駆動部453への駆動信号の出力が行われる場合には当該付勢力に抗する力が作用して、図214(b)に示すようにV入賞切換片422がV入賞開放位置に配置されてV入賞開放状態となる。

【2522】

振分装置部411が振分開放状態となる場合、当該振分開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である6秒で一定となっており、振分実行モードにおいて振分装置部411に入球可能な遊技球の上限個数は10個で一定となっている。また、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される。さらにまた、既に説明したとおり、低頻度サポートモードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合にはスルーゲート35を通過した後の遊技球が普電装置401に入球することなく振分ユニット410まで流下し易い状態となる。そうすると、低頻度サポートモードにおいて振分入口411aが開放されている振分開放状態となった場合に振分装置部411に入賞する遊技球の個数は5個～9個となることが多く最大でも10個程度である。

【2523】

これに対して、V入賞切換片422は振分実行モードが開始された場合に動作が開始され、V入賞切換片422は一定の周期で一定の期間に亘ってV入賞開放位置に配置される。そして、V入賞切換片422がV入賞開放位置に配置される周期は1.5秒に1回であり、さらにV入賞開放位置に保持される期間は0.5秒である。具体的には、振分実行モードにおいて、1秒に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒に亘るV入賞開放状態→1秒に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒に亘るV入賞開放状態→…→1秒に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒に亘るV入賞開放状態の順番で、V入賞閉鎖状態とV入賞開放状態とが交互に繰り返される。振分実行モードにおいて振分装置部411に入賞した遊技球の数が上限個数に達しない場合、当該振分実行モードにおいて振分装置部411が振分開放状態となる6秒間のうちV入賞開放状態となる期間は合計2秒間であり、振分装置部411に入球した遊技球は約1/3の確率でV入賞通路領域412cに入球する。

【2524】

排出検知センサ424により遊技球が検知された場合及びV入賞検知センサ425により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分ユニット410に対応する同一個数（具体的には1個）の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

【2525】

本実施形態では、低頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードの実行期間に亘って右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が継続される場合には、略100%の確率でV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生する。一方、既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合にはスルーゲート35を通過した後の遊技球が基本的に普電装置401に入球するため、振分ユニット410には遊技球が到達しづらい。このため、高頻度サポートモードにおいて振分開閉部材419が開放状態となった場合、振分装置部411への入賞は基本的に発生しない。また、振分装置部411への入賞が発生しない場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知も発生しない。このように、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行された場合、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させて当

該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行させることは困難である。

【2526】

振分開放状態である振分装置部411に遊技球が入球したとしても当該遊技球がV入賞切換片422の設置位置に到達したタイミングにおいてV入賞閉鎖状態である場合、当該遊技球はV入賞通路領域412cではなく振分排出通路領域412bに入球することとなるため、当該遊技球のV入賞検知センサ425における検知は発生しない。上述したとおり、振分装置部411に入球した遊技球がV入賞検知センサ425にて検知される確率は約1/3である。このため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、偶発的に普電装置401に入球することなく振分ユニット410まで流下した遊技球が振分装置部411に入球した場合においても、当該遊技球がV入賞通路領域412cに入球してV入賞検知センサ425にて検知される確率は、当該遊技球が振分排出通路領域412bに入球して排出検知センサ424にて検知される確率よりも低くなっている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行してしまう可能性が低減されている。

10

【2527】

図215は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【2528】

上述したとおり、主側MPU82の入力側には、第2作動口検知センサ406、カウント検知センサ423、排出検知センサ424及びV入賞検知センサ425が接続されている。これらの検知センサ406、423～425としては、電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、これらの検知センサ406、423～425は、遊技球を検知していない状況ではLOWレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではHIGHレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくHIGH及びLOWの関係が逆であってもよい。

20

【2529】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU82の入力側には、一般入賞口31に設けられた検知センサ86a、特電入賞装置32に設けられた検知センサ86b、第1作動口33に設けられた検知センサ86c及びスルーゲート35に設けられた検知センサ86eが接続されている。主側MPU82では、これらの検知センサ86a～86c、86e、406、423～425の検知結果に基づいて、各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。

30

【2530】

上記第1の実施形態と同様に、主側MPU82の出力側には、特電入賞装置32の開閉扉32aを開閉動作させる特電用の駆動部32b、特図ユニット37及び普図ユニット38が接続されている。また、図215に示すように、主側MPU82の出力側には、普電装置401の普電開閉部材404を開閉動作させる普電用の駆動部415、振分ユニット410の振分開閉部材419を開閉動作させる振分用の駆動部434、V入賞切換片422を開閉動作させるV入賞用の駆動部453が接続されている。主制御基板81には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側MPU82は各種駆動部の駆動制御を実行する。つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置32が開閉されるように、主側MPU82において特電用の駆動部32bの駆動制御が実行される。また、振分実行モードにおいては、振分開閉部材419の開閉動作が行われるように、主側MPU82において振分用の駆動部434の駆動制御が実行されるとともに、V入賞切換片422の開閉動作が行われるように、主側MPU82においてV入賞用の駆動部453の駆動制御が実行される。さらにまた、普図当否判定処理にて電役開放当選となった場合には普電開閉部材404の開閉動作が行われるように、主側MPU82において普電用の駆動部415の駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側MPU82において特図ユニット37の表示制御が実行される。さらにまた、普電装置401が開放状態となる普電開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側MPU82において普

40

50

図ユニット 3 8 の表示制御が実行される。

【 2 5 3 1 】

図 2 1 6 は主側 M P U 8 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【 2 5 3 2 】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、主側 R A M 8 4 の抽選用カウンタエリア 8 4 b には、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、乱数初期値カウンタ C I N I、変動種別カウンタ C S 及び普電乱数カウンタ C 4 が設けられている。本実施形態では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及び乱数初期値カウンタ C I N I において更新される数値情報の数値範囲が上記第 1 の実施形態と相違している。当たり乱数カウンタ C 1 は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値＝0 ～ 6 5 5 3 5）。種別乱数カウンタ C 2 は、0 ～ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタ C 1 及び種別乱数カウンタ C 2 は定期的に更新される。

【 2 5 3 3 】

リーチ乱数カウンタ C 3、普電乱数カウンタ C 4 及び変動種別カウンタ C S における数値情報の更新態様、これらのカウンタ C 3、C 4、C S の内容及びこれらのカウンタ C 3、C 4、C S を利用する処理の内容は、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。また、スルーゲート 3 5 への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタ C 4 の数値情報が普図保留エリア 8 4 c に格納される点、及び普図保留エリア 8 4 c の構成は上記第 1 の実施形態と同様である。

【 2 5 3 4 】

当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報は、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図用エリア 4 6 1 に格納される。また、当たり乱数カウンタ C 1 及び種別乱数カウンタ C 2 の各数値情報は、普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納される。

【 2 5 3 5 】

第 1 特図用エリア 4 6 1 は、第 1 エリア 4 6 2 a、第 2 エリア 4 6 2 b、第 3 エリア 4 6 2 c 及び第 4 エリア 4 6 2 d を備えており、第 1 作動口 3 3 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が第 1 保留情報として、いずれかのエリア 4 6 2 a ～ 4 6 2 d に格納される。この場合、第 1 エリア 4 6 2 a ～ 第 4 エリア 4 6 2 d には、第 1 作動口 3 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 4 6 2 a → 第 2 エリア 4 6 2 b → 第 3 エリア 4 6 2 c → 第 4 エリア 4 6 2 d の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 4 6 2 a ～ 4 6 2 d が設けられていることにより、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。なお、第 1 特図用エリア 4 6 1 において保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【 2 5 3 6 】

第 1 特図用エリア 4 6 1 には第 1 エリア 4 6 2 a ～ 第 4 エリア 4 6 2 d 以外にも第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 が設けられている。第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 は、第 1 特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示を開始する際に、当否判定処理や各種振分判定処理などを行う対象の第 1 保留情報が格納されるエリアである。第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 には、第 1 特図表示部 3 7 a の変動表示を開始する際に第 1 エリア 4 6 2 a に格納された保留情報がシフトされる。

【 2 5 3 7 】

第2特図用の実行エリア464には、遊技回を開始させることが可能な状況において普電装置401に設けられた第2作動口402への入賞が発生した場合に当たり乱数カウンタC1及び種別乱数カウンタC2の各数値情報が第2保留情報として格納される。ここで、第1特図用エリア461には既に説明したとおり第1～第4エリア462a～462dが設けられており、遊技回を開始させることが不可な状況であっても第1保留情報が保留記憶される構成であるのに対して、第2保留情報については第2特図用の実行エリア464のみが設けられており当該第2保留情報を保留記憶するためのエリアは設けられていない。これにより、第1保留情報と第2保留情報とで保留記憶の有無の扱いを異ならせることが可能となる。また、第2保留情報が契機となった遊技回においては最終的に外れとなるリーチ演出が発生しないため、第1保留情報にはリーチ乱数カウンタC3の数値情報が含まれるのに対して、第2保留情報にはリーチ乱数カウンタC3の数値情報は含まれない。但し、これに限定されることはなく第2保留情報にリーチ乱数カウンタC3の数値情報が含まれる構成としてもよい。

10

【2538】

当たり乱数カウンタC1を利用して当否判定処理が実行されることとなる。上記第1の実施形態では当否抽選モードとして低確率モードと高確率モードとが設定されていたが、本実施形態では当否抽選モードは1種類のみとなっている。図215に示すように、主側ROM83には、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される第1当否テーブル471及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される第2当否テーブル472が記憶されている。図217(a)は第1当否テーブル471及び第2当否テーブル472を説明するための説明図である。

20

【2539】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、本パチンコ機10には単位時間当たりの有利度を定める設定値として「設定1」～「設定6」が存在しており、設定値は「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。図217(a)に示すように第1当否テーブル471では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。

【2540】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64900個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64890個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64880個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64870個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64850個が設定されている。

30

40

【2541】

第2当否テーブル472では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

50

【2542】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34900個が設定されている。また、「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34890個が設定されている。また、「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34880個が設定されている。また、「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34870個が設定されている。また、「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34850個が設定されている。

10

20

【2543】

第1当否テーブル471と第2当否テーブル472とで大当たり結果の発生確率は同一（具体的には「設定3」では約 $1/99.9$ ）となっている。これにより、第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。その一方、小当たり結果は、第1保留情報を契機とした場合には発生することなく、第2保留情報を契機とした場合にのみ発生するように設定されている。第2当否テーブル472において、小当たり結果の発生確率は約 $1/2$

30

【2544】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【2545】

第1保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。この大当たり結果の種類を決定するための大当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された大当たり振分テーブル473（図215）が参照される。大当たり振分テーブル473には大当たり用の振分判定処理の結果として、第1大当たり結果と第2大当たり結果とが設定されている。また、第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果として発生し得る大当たり結果は第3大当たり結果のみであるため、第2保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果は第3大当たり結果となる。

40

【2546】

図217（b）は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。図217（b）に示すように、大当たり振分テーブル473には、第1大当たり結果に対応する種別乱

50

数カウンタC2の値として0～149が設定されているとともに、第2大当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として150～299が設定されている。第1保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は50.0%の確率で第1大当たり結果となるとともに、50.0%の確率で第2大当たり結果となる。

【2547】

第1～第3大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第1大当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が3回となるとともに、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、第1～第3大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

10

【2548】

第2保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。この小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル474（図215）が参照される。小当たり振分テーブル474には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果、第2小当たり結果、第3小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果、第6小当たり結果及び第7小当たり結果という7種類の小当たり結果が設定されている。

【2549】

20

図217（c）は各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。図217（c）に示すように、小当たり振分テーブル474には、第1小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～99が設定されており、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として100～144が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として145～154が設定されており、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として155～224が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として225～234が設定されており、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として235～279が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として280～299が設定されている。第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約33.3%の確率で第1小当たり結果となり、15.0%の確率で第2小当たり結果となり、約3.3%の確率で第3小当たり結果となり、約23.3%の確率で第4小当たり結果となり、約3.3%の確率で第5小当たり結果となり、約15.0%の確率で第6小当たり結果となり、約6.7%の確率で第7小当たり結果となる。

30

【2550】

既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する。第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は9回に設定されている。また、第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は7回に設定されているとともに、第2小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されている。さらにまた、第6小当たり結果又は第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は2回に設定されている。

40

【2551】

50

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態 S T A 0、第 1 時短状態 S T A 1、第 2 時短状態 S T A 2、第 3 時短状態 S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 が存在している。図 2 1 8 は各遊技状態 S T A 0 ~ S T A 4 の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態 S T A 0 におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側 M P U 8 2 にて R A M クリア処理が実行された場合には、通常遊技状態 S T A 0 となる。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、R A M クリア処理は、メイン処理（図 1 3）において設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理（図 1 3）においてステップ S 1 1 9 の処理が実行される場合にはステップ S 1 1 9 にて実行される。

10

【2 5 5 2】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【2 5 5 3】

図 2 1 7（b）に示すように、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 4 において第 1 大当たり結果が発生し、当該第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態 S T A 4 となる。また、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 4 において第 2 大当たり結果が発生し、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 1 時短状態 S T A 1 となるとともに、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 4 において第 3 大当たり結果が発生し、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 3 時短状態 S T A 3 となる。

20

【2 5 5 4】

既に説明したとおり、遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 である場合にはサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、低頻度サポートモードでは第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生しづらくなる。このため、第 2 作動口 4 0 2 よりも第 1 作動口 3 3 への入賞が発生し易くなる。したがって、通常遊技状態 S T A 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となり、偶発的に第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 3 7 b が遊技回の実行対象となる。

【2 5 5 5】

一方、既に説明したとおり、遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかである場合にはサポートモードが高頻度サポートモードとなるとともに、高頻度サポートモードでは第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易くなる。このため、第 1 作動口 3 3 よりも第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易くなる。また、既に説明したとおり、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 7 に向けた上流側に流入規制釘 2 4 d（図 2 0 6）が設けられているとともに、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口 3 6 g が左側領域 P A 6 に対して設けられており右側領域 P A 7 に対して設けられていないことから、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となり、偶発的に第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合には第 1 特図表示部 3 7 a が遊技回の実行対象となる。

30

40

【2 5 5 6】

既に説明したとおり、第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて発生し得る大当たり結果であり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回では発生しない。また、第 3 大当たり結果は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回にて発生し得る大当たり結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回では発生しない。通常遊技状態 S T A 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となるため、通常遊技状態 S T A 0 において発生する大当たり結果は基本的に第 1 大当たり結果又は第 2 大当たり結果である。図 2 1 8 に示すように、通常遊技状態 S T A 0 において第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終

50

了後に終了準備状態 S T A 4 に移行する。また、通常遊技状態 S T A 0 において第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T A 1 に移行する。

【 2 5 5 7 】

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となるため、これらの遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4 において発生する大当たり結果は基本的に第 3 大当たり結果である。図 2 1 8 に示すように、第 1 時短状態 S T A 1、第 2 時短状態 S T A 2 又は終了準備状態 S T A 4 において第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。また、第 3 時短状態 S T A 3 において第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第 3 時短状態 S T A 3 が開始される。

10

【 2 5 5 8 】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【 2 5 5 9 】

既に説明したとおり、小当たり結果は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回において発生し得る遊技結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態 S T A 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となるとともに、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となる。このため、小当たり結果は基本的には第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、スルーゲート 3 5 を通過した後の遊技球は基本的に普電装置 4 0 1 に入球し、振分装置部 4 1 1 には遊技球が到達しないため、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。

20

【 2 5 6 0 】

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 又は終了準備状態 S T A 4 が開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件という 2 種類の高頻度終了条件が設定される。第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では、これら 2 種類の高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードとなることにより遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 となる。

30

【 2 5 6 1 】

図 2 1 9 (a) は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図 2 1 9 (a) に示すように、第 1 時短状態 S T A 1 では、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果又は第 6 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 1 時短状態 S T A 1 では、当該第 1 時短状態 S T A 1 が継続されている状況における第 1 小当たり結果の発生回数、第 4 小当たり結果の発生回数、第 5 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数のいずれかが 1 0 0 回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【 2 5 6 2 】

第 2 時短状態 S T A 2 では、第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果又は第 7 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 2 時短状態 S T A 2 では、当該第 2 時短状態 S T A 2 が継続されている状況における第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となった場合にも、小当たり結果の発生回数に

50

よる高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第2時短状態STA2では、当該第2時短状態STA2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2563】

第3時短状態STA3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STA3では、当該第3時短状態STA3が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2564】

終了準備状態STA4では、第4小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STA4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数は参照されない。終了準備状態STA4では、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【2565】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。

【2566】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を終了されて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始される。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該普図表示部38aにおける絵柄の確定表示が終了されて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始される。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続され、当該即時停止用の絵柄の確定表示後に普電開放状態には移行しない。さらにまた、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、実行中であつた普電開放状態が終了される。

【2567】

このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合、高頻度サポートモードが終了するタイミングは、小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始されるタイミングよりも前のタイミングであり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードは低頻度サポートモードにおいて実行されることとなる。また、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードは普電装置401が閉鎖状態となっている状況において開始されることとなる。これにより、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードの開始

10

20

30

40

50

時から、振分装置部 4 1 1 に遊技球を入球させることが可能な状態とすることができるとともに、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させて開閉実行モードに移行させることを可能とすることができる。

【2 5 6 8】

一方、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われても振分装置部 4 1 1 に遊技球を到達させることが困難となる。また、既に説明したとおり、振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている状態において振分誘導板部 4 3 8 の前側の先端部と窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球の直径以上の距離となるため、振分ユニット 4 1 0 に向けて流下してきた遊技球の流下方向や流下の勢いによっては、振分ユニット 4 1 0 の位置に到達した遊技球が振分装置部 4 1 1 に入賞することなく振分誘導板部 4 3 8 と窓パネル 6 2 との間の空間に入り込み、当該空間を流下することで振分ユニット 4 1 0 の下方に流下することも起こり得る。さらにまた、既に説明したとおり、偶発的に振分装置部 4 1 1 に遊技球が入球した場合においても当該遊技球が V 入賞検知センサ 4 2 5 にて検知される確率は約 $1/3$ である。このため、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行された場合に、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【2 5 6 9】

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に、当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 1 小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T A 1 が開始される。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第 2 時短状態 S T A 2 が開始される。さらにまた、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 が開始される。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T A 4 が開始される。

【2 5 7 0】

小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了時には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかであったことを条件として、当該小当たり結果の種類に対応する遊技状態を開始するための処理（後述する第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理、第 2 時短状態 S T A 2 の設定処理、第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理又は終了準備状態 S T A 4 の設定処理）が実行される。振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 であった場合には、当該小当たり結果の種類に対応する遊技状態を開始するための処理は実行されない。

【2 5 7 1】

既に説明したとおり、第 2 当否テーブル 4 7 2 において小当たり結果の発生確率は約 $1/2.2$ に設定されている。通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われ、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生して第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行された場合には、約 $1/2.2$ の確率でいずれ

かの小当たり結果が発生する。通常遊技状態 S T A 0 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるため、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態となってしまうとともに開閉実行モードが実行され易い状態となってしまう。これに対して、当該開閉実行モードが終了しても小当たり結果の種類に対応する遊技状態を開始するための処理が実行されることはなく、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる構成である。これにより、通常遊技状態 S T A 0 において、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合よりも遊技者にとって有利な結果が発生し易い状況となってしまうことが防止されている。

10

【 2 5 7 2 】

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立し、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードにおいて当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなっており、振分実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T A 0 となる。

20

【 2 5 7 3 】

次に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件について説明する。

【 2 5 7 4 】

第 1 時短状態 S T A 1 は、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。また、第 1 時短状態 S T A 1 は、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合にも設定される。図 2 1 7 (b) 及び図 2 1 7 (c) に示すように、第 1 時短状態 S T A 1 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 1 時短状態 S T A 1 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 1 時短状態 S T A 1 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 1 時短状態 S T A 1 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【 2 5 7 5 】

第 2 時短状態 S T A 2 は、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果となり、当該第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。図 2 1 7 (b) 及び図 2 1 7 (c) に示すように、第 2 時短状態 S T A 2 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 2 時短状態 S T A 2 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 2 時短状態 S T A 2 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 2 時短状態 S T A 2 では、こ

40

50

れら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2576】

第3時短状態STA3は、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。また、第3時短状態STA3は、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合にも設定される。図217(b)及び図217(c)に示すように、第3時短状態STA3の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第3時短状態STA3が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第3時短状態STA3が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第3時短状態STA3では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2577】

いずれかの時短状態STA1～STA3において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。具体的には、いずれかの時短状態STA1～STA3が継続されており当該時短状態STA1～STA3において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STA1～STA3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STA0に移行する。

【2578】

いずれかの時短状態STA1～STA3において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。具体的には、いずれかの時短状態STA1～STA3が継続されており当該時短状態STA1～STA3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STA1～STA3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STA1～STA3が継続されており当該時短状態STA1～STA3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STA1～STA3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STA0に移行する。

【2579】

遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、既に説明した小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部 38 a における絵柄の変動表示、普図表示部 38 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。このため、普図表示部 38 a において絵柄の変動表示が実行されている状況において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も当該普図表示部 38 a における絵柄の変動表示が継続される。そして、普図表示部 38 a において普電当選結果用の絵柄の確定表示が行われた場合には、当該確定表示後に普電開放状態が開始される。また、普図表示部 38 a において普図当選結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も普図表示部 38 a において普電当選結果用の絵柄の確定表示が継続され、当該確定表示後に普電開放状態が開始される。さらにまた、普図表示部 38 a において外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も普図表示部 38 a において当該外れ結果用の絵柄の確定表示が継続される。また、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も当該普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間が継続される。

10

20

30

40

50

【2580】

いずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において、第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。具体的には、いずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 が継続されており当該時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において実行された第 2 特図表示部 37 b における遊技回の実行回数が 9999 回である状況、又はいずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 が継続されており当該時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において実行された遊技回の合計実行回数が 9999 回である状況において実行された第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

【2581】

既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【2582】

いずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において、第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の双方が満たされた場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第 2

特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 38a における絵柄の変動表示、普図表示部 38a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。具体的には、いずれかの時短状態 STA1～STA3 が継続されており当該時短状態 STA1～STA3 において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回の実行回数が 9999 回である状況、又はいずれかの時短状態 STA1～STA3 が継続されており当該時短状態 STA1～STA3 において実行された遊技回の合計実行回数が 9999 回である状況において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 38a における絵柄の変動表示、普図表示部 38a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

10

【2583】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 STA0 となる。

20

【2584】

既に説明したとおり、第 1 時短状態 STA1 では、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果又は第 6 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 2 時短状態 STA2 では、第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかが 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、当該第 2 時短状態 STA2 における第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第 3 時短状態 STA3 では、第 1 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、7 種類の小当たり結果が存在している構成において、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理では約 1/2、2 の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第 1 小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第 7 小当たり結果となる確率は、約 3.3%～約 33.3% の範囲で設定されている。これにより、第 1～第 3 時短状態 STA1～STA3 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

30

40

【2585】

終了準備状態 STA4 は、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。また、終了準備状態 STA4 は、第 1～第 3 時短状態 STA1～STA3 及び終了準備状態 STA4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球

50

の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合にも設定される。図 2 1 7 (b) 及び図 2 1 7 (c) に示すように、終了準備状態 S T A 4 が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されるという条件と、終了準備状態 S T A 4 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件とが設定される。終了準備状態 S T A 4 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 2 5 8 6 】

終了準備状態 S T A 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が 4 回である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 S T A 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 5 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T A 0 に移行する。

10

【 2 5 8 7 】

終了準備状態 S T A 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 S T A 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T A 0 に移行する。

20

【 2 5 8 8 】

上述したとおり、終了準備状態 S T A 4 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態 S T A 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 ～第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

30

40

【 2 5 8 9 】

終了準備状態 S T A 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の双方が満たされる。当該場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態

50

を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【2590】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STA0となる。

10

【2591】

いずれかの遊技状態STA0～STA4において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態STA4が開始されるとともに、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STA1が開始される。また、第3小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第3時短状態STA3が開始される。

20

【2592】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約33.3%の確率で第1小当たり結果となり、15.0%の確率で第2小当たり結果となり、約3.3%の確率で第3小当たり結果となり、約23.3%の確率で第4小当たり結果となり、約3.3%の確率で第5小当たり結果となり、約15.0%の確率で第6小当たり結果となり、約6.7%の確率で第7小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STA1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STA1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生する場合である。

30

40

【2593】

第2時短状態STA2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数の100倍であるとともに、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数の50倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STA2において、実質的に

50

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果が1回発生する場合、第5小当たり結果が1回発生する場合、第7小当たり結果が1回発生する場合、又は当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となる場合である。

【2594】

第3時短状態STA3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STA3において、第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STA3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【2595】

既に説明したとおり、終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STA4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STA4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【2596】

このように、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況になる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況になる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【2597】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では、遊技状態STA1～STA4毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STA1～STA4と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2598】

第1時短状態STA1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が1回に設定されている第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が低いのは第3小当たり結果であるとともに、最も振り分けられる確率が高いのは第2小当たり結果及び第6小当たり結果である。小当たり振分テーブル474において、第3小当たり結果が発生する確率は $1/30$ であるとともに、第2小当たり結果が発生する確率及び第6小当たり結果が発生する確率は約 $1/6.7$ である。また、既に説明したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。第1時短状態STA1における第3小当たり結果の発生回数が1回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率（具体的には約 $1/65.5$ ）は、第1時短状態STA1における第2小当たり結果の発生回数が1回となること

40

50

により当該高頻度終了条件が満たされる確率（具体的には約 $1/14.6$ ）の $1/4.5$ である。これにより、第1時短状態 S T A 1において、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、を実質的に生じさせることができる。

【2599】

当該第1時短状態 S T A 1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が100回に設定されている第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が高いのは第1小当たり結果である。第1小当たり結果が発生する確率は $1/3$ である。また、上述したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。このため、第1時短状態 S T A 1における第1小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第1時短状態 S T A 1における第2小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の「 $1 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下（具体的には約「 $3.3 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下）である。これにより、第1時短状態 S T A 1において、第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果を、実質的には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果とすることができる。

【2600】

第1時短状態 S T A 1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることが好ましく、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることがより好ましく、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000000$ 以下であることがさらに好ましい。

【2601】

第1時短状態 S T A 1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることにより、偶発的に発生する場合を除いて、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが無いようにすることができる。また、第1時短状態 S T A 1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが偶発的にも起こり難いようにすることができる。さらにまた、第1時短状態 S T A 1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが実質的に無いようにすることができる。

【2602】

第2時短状態 S T A 2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が1回に設定されている第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が低いのは第5小当たり結果であるとともに、最も振り分けられる確率が高いのは第4小当たり結果である。小当たり振分テーブル474において、第5小当たり結果が発生する確率は $1/30$ であり、第4小当たり結果が発生する確率は約 $1/4.3$ であり、第3小当たり結果が発生する確率は $1/30$ である。また、上述したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。第2時短状態 S T A 2における第5小当たり結果の発生回数が1回となることにより小当たり結果の発生

回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第2時短状態STA2における第4小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の $1/7$ である。また、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第2時短状態STA2における第5小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の約 $1/459$ である。これにより、第2時短状態STA2において、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第7小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、を実質的に生じさせることができる。

10

【2603】

当該第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が100回に設定されている第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第6小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が高いのは第1小当たり結果である。上述したとおり、小当たり振分テーブル474において第1小当たり結果が発生する確率は $1/3$ であるとともに、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。このため、第2時短状態STA2における第1小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第2時短状態STA2における第4小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の「 $1 \times (10 \text{ の マイナス } 181 \text{ 乗})$ 」以下（具体的には約「 $2.1 \times (10 \text{ の マイナス } 181 \text{ 乗})$ 」以下）である。これにより、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第6小当たり結果を、実質的には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果とすることができる。

20

【2604】

第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることが好ましく、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることがより好ましく、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000000$ 以下であることがさらに好ましい。

30

【2605】

第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることにより、偶発的に発生する場合を除いて、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが無いようにすることができる。また、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが偶発的にも起こり難いようにすることができる。さらにまた、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが実質的に無いようにすることができる。

40

【2606】

第3時短状態STA3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が1回に設定されている小当たり結果は第1小当たり結果のみである。上述したとおり、小当たり振分テーブル474において第1小当たり結果が発

50

生する確率は $1/30$ であるとともに、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。これにより、第3時短状態STA3において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合を実質的に生じさせることができる。

【2607】

当該第3時短状態STA3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が100回に設定されている第2～第7小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が高いのは第4小当たり結果である。上述したとおり、第4小当たり結果が発生する確率は約 $1/4.3$ であるとともに、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。このため、第3時短状態STA3における第4小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第3時短状態STA3における第1小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の「 $1 \times (10 \text{ の マイナス } 97 \text{ 乗})$ 」以下（具体的には約「 $4.8 \times (10 \text{ の マイナス } 97 \text{ 乗})$ 」以下）である。これにより、第3時短状態STA3において、第2～第7小当たり結果を、実質的には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果とすることができる。

【2608】

第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることが好ましく、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることがより好ましく、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/10000000$ 以下であることがさらに好ましい。

【2609】

第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることにより、偶発的に発生する場合を除いて、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが無いようにすることができる。また、第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることにより、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが偶発的にも起こり難いようにすることができる。さらにまた、第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/10000000$ 以下であることにより、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが実質的に無いようにすることができる。

【2610】

図219(b)は現状の使用対象の設定値が「設定3」であり、高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかに移行する場合において、当該移行の契機となる遊技結果の実質の発生割合を説明するための説明図である。また、図219(c)は現状の使用対象の設定値が「設定3」である場合における時短継続確率を説明するための説明図であり、図219(d)は高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかにおいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数の割合を説明するための説明図である。「時短継続確率」とは、いずれかの時短状態STA1～STA3において、第2特図表示部37bにおける遊技回

の遊技結果が第3大当たり結果となり当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3が開始される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの終了後に第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかが開始される場合とにおいて、開閉実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態STA1～STA3となる確率である。

【2611】

既に説明したとおり、第1時短状態STA1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生する場合である。図218に示すように、第1時短状態STA1において、第3大当たり結果が発生した場合には、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する。また、第1時短状態STA1において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果、第3小当たり結果又は第6小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードにおいて第2小当たり結果又は第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2に移行する。また、低頻度サポートモードにおいて第6小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STA4に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STA0となる。

【2612】

第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかに移行する場合とは、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第6小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態STA4に移行する場合とのいずれかである。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果である確率は約6.2%であり、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である確率は約42.2%であり、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約9.4%であり、当該遊技回の遊技結果が第6小当たり結果である確率は約42.2%である。

【2613】

第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれ

かに遊技状態が移行する場合において、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかである場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態S T A 1～S T A 3となる一方、当該遊技回の遊技結果が第6小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態S T A 4となる。図219(c)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」である場合において、第1時短状態S T A 1における時短継続確率は約57.8%である。

【2614】

図219(d)に示すように、第1時短状態S T A 1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果のいずれかとなり、これらいずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が2回となる確率は45.0%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となる確率は45.0%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が7回となる確率は10.0%である。

【2615】

既に説明したとおり、第2時短状態S T A 2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果が1回発生する場合と、当該第2時短状態S T A 2における第3小当たり結果の発生回数が2回となる場合とのいずれかである。図218に示すように、第2時短状態S T A 2において、第3大当たり結果が発生した場合には、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態S T A 3に移行する。第2時短状態S T A 2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。また、第2時短状態S T A 2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果が当該第2時短状態S T A 2において2回目の第3小当たり結果である場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいて第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に再度第2時短状態S T A 2が開始される。また、低頻度サポートモードにおいて第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態S T A 3に移行する。さらにまた、低頻度サポートモードにおいて第7小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態S T A 4に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態S T A 0となる。

【2616】

第2時短状態S T A 2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態S T A 1～S T A 4のいずれかに移行する場合とは、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態S T A 3に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モ

ードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に再び第2時短状態STA2が開始される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第7小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態STA4に移行する場合とのいずれかである。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1~STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果である確率は約6.1%であり、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約0.7%であり、当該遊技回の遊技結果が第4小当たり結果である確率は約65.2%であり、当該遊技回の遊技結果が第5小当たり結果である確率は約9.3%であり、当該遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である確率は約18.6%である。

10

【2617】

第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1~STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合において、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果及び第3~第5小当たり結果のいずれかである場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態STA1~STA3となる一方、当該遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態STA4となる。図219(c)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」である場合において、第2時短状態STA2における時短継続確率は約81.4%であり、第1時短状態STA1における時短継続確率(57.8%)よりも高く設定されている。

20

【2618】

図219(d)に示すように、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3~第5小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかとなり、これらいずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が2回となる確率は19.8%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となる確率は9.9%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が7回となる確率は70.2%である。

30

【2619】

既に説明したとおり、第3時短状態STA3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。図218に示すように、第3時短状態STA3において、第3大当たり結果が発生した場合には、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に再度第3時短状態STA3が開始される。第3時短状態STA3において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいて第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行する

40

50

ことなく、低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T A 0 となる。

【 2 6 2 0 】

第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに移行する場合とは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に再び第 3 時短状態 S T A 3 が開始される場合と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T A 1 に移行する場合とのいずれかである。図 2 1 9 (b) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」であり、第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果である確率は約 6 . 2 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である確率は約 9 3 . 8 % である。

10

【 2 6 2 1 】

第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果及び第 1 小当たり結果のいずれである場合においても、開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態 S T A 1 , S T A 3 となる。図 2 1 9 (c) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」である場合において、第 3 時短状態 S T A 3 における時短継続確率は 1 0 0 . 0 % であり、第 1 時短状態 S T A 1 における時短継続確率 (5 7 . 8 %) 及び第 2 時短状態 S T A 2 における時短継続確率 (8 1 . 4 %) よりも高く設定されている。

20

【 2 6 2 2 】

図 2 1 9 (d) に示すように、第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は 1 0 0 . 0 % の確率で 9 回となる。

30

【 2 6 2 3 】

既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果が 1 回発生する場合である。図 2 1 8 に示すように、終了準備状態 S T A 4 において、第 3 大当たり結果が発生した場合には、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。終了準備状態 S T A 4 において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいて第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて、通常遊技状態 S T A 0 となる。

40

【 2 6 2 4 】

終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに移行する場合とは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり

50

結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する場合とのいずれかである。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1~STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果である確率は約7.6%であり、当該遊技回の遊技結果が第4小当たり結果である確率は約80.9%であり、当該遊技回の遊技結果が第5小当たり結果である確率は約11.6%である。

10

【2625】

図219(d)に示すように、終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となる確率は12.5%であるとともに、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が7回となる確率は87.5%である。

20

【2626】

第1~第3時短状態STA1~STA3及び終了準備状態STA4では、同一の小当たり振分テーブル474が参照される。このため、これらの遊技状態STA1~STA4毎に異なる小当たり振分テーブルが記憶されている構成と比較して、主側ROM83に予め記憶しておく小当たり振分テーブル474の数を抑えることができる。これにより、主側ROM83において小当たり振分テーブル474を記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

【2627】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件として、遊技状態STA1~STA4毎に異なる条件が設定される。このため、第1~第3時短状態STA1~STA3及び終了準備状態STA4にて同一の小当たり振分テーブル474が参照される構成においても、これらの遊技状態STA1~STA4毎に遊技状態の移行契機となる小当たり結果の種類及び遊技状態の移行契機となる小当たり結果の発生割合を相違させることができる。これにより、これらの遊技状態STA1~STA4において遊技状態の移行契機となる小当たり結果の種類及び遊技状態の移行契機となる小当たり結果の発生割合が固定されている構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【2628】

上記のとおり、第2時短状態STA2における時短継続確率は、第1時短状態STA1における時短継続確率よりも高く設定されている。また、第1時短状態STA1又は第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技の回数が2回、5回又は7回の開閉実行モードが実行される構成において、第2時短状態STA2において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が7回となる確率は、第1時短状態STA1において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が7回となる確率よりも高く設定されているとともに、第2時短状態STA2において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が2回となる確率は、第1時短状態STA1において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が2回となる確率よりも低く設定されている。このように、第2時短状態STA2は第1時短状態STA1よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

40

【2629】

第3時短状態STA3における時短継続確率は、第1時短状態STA1における時短継

50

続確率及び第2時短状態STA2における時短継続確率よりも高く設定されている。また、第1時短状態STA1又は第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技の回数が2回、5回又は7回の開閉実行モードが実行される構成において、第3時短状態STA3では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技の回数が9回の開閉実行モードが実行される。このように、第3時短状態STA3は、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

10

【2630】

第1～第3時短状態STA1～STA3では、時短継続確率が相違しているとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数の選択比率が相違している。このように、有利度の異なる複数の時短状態STA1～STA3が設けられていることにより、時短状態の種類が2種類以下である構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2631】

図218に示すように、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果となり、当該第2小当たり結果又は第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モード後に第2時短状態STA2に移行する。また、当該第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モード後に第3時短状態STA3に移行する。さらにまた、当該第3時短状態STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モード後に第1時短状態STA1に移行する。第3時短状態STA3から第1時短状態STA1に移行し得る構成とすることにより、時短状態STA1～STA3の数の増加を抑えながら、第3時短状態STA3が終了した後も時短状態STA1～STA3である状況が継続され得るようにすることができる。

20

30

【2632】

第1時短状態STA1→第2時短状態STA2→第3時短状態STA3→第1時短状態STA1という順番で遊技状態が変化し得る構成において、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2に移行することにより時短継続確率が上昇するとともに、第2時短状態STA2から第3時短状態STA3に移行することにより時短継続確率がさらに上昇して100%となる。また、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2に移行することにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が7回となる確率が上昇するとともに、第2時短状態STA2から第3時短状態STA3に移行することにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が9回に増加する。

40

【2633】

図柄表示装置41では、第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかが開始される場合、当該開始される時短状態STA1～STA3における時短継続確率、高頻度終了

50

条件成立時の２ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率を報知する時短状態開始時の確率報知が実行される。本実施形態において、高頻度終了条件成立時のｎラウンド獲得確率（ｎは２、５、７又は９）とは、いずれかの時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合に、当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が「ｎ」となる確率である。開閉実行モードが終了する場合、主側ＭＰＵ８２は後述する特電終了処理（図２３１）のステップＳＦ３１１にて状態指定コマンドを音光側ＭＰＵ９３に送信する。音光側ＭＰＵ９３は、主側ＭＰＵ８２から受信した状態指定コマンドに設定されている情報に基づいて第１～第３時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３のいずれかが開始されることを特定した場合に、図柄表示装置４１にて時短状態開始時の確率報知が実行されるようにする。

10

【２６３４】

時短状態開始時の確率報知では、開始される時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３における時短継続確率を示す文字、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率を示す文字、高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率を示す文字、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率を示す文字及び高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率を示す文字が２秒間に亘って図柄表示装置４１に表示される。具体的には、第１時短状態ＳＴＡ１の開始時には「時短継続確率…５７．８％」という文字、「高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率…４５．０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率…４５．０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率…１０．０％」という文字、及び「高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率…０％」という文字が図柄表示装置４１に表示される。また、第２時短状態ＳＴＡ２の開始時には「時短継続確率…８１．４％」という文字、「高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率…１９．８％」という文字、「高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率…９．９％」という文字、「高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率…７０．２％」という文字、及び「高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率…０％」という文字が図柄表示装置４１に表示される。さらにまた、第３時短状態ＳＴＡ３の開始時には「時短継続確率…１００．０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率…０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率…０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率…０％」という文字、及び「高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率…１００．０％」という文字が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、第１～第３時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３のいずれかが開始される場合に図柄表示装置４１にて実行される時短状態開始時の確率報知に基づいて、当該開始される時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３における時短継続確率、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率を把握することができる。

20

30

【２６３５】

上述したとおり、時短継続確率は、第１時短状態ＳＴＡ１→第２時短状態ＳＴＡ２→第３時短状態ＳＴＡ３の順番で、５７．８％→８１．４％→１００．０％というように、段階的に上昇する。これにより、第１時短状態ＳＴＡ１から第２時短状態ＳＴＡ２に移行した場合、及び第２時短状態ＳＴＡ２から第３時短状態ＳＴＡ３に移行した場合に、時短状態開始時の確率報知に基づいて時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３への移行が発生することを期待させることができる。

40

【２６３６】

上述したとおり、第１時短状態ＳＴＡ１から第２時短状態ＳＴＡ２に移行した場合、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率が減少するとともに、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率が増大する。また、

50

第2時短状態STA2から第3時短状態STA3に移行した場合、高頻度終了条件成立時の2ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の5ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の7ラウンド獲得確率が減少して0%となるとともに、高頻度終了条件成立時の9ラウンド獲得確率が増大して100.0%となる。これにより、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2に移行した場合、及び第2時短状態STA2から第3時短状態STA3に移行した場合に、時短状態開始時の確率報知に基づいて、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が増える可能性が高まったことを把握させて、当該開閉実行モードにおいて多くのラウンド遊技が実行されることを期待させることができる。

10

【2637】

高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかにおいて小当たり結果が発生したときに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなる場合と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされずに、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる場合とが存在している。このため、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったときに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了するか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【2638】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には、図柄表示装置41にて当該小当たり結果に対応する図柄の組合せの停止表示が行われる。第1小当たり結果に対応する図柄の組合せは「1・2・3」であり、第2小当たり結果に対応する図柄の組合せは「2・3・4」であり、第3小当たり結果に対応する図柄の組合せは「3・4・5」であり、第4小当たり結果に対応する図柄の組合せは「4・5・6」であり、第5小当たり結果に対応する図柄の組合せは「5・6・7」であり、第6小当たり結果に対応する図柄の組合せは「6・7・8」であり、第7小当たり結果に対応する図柄の組合せは「7・8・9」である。遊技者は、図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せに基づいて小当たり結果の発生の有無及び小当たり結果が発生した場合における当該小当たり結果の種類を把握することができる。

30

【2639】

第1時短状態STA1において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該小当たり結果の種類が第1時短状態STA1よりも遊技者にとって有利な第2時短状態STA2への移行を可能とする第2小当たり結果又は第3小当たり結果であるか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【2640】

第2時短状態STA2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該小当たり結果の種類が第2時短状態STA2よりも遊技者にとって有利な第3時短状態STA3への移行を可能とする第4小当たり結果又は第5小当たり結果であるか否かに注目させることができる。また、当該小当たり結果の種類が第4小当たり結果又は第5小当たり結果ではない場合においても、当該小当たり結果の種類が第2時短状態STA2を再度開始させる第3小当たり結果であるか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2641】

50

既に説明したとおり、第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率は、第1保留情報を契機とした当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率と同一である。このため、終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合に遊技結果が第3大当たり結果となる確率は、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行された場合に遊技結果が第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかとなる確率と同一である。また、終了準備状態STA4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に移行する第3時短状態STA3は、通常遊技状態STA0において第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に移行する終了準備状態STA4及び通常遊技状態STA0において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に移行する第1時短状態STA1よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。さらに、終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となった場合には低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STA3に移行する。一方、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行された場合に小当たり結果は発生しない。このように、終了準備状態STA4は、通常遊技状態STA0よりも時短状態STA1, STA3への移行が発生し易く、遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

【2642】

第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第6小当たり結果となり、当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合、及び第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第7小当たり結果となり、当該第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合には、通常遊技状態STA0よりも時短状態STA1, STA3への移行が発生し易い終了準備状態STA4に移行する。このため、これらの場合に終了準備状態STA4を経由することなく通常遊技状態STA0に移行する構成と比較して、高頻度サポートモードが継続される可能性が残ったと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【2643】

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第3小当たり結果の発生回数は1回に設定されているとともに、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第3小当たり結果の発生回数は2回に設定されている。これにより、第1時短状態STA1と第2時短状態STA2とにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となる確率を一定としながら、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率が、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率よりも低くなるようにすることができる。また、第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させることを可能とする振分実行モードの契機となる小当たり結果として、第3小当たり結果とは別に追加の小当たり結果が設けられている構成と比較して、小当たり結果の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

30

40

【2644】

各時短状態STA1～STA3において小当たり結果の種類毎に高頻度サポートモードを終了させるために必要な発生回数が設定されており、各時短状態STA1～STA3において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たす可能性が有る小当たり結果の種類と、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たす可能性が無い小当たり結果の種類とが相違している。これにより、各時短状態STA1～STA

50

A 3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる確率、第2小当たり結果となる確率、第3小当たり結果となる確率、第4小当たり結果となる確率、第5小当たり結果となる確率、第6小当たり結果となる確率及び第7小当たり結果となる確率を一定としながら、各時短状態STA1～STA3における時短継続確率を相違させることができる。

【2645】

既に説明したとおり、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果となり、当該第2小当たり結果又は第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2に移行する。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2、第3時短状態STA3及び終了準備状態STA4のいずれかに移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である確率は約42.2%であり、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約9.4%である。また、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果が当該第2時短状態STA2において2回目に発生する第3小当たり結果であり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に再度第2時短状態STA2が開始される。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2、第3時短状態STA3及び終了準備状態STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約0.7%である。

【2646】

第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果として第3小当たり結果のみが設けられている構成とすると、第1時短状態STA1において第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率に連動して第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させる小当たり結果の発生確率も変動してしまう。具体的には、第1時短状態STA1において第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率を高く設定すると第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させる小当たり結果の発生確率も高くなってしまふ。これに対して本実施形態では、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果として第3小当たり結果に加えて第2小当たり結果が設けられている。これにより、第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させる小当たり結果の発生確率が増加してしまうことを防止しながら、第1時短状態STA1において第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率を増加させることが可能となっている。具体的には、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果として第3小当たり結果に加えて第2小当たり結果が設けられていることにより、第2小当たり結果が設けられていない構成と比較して、第1時短状態STA1において第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率を高く設定することが可能となっている。

【2647】

図220は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。

【2648】

図220に示すように、主側RAM84には、高頻度フラグエリア481が設けられている。そして、高頻度フラグエリア481には、第1高頻度フラグ481a、第2高頻度フラグ481b、第3高頻度フラグ481c及び第4高頻度フラグ481dが設けられている。第1高頻度フラグ481aは遊技状態が第1時短状態STA1であることを主側M

P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b は遊技状態が第 2 時短状態 S T A 2 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 3 高頻度フラグ 4 8 1 c は遊技状態が第 3 時短状態 S T A 3 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d は遊技状態が終了準備状態 S T A 4 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。主側 M P U 8 2 は、第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされていることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードであることを把握する。また、主側 M P U 8 2 は、第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d の値が「0」であることに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであること、及び遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 であることを把握する。

10

【2 6 4 9】

主側 R A M 8 4 には、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 が設けられている。第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 は、サポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるまでに第 2 特図表示部 3 7 b において実行可能な遊技回の回数がセットされるカウンタである。また、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 は、サポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるまでに第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b において実行可能な遊技回の合計回数がセットされるカウンタである。

20

【2 6 5 0】

高頻度サポートモードにおいて、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）の終了時に合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の値が 1 減算される。また、高頻度サポートモードにおいて、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合又は当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度条件が満たされない場合、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）の終了時に第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 の値が 1 減算されるとともに、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の値が 1 減算される。主側 M P U 8 2 は、高頻度サポートモードにおいて、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の少なくとも一方の値が「0」となったことに基づいて、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを把握する。

30

【2 6 5 1】

主側 R A M 8 4 には、小当たりカウンタエリア 4 8 5 が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア 4 8 5 には、第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a、第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b、第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g が設けられている。第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a は、いずれかの時短状態 S T A 1 ～S T A 3 の開始時に、当該時短状態 S T A 1 ～S T A 3 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第 1 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b は、いずれかの時短状態 S T A 1 ～S T A 3 の開始時に、当該時短状態 S T A 1 ～S T A 3 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第 2 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c は、いずれかの時短状態 S T A 1 ～S T A 3 の開始時に、当該時短状態 S T A 1 ～S T A 3 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第 3 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f は、いずれかの時短状態 S T A 1 ～S T A 3 の開始時に、当該時短状態 S T A 1 ～S T A 3 において小当たり結果の発生回数に

40

50

よる高頻度終了条件を成立させるために必要な第4小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第7小当たりカウンタ485gは、いずれかの時短状態STA1～STA3の開始時に、当該時短状態STA1～STA3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第7小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。

【2652】

第4小当たりカウンタ485dは、サポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態STA1～STA4のいずれかの開始時に、当該遊技状態STA1～STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第4小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第5小当たりカウンタ485eは、サポ

10

【2653】

主側MPU82は、時短状態STA1～STA3において、第1～第7小当たりカウンタ485a～485gのいずれかの値が「0」となったことに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを把握する。また、主側MPU82は、終了準備状態STA4において、第4小当たりカウンタ485d及び第5小当たりカウンタ485eのいずれかの値が「0」となったことに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを把握する。主側MPU82は、終了準備状態STA4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを把握するために当該第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ485f及び第7小当たりカウンタ485gを参照しない。これにより、終了準備状態STA4の開始時に当該第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ485f及び第7小当たりカウンタ485gに数値情報をセットする処理を不要としながら、当該終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1～第3小当たり結果、第6小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかとなった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたと判定されてしまうことを防止することができる。

20

30

【2654】

主側RAM84には、高頻度終了小当たりフラグ484が設けられている。高頻度終了小当たりフラグ484は、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了した状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。高頻度終了小当たりフラグ484には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了する場合に「1」がセットされる。これにより、開閉実行モードの終了時における第1～第4高頻度フラグ481a～481dの値が「0」である場合、すなわち開閉実行モードの終了時に低頻度サポートモードである場合に、小

40

【2655】

主側RAM84には、V入賞フラグ486及び残存球カウンタ487が設けられている。V入賞フラグ486は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。残存球カウンタ487は、振分装置部411の内部に残存している遊技球の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。既に説明したとおり、振分入口411aに入球した遊技球はカウント検知センサ423にて検知される。また、振分排出通路領域412bを通過する遊技球は排出検知センサ424にて検知されるとともに、V入賞通路領域412cを

50

通過する遊技球はV入賞検知センサ425にて検知される。残存球カウンタ487の値は、カウント検知センサ423における遊技球の検知が発生した場合に1加算されるとともに、排出検知センサ424又はV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に1減算される。主側MPU82は、残存球カウンタ487の値が「0」であることに基づいて、振分装置部411の内部に遊技球が残存していない状態であることを把握する。そして、振分実行モードにおいて、振分装置部411の開放期間（具体的には6秒）が終了した後、振分装置部411の内部に遊技球が残存していない状態となったことに基づいて当該振分実行モードを終了する。

【2656】

次に、主側MPU82にて実行されるRAMクリア処理について説明する。既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理（図13）のステップS117における設定値更新処理にて実行されるとともに、ステップS119にて実行される。

【2657】

RAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び主側RAM84において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、主側RAM84に設けられた第1～第4高頻度フラグ481a～481dが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態に関係なく遊技状態は通常遊技状態STA0となるとともに、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。また、RAMクリア処理が実行されることにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに振分実行モード及び開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電装置401が閉鎖状態である状況となる。RAMクリア処理では、特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1保留情報、第2保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、RAMクリア処理では、主側MPU82の各種レジスタを「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定では、上記第1の実施形態において既に説明した内部機能レジスタ設定処理（ステップS102）と同様の処理を実行する。具体的には、メイン処理（図13）に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割り込み処理（図14）の割り込み周期を所定周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。さらにまた、RAMクリア処理では、第2特図高頻度終了カウンタ482、合計高頻度終了カウンタ483、高頻度終了小当たりフラグ484、第1～第7小当たりカウンタ485a～485g、V入賞フラグ486及び残存球カウンタ487を「0」クリアする。

【2658】

<普図変動開始処理>

次に、主側MPU82にて実行される普図変動開始処理について図221のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割り込み処理（図14）のステップS214では普図普電制御処理が実行される。そして、普図変動開始処理は、当該普図普電制御処理（図15）のステップS307にて実行される。

【2659】

ステップSE101～ステップSE103では、上記第1の実施形態における普図変動開始処理（図16）のステップS401～ステップS403と同様の処理を実行する。具体的には、普図側の保留情報が普図保留エリア84cに記憶されていることを条件として（ステップSE101：YES）、データ設定処理を実行する（ステップSE102）。データ設定処理では、普図保留エリア84cの第1エリア114aに格納されたデータを普図用の実行エリア115に移動する。その後、普図保留エリア84cの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア114a～114dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理

であり、具体的には、第2エリア114b→第1エリア114a、第3エリア114c→第2エリア114b、第4エリア114d→第3エリア114cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア114dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部38bの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【2660】

その後、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップSE103）、開閉実行モードではない場合（ステップSE103：NO）には、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSE104）。既に説明したとおり、第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれにも「1」がセットされていない状態は、低頻度サポートモードであるととも

10

【2661】

通常遊技状態STA0である場合（ステップSE103：YES）、又は通常遊技状態STA0である場合（ステップSE104：NO）には、主側ROM83から主側RAM84に普図側の低確率テーブルを読み出す（ステップSE105）。一方、開閉実行モードではなくさらに第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップSE104：YES）、つまり開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態STA1～STA4のいずれかである場合、主側ROM83から主側RAM84に普図側の高確率テーブルを読み出す（ステップSE106）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、普電乱数カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普図側の低確率テーブルには、電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の数値情報の数として50個が設定されているとともに、普図側の高確率テーブルには、電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の数値情報の数として250個が設定されている。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が約1/5となるように設定されているとともに、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が約1/1となるように設定されている。

20

【2662】

このように、開閉実行モードである場合には、サポートモードとは無関係に、普図側の低確率テーブルが読み出される。これにより、開閉実行モードの実行期間においては高頻度サポートモードである場合においても普図当否判定処理の判定モードを普図側の低確率モードとすることができる。

30

【2663】

ステップSE107～ステップSE110では、上記第1の実施形態における普図変動開始処理（図16）のステップS407～ステップS410と同様の処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理を実行する（ステップSE107）。普図当否判定処理ではステップSE105又はステップSE106にて読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタC4についての数値情報を照合する。

40

【2664】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合（ステップSE108：YES）、普図当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSE109）。具体的には、普図表示部38aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す。なお、普図当選結果用の絵柄の停止態様として1種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【2665】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合（ステップSE108：NO）、普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSE110）。具体的には、普

50

図表示部 38 a に今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側 ROM 83 から主側 RAM 84 に読み出す。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報とは異なっている。

【2666】

ステップ SE109 の処理又はステップ SE110 の処理を実行した場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップ SE111）、開閉実行モードではない場合には主側 RAM 84 における第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 481 a ～ 481 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SE112）。

【2667】

開閉実行モードである場合（ステップ SE111：YES）、又は通常遊技状態 STA0 である場合（ステップ SE112：NO）には、今回の普図表示部 38 a における変動表示回の継続期間として長期間である 10 秒に対応する情報を、主側 RAM 84 に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップ SE113）。普図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図 14）におけるステップ S210 のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又は遊技状態が通常遊技状態 STA0 である場合には普図表示部 38 a における変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間（具体的には 10 秒）に亘って行われる。

【2668】

このように、開閉実行モードである場合には、サポートモードとは無関係に、普図の変動期間として普図側の長期間（10 秒）が設定される。これにより、開閉実行モードの実行期間においては高頻度サポートモードである場合においても普図表示部 38 a における変動表示回が相対的に長い普図側の長期間（10 秒）とすることができる。

【2669】

開閉実行モードではなくさらに第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 481 a ～ 481 d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ SE112：YES）、つまり開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 STA1 ～ STA4 のいずれかである場合、今回の普図表示部 38 a における変動表示回の継続期間として短期間である 1 秒に対応する情報を、主側 RAM 84 の普図側タイマカウンタに設定する（ステップ SE114）。これにより、開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 STA1 ～ STA4 のいずれかである場合には、普図表示部 38 a における変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間（具体的には 1 秒）に亘って行われる。

【2670】

その後、ステップ SE115 ～ ステップ SE116 では、上記第 1 の実施形態における普図変動開始処理（図 16）のステップ S415 ～ ステップ S416 と同様の処理を実行する。具体的には、まず普図表示部 38 a における絵柄の変動表示を開始させる（ステップ SE115）。普図表示部 38 a にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側 MPU 82 にて参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側 ROM 83 に予め記憶されている。普図表示部 38 a において絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部 38 a において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における 1 周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部 38 a において絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を 1 加算する（ステップ SE116）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップ S308）に対応する「1」となる。

【2671】

上記のとおり、低頻度サポートモードでは、普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の長期間（10 秒）が選択される。また、開閉実行モードではなくさらにサポートモ

10

20

30

40

50

ードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかである場合には、普図側の高確率モードとなるとともに、普図側の短期間（１秒）が選択される。一方、開閉実行モードである場合には、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードである場合と同様に、普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の長期間（１０秒）が選択される。

【２６７２】

＜普図変動中処理＞

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される普図変動中処理について説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普図変動中処理は普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 8 にて実行される。

【２６７３】

普図変動中処理では、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り 0 . 4 秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、普図当否判定処理（ステップ S E 1 0 7）の結果が電役開放当選となったか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。この停止態様は既に説明した普図変動開始処理（図 2 2 1）のステップ S E 1 0 9 又はステップ S E 1 1 0 にて主側 R A M 8 4 に読み出された情報に対応する停止態様である。その後、確定表示期間（具体的には 0 . 4 秒）に対応する数値情報を主側 R A M 8 4 における普図側タイマカウンタにセットすることで、確定表示期間の計測を開始させる。その後、普図普電力カウンタの値を 1 加算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

【２６７４】

＜普図確定中処理＞

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される普図確定中処理について説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普図確定中処理は普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 9 にて実行される。

【２６７５】

普図確定中処理では、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には 0 . 4 秒）が経過したか否かを判定する。確定表示期間が経過している場合には、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する。具体的には、既に説明した普図変動開始処理（図 2 2 1）のステップ S E 1 0 9 における普図当選結果用の停止結果設定処理にて読み出される普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報が主側 R A M 8 4 に設定されているか否かを判定し、当該普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報が設定されている場合には今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であると判定するとともに、当該普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報が設定されていない場合には今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではないと判定する。詳細は後述するが、高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、主側 R A M 8 4 に読み出されている普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報又は外れ結果用の絵柄の停止態様の情報に代えて、即時停止用の絵柄の停止態様の情報が読み出される。確定表示期間が経過しているとともに、即時停止用の絵柄の停止態様の情報が設定されている場合には今回

10

20

30

40

50

の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではないと判定する。今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合には、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。

【2676】

一方、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合には、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し、開閉実行モードではない場合には主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する。開閉実行モードである場合、又はサポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態STA0である場合には、まず主側RAM84における普電開放カウンタに「1」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において普電装置401を普電開放状態とする回数が1回となる。その後、主側RAM84における普電入賞カウンタに「10」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において第2作動口402への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に設定される。その後、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である0.7秒に対応する情報をセットし、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

10

【2677】

このように、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。また、開閉実行モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードと同様に低期待度モードとなる。低期待度モードの普電開放状態では、普電装置401の短開放が1回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電装置401の短開放が1回発生した場合には第2作動口402への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。

20

【2678】

開閉実行モードではなくさらに第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされている場合、すなわち開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態STA1～STA4のいずれかである場合には、主側RAM84の普電開放カウンタに「3」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において普電装置401を普電開放状態とする回数が3回となる。その後、主側RAM84における普電入賞カウンタに「10」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において第2作動口402への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に設定される。その後、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットし、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

30

【2679】

このように、開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態STA1～STA4のいずれかである場合において発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。高期待度モードの普電開放状態では、普電装置401の長開放が3回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電装置401の長開放が1回発生した場合には第2作動口402に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では普電装置401が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には1秒）を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口402に9個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第2作動口402への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口402に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

40

【2680】

50

上記のとおり、開閉実行モードにおいては、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードである場合と同様に、普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の長期間（１０秒）が選択される。さらに、開閉実行モードの実行期間において発生する普電開放状態の実行モードは、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードと同様に、低期待度モードとなる。これにより、開閉実行モードの実行期間においては、高頻度サポートモードである場合においても低頻度サポートモードである場合と同様に、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生し易い状態とすることができる。

【 2 6 8 1 】

10

＜普電制御処理＞

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される普電制御処理について説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普電制御処理は普図普電制御処理（図 1 5）におけるステップ S 3 1 0 にて実行される。

【 2 6 8 2 】

普電制御処理では、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側 R A M 8 4 の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「 0 」である場合には主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタの値を「 0 」クリアし、さらに普電用の駆動部 4 1 5 への駆動信号の出力を停止することで普電装置 4 0 1 を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「 0 」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）となる。

20

【 2 6 8 3 】

第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「 0 」ではない場合、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合には、普電用の駆動部 4 1 5 への駆動信号の出力を停止することで普電装置 4 0 1 を閉鎖状態とする。そして、主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における普電開放カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。1 減算後における普電開放カウンタの値が 1 以上である場合、普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）に亘って普電装置 4 0 1 を閉鎖状態に維持した後に、普電用の駆動部 4 1 5 への駆動信号の出力を再度行うことで普電装置 4 0 1 を開放状態とする。また、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である 2 秒に対応する情報をセットする。これにより、普電装置 4 0 1 が再度開放状態となるとともに、当該開放状態の継続期間として普電側の長開放の継続期間である 2 秒が設定される。1 減算後における普電開放カウンタの値が「 0 」である場合には普図普電カウンタの値を「 0 」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）となる。

30

【 2 6 8 4 】

＜特図特電制御処理＞

40

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図特電制御処理について図 2 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理はタイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 3 にて実行される。

【 2 6 8 5 】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップ S E 2 0 1）。図 2 2 3 は保留情報の取得処理を示すフローチャートである。保留情報の取得処理では、ステップ S E 3 0 1 ～ステップ S E 3 0 5 において、上記第 1 の実施形態における保留情報取得処理（図 1 9）のステップ S 7 0 1 ～ステップ S 7 0 5 と同様の処理を実行する。具体的には、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生しており（ステップ S E 3 0 1： Y E S）、さらに第 1 特図用エリア 4 6 1 に記憶されている第 1 保留情報の数が上限記憶数未満（「 4 」未満）である場合（

50

ステップ S E 3 0 2 : Y E S) 、第 1 保留情報を取得するための処理を実行する。

【 2 6 8 6 】

第 1 保留情報を取得するための処理では、まず第 1 特図用エリア 4 6 1 に記憶されている未処理の第 1 保留情報の数を主側 M P U 8 2 にて把握するために主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図保留カウンタの値を 1 加算する (ステップ S E 3 0 3) 。当該第 1 特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット 3 7 における第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が調整される。これにより、第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が第 1 特図用エリア 4 6 1 に格納されている第 1 保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタ C 1 、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 特図用エリア 4 6 1 のうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S E 3 0 3 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する (ステップ S E 3 0 4) 。その後、第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S E 3 0 5) 。これにより、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 2 a の表示内容が第 1 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

【 2 6 8 7 】

ステップ S E 3 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S E 3 0 2 にて否定判定をした場合又はステップ S E 3 0 5 の処理を実行した場合には、普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生しているか否かを判定する (ステップ S E 3 0 6) 。ステップ S E 3 0 6 にて肯定判定をした場合、現状が遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況であることを条件として (ステップ S E 3 0 7 : Y E S) 、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 への格納処理を実行する (ステップ S E 3 0 8) 。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1 及び種別乱数カウンタ C 2 の各数値情報を第 2 保留情報として、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納する。つまり、第 2 保留情報は、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況においてのみ取得される。そして、詳細は後述するように当否判定処理の実行に関して、換言すれば遊技回の実行に関して、第 2 保留情報は第 1 保留情報よりも実行契機として優先されるため、第 2 保留情報が第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納された場合には即座に当該第 2 保留情報を契機とした当否判定処理が実行され、当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始される。

【 2 6 8 8 】

特図特電制御処理 (図 2 2 2) の説明に戻り、ステップ S E 2 0 1 にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側 R O M 8 3 に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す (ステップ S E 2 0 2) 。特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタは、特図特電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

【 2 6 8 9 】

特図特電カウンタは「 0 」～「 8 」の値を取り得るものであり、「 0 」～「 8 」の各値は各処理 (ステップ S E 2 0 5 ～ステップ S E 2 1 3) の開始アドレスに対応している。具体的には、特図特電カウンタの値が「 0 」である場合には遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理 (ステップ S E 2 0 5) が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「 1 」である場合には遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理 (ステップ S E 2 0 6) が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「 2 」である場合には遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理 (ステップ S E 2 0 7) が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「 3 」である場合には振分実行モードの開始設定を行うための処理である振分開始用処理 (ステップ S E 2 0 8) が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「 4 」である場合には振分実行モード中の各種処理を実行するための振分用処理 (ステップ S E 2 0 9) が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「 5 」である場合には開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である

特電開始処理（ステップ S E 2 1 0）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電入賞装置 3 2 の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（ステップ S E 2 1 1）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「7」である場合には特電入賞装置 3 2 の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（ステップ S E 2 1 2）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「8」である場合には開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（ステップ S E 2 1 3）が実行対象となる。

【2 6 9 0】

特図特電制御処理では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は（ステップ S E 2 0 2）、特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し（ステップ S E 2 0 3）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S E 2 0 4）。以下、ステップ S E 2 0 5～ステップ S E 2 1 3 の各処理について個別に説明する。

【2 6 9 1】

＜特図変動開始処理＞

まずステップ S E 2 0 5 の特図変動開始処理について、図 2 2 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 6 9 2】

特図変動開始処理では、第 1 保留情報又は第 2 保留情報が記憶されていることを条件として（ステップ S E 4 0 1 : Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S E 4 0 2）。データ設定処理では、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に第 2 保留情報が記憶されている場合、第 1 特図用エリア 4 6 1 に当該第 2 保留情報よりも先に取得された第 1 保留情報が取得されているか否かに関係なく、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に記憶されている第 2 保留情報を実行対象として設定する。これにより、第 2 保留情報を第 1 保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。なお、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に記憶された第 2 保留情報は当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了した場合に消去される。

【2 6 9 3】

一方、データ設定処理では、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に第 2 保留情報が記憶されていない場合、第 1 特図用エリア 4 6 1 の第 1 エリア 4 6 2 a に格納されたデータを第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 に移動する。その後、第 1 特図用エリア 4 6 1 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリア 4 6 2 a～4 6 2 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 2 エリア 4 6 2 b→第 1 エリア 4 6 2 a、第 3 エリア 4 6 2 c→第 2 エリア 4 6 2 b、第 4 エリア 4 6 2 d→第 3 エリア 4 6 2 c といった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第 4 エリア 4 6 2 d が「0」クリアされる。また、データ設定処理では、第 1 特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の画像が第 1 保留情報の減少に対応させて更新される。

【2 6 9 4】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップ S E 4 0 3）。当否判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第 1 保留情報であれば第 1 当否テーブル 4 7 1（図 2 1 7（a）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第 2 保留情報であれば第 2 当否テーブル 4 7 2（図 2 1 7（a）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出す。既に説明したとおり当否抽選モードは 1 種類である。当否テーブル 4 7 1，4 7 2 を読み出した後は、第 1 保留情報が今回の遊技回の契機である場合には第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出し、第 2 保留情報が今回の遊技回の契機である場合には第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出す。そして、その読

み出した当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報が、上記読み出した当否テーブル 4 7 1, 4 7 2 のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、第 2 当否テーブル 4 7 2 が読み出されていることを条件として、上記読み出した当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報が、当該第 2 当否テーブル 4 7 2 のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、小当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【2 6 9 5】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップ S E 4 0 4 : Y E S）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップ S E 4 0 5）。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第 1 保留情報であれば大当たり振分テーブル 4 7 3（図 2 1 5 参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し、第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタ C 2 から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル 4 7 3 を参照することにより、その読み出した数値情報が第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれに対応しているのかを特定する。また、大当たり用の振分判定処理（ステップ S E 4 0 5）では、遊技回の開始対象が第 2 保留情報であれば、今回の大当たり結果として第 3 大当たり結果を特定する。

【2 6 9 6】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側 R A M 8 4 のフラグに「1」をセットする（ステップ S E 4 0 6）。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S E 4 0 7）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部 3 7 a, 3 7 b に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S E 4 0 7 では、ステップ S E 4 0 5 にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。なお、各大当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の

【2 6 9 7】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップ S E 4 0 8 : Y E S）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップ S E 4 0 9）。既に説明したとおり、小当たり結果は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回において発生し得る遊技結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回においては発生しない。小当たり用の振分判定処理（ステップ S E 4 0 9）では、主側 R O M 8 3 に記憶された小当たり振分テーブル 4 7 4（図 2 1 5）を参照し、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納されている種別乱数カウンタ C 2 についての数値情報が小当たり振分テーブル 4 7 4 に設定されている小当たり結果のいずれかと一致しているのかを判定する。

【2 6 9 8】

その後、小当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップ S E 4 1 0）。小当たり用のフラグセット処理では、ステップ S E 4 0 9 における小当たり用の振分判定処理にて、第 1 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 2 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 3 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 4 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 5 小当たり結果が選択された場

合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 6 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 7 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【 2 6 9 9 】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S E 4 1 1）。小当たり結果用の停止結果設定処理では、第 2 特図表示部 3 7 b に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S E 4 1 1 では、ステップ S E 4 0 9 にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の

10

【 2 7 0 0 】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップ S E 4 0 8 : N O）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S E 4 1 2）。具体的には、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

20

【 2 7 0 1 】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップ S E 4 1 3）。変動表示期間の特定処理（ステップ S E 4 1 3）では、現状が高頻度サポートモードであれば、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を高頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間（具体的には 1 5 秒、2 0 秒、2 5 秒及び 3 0 秒のいずれか）の情報を読み出す。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を高頻度サポート用のテーブル群における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第 2 保留情報が遊技回の実行対象であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には 3 秒）の情報を読み出す。これにより、高頻度サポートモードにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第 1 保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には 1 0 秒）の情報を読み出す。

30

40

【 2 7 0 2 】

変動表示期間の特定処理（ステップ S E 4 1 3）では、現状が低頻度サポートモードであれば、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を低頻度サポート

50

用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最長期間（具体的には10分）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の消化効率を低下させることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、第1特図用エリア461に3個以上の第1保留情報が記憶されている状態で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出し、第1特図用エリア461に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状態で開始された遊技回である場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間（具体的には5秒、6秒、7秒及び8秒のいずれか）の情報を読み出す。

10

【2703】

通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われ、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてしまう。このため、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われるおそれがある。これに対して、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には絵柄の変動表示期間として10分が選択される構成である。これにより、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合における遊技回の消化効率が低くなるようにして、通常遊技状態STA0では基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

20

【2704】

ステップSE413にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSE414）。変動用コマンドには、ステップSE413にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技回であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技回であるかを示す情報が含まれる。

30

40

【2705】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップSE415）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSE416）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップSE206）に対応する「1」となる。

【2706】

50

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 0 6 にて実行される特図変動中処理について図 2 2 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 7 0 7 】

主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタの値が 1 以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップ S E 5 0 1 : N O）、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 3 7 a , 3 7 b の表示内容の更新タイミングであるか否かを判定する（ステップ S E 5 0 2）。ステップ S E 5 0 2 にて肯定判定を行った場合には、当該特図表示部 3 7 a , 3 7 b の表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップ S E 5 0 3）。これにより、制御対象の特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

10

【 2 7 0 8 】

特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 4 1 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 3 7 a , 3 7 b を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

20

【 2 7 0 9 】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合（ステップ S E 5 0 1 : Y E S）には、最終停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 5 0 4）。音光側 M P U 9 3 は最終停止コマンドを受信し、今回の遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない場合には、当該受信した最終停止コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置 4 1 にて確定表示させる。なお、詳細は後述するが、今回の遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて、当該遊技回にて発生した小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せの確定表示が図柄表示装置 4 1 にて開始される時短終了予告演出が実行される。

30

【 2 7 1 0 】

その後、遊技回の開始時に、既に説明した特図変動開始処理（図 2 2 4）におけるステップ S E 4 0 7、ステップ S E 4 1 1 及びステップ S E 4 1 2 のいずれかにて主側 R A M 8 4 に記憶された特図表示部 3 7 a , 3 7 b の絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップ S E 5 0 5）。これにより、制御対象の特図表示部 3 7 a , 3 7 b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0 . 5 s e c）の情報をセットする（ステップ S E 5 0 6）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

40

【 2 7 1 1 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S E 5 0 7 : Y E S）、すなわち高頻度サポートモードである第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかである場合には、小当たり結果対応処理を実行する（ステップ S E 5 0 8）。図 2 2 6 は小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【 2 7 1 2 】

小当たり結果対応処理では、今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 7 小当たり結果のいずれかである場合（ステップ S E 6 0 1 : Y E S）、小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g

50

の減算処理を実行する（ステップS E 6 0 2）。既に説明したとおり、第1～第3小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 c、第6小当たりカウンタ4 8 5 f及び第7小当たりカウンタ4 8 5 gには、いずれかの時短状態S T A 1～S T A 3の開始時に、当該時短状態S T A 1～S T A 3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされるとともに、第4小当たりカウンタ4 8 5 d及び第5小当たりカウンタ4 8 5 eには、高頻度サポートモードとなる遊技状態S T A 1～S T A 4のいずれかの開始時に、当該遊技状態S T A 1～S T A 4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされる。小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 gの減算処理（ステップS E 6 0 2）では、第1～第3時短状態S T A 1～S T A 3のいずれかである場合、主側R A M 8 4における第1～第7小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 gのうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 gの値を1減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第1小当たり結果である場合には第1小当たりカウンタ4 8 5 aの値を1減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第4小当たり結果である場合には第4小当たりカウンタ4 8 5 dの値を1減算する。

10

【2 7 1 3】

小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 gの減算処理（ステップS E 6 0 2）では、終了準備状態S T A 4であるとともに今回の小当たり結果が第4小当たり結果である場合には、主側R A M 8 4における第4小当たりカウンタ4 8 5 dの値を1減算する。また、終了準備状態S T A 4であるとともに今回の小当たり結果が第5小当たり結果である場合には、主側R A M 8 4における第5小当たりカウンタ4 8 5 eの値を1減算する。一方、終了準備状態S T A 4であるとともに今回の小当たり結果が第1～第3小当たり結果、第6小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかである場合には、小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 gの値を減算する処理を実行しない。これにより、終了準備状態S T A 4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定する場合に参照されない第1～第3小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 c、第6小当たりカウンタ4 8 5 f及び第7小当たりカウンタ4 8 5 gの値が「0」に維持されるようにすることができる。

20

【2 7 1 4】

その後、主側R A M 8 4の第4高頻度フラグ4 8 1 dに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS E 6 0 3）。既に説明したとおり、小当たり結果対応処理（図2 2 6）は、特図変動中処理（図2 2 5）において第1～第4高頻度フラグ4 8 1 a～4 8 1 dのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップS E 5 0 7：Y E S）に実行される。ステップS E 6 0 3にて否定判定を行った場合、すなわち第1～第3高頻度フラグ4 8 1 a～4 8 1 cのいずれかに「1」がセットされておりいずれかの時短状態S T A 1～S T A 3である場合には、主側R A M 8 4における第1～第3小当たりカウンタ4 8 5 a～4 8 5 c、第6小当たりカウンタ4 8 5 f及び第7小当たりカウンタ4 8 5 gのいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS E 6 0 4）。

30

【2 7 1 5】

ステップS E 6 0 3にて肯定判定を行った場合、又はステップS E 6 0 4にて否定判定を行った場合には、主側R A M 8 4における第4小当たりカウンタ4 8 5 d及び第5小当たりカウンタ4 8 5 eのいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS E 6 0 5）。ステップS E 6 0 4にて肯定判定を行った場合、又はステップS E 6 0 5にて肯定判定を行った場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを意味するため、主側R A M 8 4における高頻度終了小当たりフラグ4 8 4に「1」をセットする（ステップS E 6 0 6）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、即時高頻度終了処理を実行する（ステップS E 6 0 7）。図2 2 7（a）は即時高頻度終了処理を示すフローチャートである。

40

50

【2716】

即時高頻度終了処理では、主側RAM84における普図普電カウンタの値が「1」又は「2」であるか否かを判定する（ステップSE701）。既に説明したとおり、普図普電カウンタの値が「1」である場合には、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理が普図変動中処理（ステップS308）である状態であるとともに、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われている状態である。また、普図普電カウンタの値が「2」である場合には、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理が普図確定中処理（ステップS309）である状態であるとともに、普図表示部38aにおいて絵柄の確定表示が行われている状態である。普図普電カウンタの値が「1」又は「2」である場合（ステップSE701：YES）には、主側RAM84に読み出されている普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報又は普図外れ結果用の停止態様の情報をクリアするとともに、今回の変動表示回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報として、即時停止用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSE702）。既に説明したとおり、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報は、普図変動開始処理（図221）のステップSE109における普図当選結果用の停止結果設定処理にて主側RAM84に読み出されるとともに、普図外れ結果用の停止態様の情報は、普図変動開始処理（図221）のステップSE110における普図外れ結果用の停止結果設定処理にて主側RAM84に読み出される。ステップSE702にて読み出される即時停止用の絵柄の停止態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報及び普図外れ結果用の停止態様の情報とは異なっている。

10

20

【2717】

その後、確定表示期間（具体的には0.4秒）に対応する情報を、主側RAM84における普図側タイマカウンタにセットし（ステップSE703）、主側RAM84の普図普電カウンタに「2」をセットする（ステップSE704）。これにより、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理がステップS309における普図確定中処理となる。

【2718】

このように、普図普電カウンタの値が「1」であり、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況においてステップSE701にて肯定判定を行ってステップSE702～ステップSE704の処理を実行することにより、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図普電カウンタの値が「2」であり、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況においてステップSE701にて肯定判定を行ってステップSE702～ステップSE704の処理を実行することにより、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続される。

30

【2719】

主側RAM84における普図普電カウンタの値が「3」である場合（ステップSE701：NO、ステップSE705：YES）には、普電閉鎖処理を実行する（ステップSE706）。普電閉鎖処理では、普電用の駆動部415への駆動信号の出力を停止することで普電装置401を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における普電開放カウンタを「0」クリアし（ステップSE707）、主側RAM84における普電入賞カウンタを「0」クリアする（ステップSE708）。その後、主側RAM84における普図側タイマカウンタを「0」クリアし（ステップSE709）、主側RAM84における普図普電カウンタを「0」クリアする（ステップSE710）。

40

【2720】

このように、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間においてステップSE706～ステップSE710の処理を実行することにより、実行中であった普電開放状態を終了させることができるとともに、普図普電制御処理（図15）にお

50

る実行対象の処理がステップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）となるようにすることができる。

【2 7 2 1】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、主側 R A M 8 4 における普図普電カウンタには「0」～「3」のいずれかの数値情報が設定される。普図普電カウンタの値が「0」である状況、すなわち普図普電制御処理（図 1 5）における実行対象の処理がステップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）である状況において即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））が実行された場合には、ステップ S E 7 0 1 及びステップ S E 7 0 5 にて否定判定が行われる。

【2 7 2 2】

ステップ S E 7 0 4 の処理を行った場合、ステップ S E 7 0 5 にて否定判定を行った場合、又はステップ S E 7 1 0 の処理を行った場合には、即時高頻度終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 7 1 1）。即時高頻度終了コマンドには、現状における高頻度フラグエリア 4 8 1 の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d に設定されている情報が、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を示す情報として設定されている。音光側 M P U 9 3 は、即時高頻度終了コマンドに設定されている情報に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握するとともに、当該把握して遊技状態に対応する態様で、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて、振分実行モード中の演出（後述する振分中演出）及び振分実行モード後の演出（後述する振分後演出）を実行する。

【2 7 2 3】

その後、高頻度終了設定処理を実行する（ステップ S E 7 1 2）。図 2 2 7（b）は高頻度終了設定処理を示すフローチャートである。高頻度終了設定処理は、即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））のステップ S E 7 1 2、後述する特図確定中処理（図 2 2 8）のステップ S E 9 1 4、及び振分用処理（図 2 3 0）のステップ S F 2 2 8 にて実行される。

【2 7 2 4】

高頻度終了設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d を「0」クリアする（ステップ S E 8 0 1）。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。その後、小当たりカウンタ 4 8 5 a～4 8 5 g のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a～4 8 5 g を「0」クリアする（ステップ S E 8 0 2）。その後、高頻度終了カウンタ 4 8 2、4 8 3 のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 を「0」クリアする（ステップ S E 8 0 3）。

【2 7 2 5】

このように、高頻度終了設定処理を実行することにより、高頻度サポートモードを終了させて、低頻度サポートモードとすることができる。既に説明したとおり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））が実行されることにより普電開放状態が終了されている状態となる。そして、即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））のステップ S E 7 1 2 にて高頻度終了設定処理（図 2 2 7（b））が実行されることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに普電装置 4 0 1 が閉鎖されている状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【2 7 2 6】

即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））では、ステップ S E 7 1 2 にて高頻度フラグエリア 4 8 1 の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d が「0」クリアされる前に、ス

10

20

30

40

50

テップ S E 7 1 1 にて即時高頻度終了コマンドを送信する構成であることにより、当該「0」クリアされる前の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d に設定されている情報を当該即時高頻度終了コマンドに設定することができる。これにより、音光側 M P U 9 3 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握可能とすることができる。

【2727】

小当たり結果対応処理（図 2 2 6）の説明に戻り、ステップ S E 6 0 7 にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態 S T A 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S E 6 0 8）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモード

10

【2728】

上記のとおり、今回の遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。また、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が行われている状況において当該第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が終了されて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるとともに、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間である状況において当該第 2 特図表示部

20

。

【2729】

特図変動中処理（図 2 2 5）の説明に戻り、第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のいずれにも「1」がセットされていない通常遊技状態 S T A 0 である場合（ステップ S E 5 0 7：N O）、又はステップ S E 5 0 8 にて小当たり結果対応処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 5 0 9）。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S E 2 0 7）に対応する「2」となる。

【2730】

30

<特図確定中処理>

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図確定中処理について図 2 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、特図確定中処理は特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 0 7 にて実行される。

【2731】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合（ステップ S E 9 0 1：Y E S）には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する（ステップ S E 9 0 2）。今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ S E 9 0 2：Y E S）には、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ S E 9 0 3）、オープニングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 9 0 4）。音光側 M P U 9 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 3 加算する（ステップ S E 9 0 5）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理に対応する「5」となる。

40

【2732】

ステップ S E 9 0 2 にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果又は外れ結果である場合には、主側 R A M 8 4 における第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 9 0 6）。通常遊技状態 S T A 0 において今回の遊技回が実行された場合にはステ

50

ップ S E 9 0 6 にて否定判定が行われる。既に説明したとおり、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度終了設定処理（図 2 2 7（b））が実行されることにより第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d が「0」クリアされる。このため、当該場合にはステップ S E 9 0 6 にて否定判定が行われる。一方、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップ S E 9 0 6 にて肯定判定が行われる。また、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合にはステップ S E 9 0 6 にて肯定判定が行われる。

10

【2 7 3 3】

ステップ S E 9 0 6 にて肯定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の値を 1 減算する（ステップ S E 9 0 7）。その後、今回の遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回である場合（ステップ S E 9 0 8：Y E S）には、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 の値を 1 減算する（ステップ S E 9 0 9）。これにより、今回の遊技回が実行されたことにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の少なくとも一方の値が「0」となる。

20

【2 7 3 4】

ステップ S E 9 0 6 にて否定判定を行った場合、又はステップ S E 9 0 9 の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 1 ～ 第 7 小当たり結果のいずれかであるか否かを判定し（ステップ S E 9 1 0）、当該遊技結果が第 1 ～ 第 7 小当たり結果のいずれかである場合（ステップ S E 9 1 0：Y E S）には、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 9 1 1）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップ S E 2 0 8）に対応する「3」となる。

【2 7 3 5】

今回の遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回であり、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップ S E 9 0 8 にて否定判定が行われる。また、今回の遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回であり、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップ S E 9 1 0 にて否定判定が行われる。ステップ S E 9 0 8 又はステップ S E 9 1 0 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 9 1 2）。通常遊技状態 S T A 0 において今回の遊技回が実行された場合にはステップ S E 9 1 2 にて否定判定が行われる。第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S E 9 1 2：Y E S）、すなわち第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行された場合には、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の少なくとも一方の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S E 9 1 3）。

30

40

【2 7 3 6】

ステップ S E 9 1 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、既に説明した即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））のステップ S E 7 1 2 と同様に、高頻度終了設定処理を実行する（ステップ S E 9 1 4）。高頻度終了設定処理の内容は図 2 2 7（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側 R A M 8 4 の第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d を「0」する。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、主側 R A M 8 4 の第 1 ～

50

第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g を「0」クリアするとともに、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 を「0」クリアする。

【2 7 3 7】

その後、通常遊技状態 S T A 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S E 9 1 5）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T A 0 となったことを把握する。

【2 7 3 8】

このように、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了設定処理が実行されて、高頻度サポートモードが終了されるとともに低頻度サポートモードとなる。当該場合には、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a）））は実行されない。このため、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が実行されている状況である場合には当該普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が継続される。また、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間である場合には当該普電開放状態が継続される。

【2 7 3 9】

ステップ S E 9 1 2 にて否定判定を行った場合、ステップ S E 9 1 3 にて否定判定を行った場合、又はステップ S E 9 1 5 の処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S E 9 1 6）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

【2 7 4 0】

第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了された場合には、ステップ S E 9 0 6 にて否定判定が行われるとともにステップ S E 9 1 0 にて肯定判定が行われ、ステップ S E 9 1 1 の処理が実行された後に本特図確定中処理（図 2 2 8）が終了される。このため、当該場合には、ステップ S E 9 1 2 ~ ステップ S E 9 1 6 の処理は実行されない。また、通常遊技状態 S T A 0 において第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、ステップ S E 9 1 2 にて否定判定が行われてステップ S E 9 1 6 に進む。このため、当該場合には、ステップ S E 9 1 3 ~ ステップ S E 9 1 5 の処理は実行されない。

【2 7 4 1】

< 振分開始用処理 >

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 0 8 にて実行される振分開始用処理について図 2 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 7 4 2】

まず振分開始コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 1 0 1）。高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」がセットされていない場合、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない場合、振分開始コマンドには、現状における高頻度フラグエリア 4 8 1 の第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d に設定されている情報が、今回の振分実行モードの契機となる小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を示す情報として設定されている。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から即時高頻度終了コマンドを受信していない場合、振分開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の振分実行モードの契機となる小当たり結果が発生した遊技

回の開始時における遊技状態を把握するとともに、当該把握して遊技状態に対応する態様で、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて、振分実行モード中の演出（後述する振分中演出）及び振分実行モード後の演出（後述する振分後演出）を実行する。

【2743】

その後、主側 RAM 84 に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする（ステップ SF102）。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分装置部 411 に入球した遊技球の個数との関係で当該振分装置部 411 を振分開放状態から振分閉鎖状態に切り換える契機を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。その後、振分開放期間のセット処理を実行する（ステップ SF103）。振分開放期間のセット処理では、振分装置部 411 が振分開放状態に維持される期間が振分開放期間である 6 秒となるように当該 6 秒に対応する情報を主側 RAM 84 のタイマカウンタにセットする。

10

【2744】

その後、振分用の開放設定処理を実行する（ステップ SF104）。振分用の開放設定処理では、振分装置部 411 を振分開放状態とするために振分用の駆動部 434 への駆動信号の出力を開始するとともに、主側 RAM 84 に設けられた振分開放フラグに「1」をセットする。振分開放フラグは、振分装置部 411 が振分開放状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。振分開放フラグに「1」をセットすることにより、タイマ割込み処理（図 14）のステップ S207 におけるポート出力処理にて振分用の駆動部 434 への駆動信号の出力が行われるようにすることができる。これにより、振分開放フラグが「0」クリアされるまでの期間に亘って振分装置部 411 の振分開放状態が維持されるようにすることができる。

20

【2745】

その後、主側 ROM 83 から V 入賞用切換テーブル 488（図 215）を主側 RAM 84 に読み出す（ステップ SF105）。V 入賞用切換テーブル 488 は、振分装置部 411 における V 入賞切換片 422 が V 入賞閉鎖位置に配置されている V 入賞閉鎖状態と、当該 V 入賞切換片 422 が V 入賞開放位置に配置されている V 入賞開放状態との間の切り換えを行うタイミングを主側 MPU 82 にて把握するために参照される。V 入賞用切換テーブル 488 には、1 秒間に亘る V 入賞閉鎖状態→0.5 秒間に亘る V 入賞開放状態→…→1 秒間に亘る V 入賞閉鎖状態→0.5 秒間に亘る V 入賞開放状態の順番で、V 入賞閉鎖状態及び V 入賞開放状態の切り換えが行われるようにするためのデータが設定されている。

30

【2746】

その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ SF106）。振分開始用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「3」であるため、1 加算されることで特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップ SE209）に対応する「4」となる。

【2747】

<振分用処理>

次に、特図特電制御処理（図 222）のステップ SE209 にて実行される振分用処理について図 230 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【2748】

まず主側 RAM 84 の振分開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定することにより振分装置部 411 が振分開放状態であるか否かを判定する（ステップ SF201）。振分開放状態である場合（ステップ SF201：YES）には、主側 RAM 84 に読み出されている V 入賞用切換テーブル 488 における参照対象エリアを更新し（ステップ SF202）、当該更新後の参照対象エリアに設定されているデータに基づいて V 入賞切換片 422 の V 入賞開放位置から V 入賞閉鎖位置への切り換えタイミング、又は V 入賞切換片 422 の V 入賞閉鎖位置から V 入賞開放位置への切り換えタイミングであるか否かを判定する（ステップ SF203）。

【2749】

50

ステップ S F 2 0 3 にて肯定判定を行った場合には、V 入賞切換片 4 2 2 の切換処理を実行する（ステップ S F 2 0 4）。V 入賞切換片 4 2 2 の切換処理では、まず主側 R A M 8 4 に設けられた V 入賞開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。V 入賞開放フラグは、V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞開放位置に配置されている V 入賞開放状態であるか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。V 入賞開放フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞閉鎖位置に配置されている V 入賞閉鎖状態において切り換えのタイミングを迎えた場合には、V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力を開始するとともに、V 入賞開放フラグに「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 0 7 におけるポート出力処理にて V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力が行われるようにすることができる。とともに、V 入賞開放フラグが「0」クリアされるまでの期間に亘って V 入賞開放状態が維持されるようにすることができる。また、V 入賞切換片 4 2 2 の切換処理（ステップ S F 2 0 4）では、V 入賞開放フラグに「1」がセットされている場合、すなわち V 入賞開放状態において切り換えのタイミングを迎えた場合には、V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力を停止するとともに、V 入賞開放フラグを「0」クリアする。これにより、V 入賞閉鎖状態とすることができる。

10

【2 7 5 0】

ステップ S F 2 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S F 2 0 3 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 0 4 の処理を行った場合、カウント検知センサ 4 2 3 における検知が発生したか否かを判定する（ステップ S F 2 0 5）。カウント検知センサ 4 2 3 における検知が発生した場合（ステップ S F 2 0 5：Y E S）、すなわち振分装置部 4 1 1 への入球が発生した場合には、主側 R A M 8 4 における残存球カウンタ 4 8 7 の値を 1 加算するとともに、振分入賞カウンタの値を 1 減算する（ステップ S F 2 0 6）。

20

【2 7 5 1】

その後、当該 1 減算後の振分入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップ S F 2 0 7：Y E S）には、振分用の閉鎖設定処理を実行する（ステップ S F 2 0 8）。振分用の閉鎖設定処理では、振分用の駆動部 4 3 4 への駆動信号の出力を停止するとともに、主側 R A M 8 4 における振分開放フラグを「0」クリアする。これにより、振分装置部 4 1 1 を振分閉鎖状態とすることができる。また、振分用の閉鎖設定処理（ステップ S F 2 0 8）では、V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力を停止するとともに、主側 R A M 8 4 の V 入賞開放フラグを「0」クリアする。これにより、V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞閉鎖位置に配置されている V 入賞閉鎖状態とすることができる。このように、振分実行モードにおいて振分装置部 4 1 1 に入賞した遊技球が上限数（具体的には 1 0 個）に達した場合には、振分開放期間（具体的には 6 秒）の経過前においても振分装置部 4 1 1 が振分閉鎖状態となるとともに、V 入賞閉鎖状態となる。

30

【2 7 5 2】

ステップ S F 2 0 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S F 2 0 7 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 0 8 の処理を行った場合には、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したか否かを判定し（ステップ S F 2 0 9）、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合（ステップ S F 2 0 9：Y E S）には、主側 R A M 8 4 に設けられた V 入賞検知フラグに「1」をセットする（ステップ S F 2 1 0）。V 入賞検知フラグは、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したことに基いて 1 個の賞球を行うために参照されるフラグである。タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 7 における払出出力処理では、V 入賞検知フラグに「1」がセットされている場合、1 個の賞球の払い出しが行われるようにするための賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に送信し、V 入賞検知フラグを「0」クリアする。

40

【2 7 5 3】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」をセットする（ステップ S F 2 1 1）。これにより、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その

50

後、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF212）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。その後、主側RAM84における残存球カウンタ487の値を1減算する（ステップSF213）。これにより、振分装置部411から1個の遊技球が排出されたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【2754】

ステップSF209にて否定判定を行った場合、又はステップSF213の処理を行った場合には、排出検知センサ424における遊技球の検知が発生したか否かを判定し（ステップSF214）、排出検知センサ424における遊技球の検知が発生した場合（ステップSF214：YES）には、主側RAM84に設けられた排出検知フラグに「1」をセットする（ステップSF215）。排出検知フラグは、排出検知センサ424における遊技球の検知が発生したことに基づいて1個の賞球を行うために参照されるフラグである。タイマ割込み処理（図14）のステップS217における払出出力処理では、排出検知フラグに「1」がセットされている場合、1個の賞球の払い出しが行われるようにするための賞球コマンドを払出制御装置77に送信し、排出検知フラグを「0」クリアする。ステップSF215にて排出検知フラグに「1」をセットした後は、主側RAM84における残存球カウンタ487の値を1減算する（ステップSF216）。これにより、振分装置部411から1個の遊技球が排出されたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【2755】

ステップSF214にて否定判定を行った場合、又はステップSF216の処理を行った場合には、振分装置部411が振分開放状態である状況において振分開放期間（具体的には6秒）が経過したか否かを判定する（ステップSF217）。ステップSF217では、振分開放フラグに「1」がセットされている状態で特図側タイマカウンタの値が「0」となった場合に肯定判定を行う。

30

【2756】

ステップSF217にて肯定判定を行った場合には、既に説明したステップSF208と同様に、振分用の閉鎖設定処理を実行する（ステップSF218）。振分用の閉鎖設定処理では、振分用の駆動部434への駆動信号の出力を停止するとともに、主側RAM84における振分開放フラグを「0」クリアする。これにより、振分装置部411を振分閉鎖状態とすることができる。また、振分用の閉鎖設定処理（ステップSF208）では、V入賞用の駆動部453への駆動信号の出力を停止するとともに、主側RAM84のV入賞開放フラグを「0」クリアする。これにより、V入賞切換片422がV入賞閉鎖位置に配置されているV入賞閉鎖状態とすることができる。このように、振分開放期間（具体的には6秒）が経過した場合には、振分装置部411が振分閉鎖状態となるとともに、V入賞閉鎖状態となる。

40

【2757】

ステップSF217にて否定判定を行った場合、又はステップSF218の処理を行った場合には、振分装置部411が振分閉鎖状態であるとともに主側RAM84における残存球カウンタ487の値が「0」であるか否かを判定する（ステップSF219）。ステップSF219では、主側RAM84における振分開放フラグ及び残存球カウンタ487の値が「0」である場合に肯定判定を行う。ステップSF219にて否定判定を行った場合には、そのまま本振分用処理を終了する。これにより、振分装置部411に入球したものの未だ排出検知センサ424及びV入賞検知センサ425のいずれにおいても検知されていない遊技球が振分装置部411の内部に存在している場合には、当該遊技球が当該排

50

出検知センサ 4 2 4 及び V 入賞検知センサ 4 2 5 のいずれかにおいて検知されるまで振分実行モードの終了が待機されるようにすることができる。

【 2 7 5 8 】

ステップ S F 2 1 9 にて肯定判定を行った場合には、振分終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 2 2 0）。振分終了コマンドは、振分実行モードが終了したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。主側 M P U 8 2 は、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを示す情報を振分終了コマンドに設定する。また、主側 M P U 8 2 は、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したことを示す情報を振分終了コマンドに設定する。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から振分終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行していた振分実行モード中の演出（後述する振分中演出）を終了するとともに、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分実行モード後の演出（後述する振分後演出）を開始する。

10

【 2 7 5 9 】

その後、V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 2 2 1）。V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」がセットされている場合（ステップ S F 2 2 1 : Y E S）、すなわち振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生している場合には、V 入賞フラグ 4 8 6 を「0」クリアする（ステップ S F 2 2 2）。その後、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ S F 2 2 3）、オープニングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 2 2 4）。音光側 M P U 9 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S F 2 2 5）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理に対応する「5」となる。

20

【 2 7 6 0 】

ステップ S F 2 2 1 にて否定判定を行った場合、すなわち振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、フラグクリア処理を実行する（ステップ S F 2 2 6）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側 R A M 8 4 の各種フラグを「0」クリアする。具体的には、主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 を「0」クリアする。また、振分実行モードにおいては主側 R A M 8 4 における第 1 小当たり結果に対応するフラグ～第 7 小当たり結果に対応するフラグのいずれかに「1」がセットされているが、フラグクリア処理（ステップ S F 2 2 6）では、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。

30

【 2 7 6 1 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の少なくとも一方の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S F 2 2 7）。ステップ S F 2 2 7 にて肯定判定を行った場合、すなわち遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、既に説明した特図変動中処理（図 2 2 5）のステップ S E 5 1 5 及び小当たり結果対応処理（図 2 2 6）のステップ S E 6 0 7 と同様に、高頻度終了設定処理を実行する（ステップ S F 2 2 8）。高頻度終了設定処理の内容は図 2 2 7（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側 R A M 8 4 の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d を「0」する。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、主側 R A M 8 4 の第 1～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a～4 8 5 g を「0」クリアするとともに、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 を「0」クリアする。

40

50

【2762】

その後、通常遊技状態 S T A 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S F 2 2 9）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T A 0 となったことを把握する。

【2763】

ステップ S F 2 2 7 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 2 9 の処理を行った場合には、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S F 2 3 0）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

10

【2764】

振分実行モードに移行したものの V 入賞検知センサ 4 2 5 にて遊技球が検知されなかった場合には、サポートモードを変更するための処理は実行されない。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了された後に振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの終了後におけるサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。

【2765】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモード（第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれか）にて振分実行モードが実行され、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、振分実行モードの終了後においても高頻度サポートモードが維持されるとともに、当該振分実行モードの開始直前の遊技状態（第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれか）が維持される。

20

【2766】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードにて振分実行モードが実行され、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、振分実行モードの終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。

30

【2767】

＜特電開始処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 0 にて実行される特電開始処理について説明する。

【2768】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が第 1 大当たり結果又は第 2 大当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「3」をセットするとともに、今回の遊技結果が第 3 大当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「10」をセットする。また、今回の遊技結果が第 1 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「9」をセットし、今回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「7」をセットし、今回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 5 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「2」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 7 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側 M P U 8 2 に

40

50

て特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S E 2 1 1）に対応する「6」となる。

【2 7 6 9】

＜特電開放中処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 1 にて実行される特電開放中処理について説明する。

【2 7 7 0】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタの値を 1 減算するとともに特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタの値を 1 減算するとともに特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を 1 減算した場合、その 1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には 3 秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップ S E 2 1 2）に対応する「7」となる。一方、1 減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信した後に、特図特電カウンタの値を 2 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップ S E 2 1 3）に対応する「8」となる。なお、音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。

【2 7 7 1】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 2 にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【2 7 7 2】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 7 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「1 0」をセットする。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S E 2 1 1）に対応する「6」となる。

【2 7 7 3】

＜特電終了処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 3 にて実行される特電終了処理について図 2 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 7 7 4】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S F 3 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S F 3 0 2）、当該遊技結果が第 1 大当たり結果である場合（ステップ S F 3 0 2：Y E S）には、終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行する（ステップ S F 3 0 3）。図 2 3 2（a）は終了準備状態 S T A 4 の設定処理を示すフローチャートである。終了準備状態 S T A 4 の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）のステップ S F 8 0 8 においても実行される。

【2 7 7 5】

終了準備状態 S T A 4 の設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d を「0」クリアし（ステップ S F 4 0 1）、第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「1」をセットする（ステップ S F 4 0 2）。これにより、遊技状態を終了準備状態 S T A 4 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。
【2 7 7 6】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「5」をセットする（ステップ S F 4 0 3）。これにより、終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されるという条件、及び終了準備状態 S T A 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【2 7 7 7】

その後、小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g を「0」クリアし（ステップ S F 4 0 4）、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d 及び第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e に「1」をセットする（ステップ S F 4 0 5）。これにより、終了準備状態 S T A 4 において第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果が 1 回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数 ~ 第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。これにより、終了準備状態 S T A 4 の開始時に当該第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g に数値情報をセットする処理を不要としながら、当該終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかとなった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたと判定されてしまうことを防止することができる。

20

30

【2 7 7 8】

特電終了処理（図 2 3 1）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S F 3 0 2 : N O、ステップ S F 3 0 4 : Y E S）には、第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行する（ステップ S F 3 0 5）。図 2 3 2（b）は第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を示すフローチャートである。第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）のステップ S F 8 0 3 においても実行される。

【2 7 7 9】

第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d を「0」クリアし（ステップ S F 5 0 1）、第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a に「1」をセットする（ステップ S F 5 0 2）。これにより、遊技状態を第 1 時短状態 S T A 1 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。
【2 7 8 0】

40

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする（ステップ S F 5 0 3）。これにより、第 1 時短状態 S T A 1 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回となるという条件、及び第 1 時短状態 S T A 1 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行

50

回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2781】

その後、主側RAM84における第2小当たりカウンタ485b、第3小当たりカウンタ485c及び第6小当たりカウンタ485fに「1」をセットする（ステップSF504）。これにより、第1時短状態STA1において第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果のいずれかが1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485a、第4小当たりカウンタ485d、第5小当たりカウンタ485e及び第7小当たりカウンタ485gに「100」をセットする（ステップSF505）。これにより、第1時短状態STA1における第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【2782】

特電終了処理（図231）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果である場合（ステップSF304：NO、ステップSF306：YES）には、第3時短状態STA3の設定処理を実行する（ステップSF307）。図232（c）は第3時短状態STA3の設定処理を示すフローチャートである。第3時短状態STA3の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図233）のステップSF807においても実行される。

20

【2783】

第3時短状態STA3の設定処理では、まず高頻度フラグ481a～481dのクリア処理を実行することにより主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし（ステップSF601）、第3高頻度フラグ481cに「1」をセットする（ステップSF602）。これにより、遊技状態を第3時短状態STA3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【2784】

その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする（ステップSF603）。これにより、第3時短状態STA3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回となるという条件、及び第3時短状態STA3において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

30

【2785】

その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485aに「1」をセットする（ステップSF604）。これにより、第3時短状態STA3において第1小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第2～第7小当たりカウンタ485b～485gに「100」をセットする（ステップSF605）。これにより、第3時短状態STA3における第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

【2786】

特電終了処理（図231）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（ステップSF306：NO）には、主側RAM

50

84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSF308）、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSF308：NO）には主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF309）。ステップSF308にて肯定判定を行った場合、又はステップSF309にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSF310）。一方、ステップSF308及びステップSF309にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理（ステップSF310）を実行することなくステップSF311に進む。

【2787】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップSF308にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSF310）が実行される。また、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているため、ステップSF309にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSF310）が実行される。一方、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理（ステップSF310）は実行されない。図233は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【2788】

まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップSF801）。ステップSF801では、高頻度終了小当たりフラグ484の値が「0」である状態である場合には当該状態が維持されるようにする。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSF802：YES）には、既に説明した特電終了処理（図231）のステップSF305と同様に、第1時短状態STA1の設定処理を実行する（ステップSF803）。第1時短状態STA1の設定処理の処理内容は、図232（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第1高頻度フラグ481aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STA1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、第2小当たりカウンタ485b、第3小当たりカウンタ485c及び第6小当たりカウンタ485fに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ485a、第4小当たりカウンタ485d、第5小当たりカウンタ485e及び第7小当たりカウンタ485gに「100」をセットする。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2789】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果である場合（ステップSF802：NO、ステップSF804：YES）には

、第2時短状態STA2の設定処理を実行する（ステップSF805）。図232（d）は第2時短状態STA2の設定処理を示すフローチャートである。

【2790】

第2時短状態STA2の設定処理では、まず高頻度フラグ481a～481dのクリア処理を実行することにより主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし（ステップSF701）、第2高頻度フラグ481bに「1」をセットする（ステップSF702）。これにより、遊技状態を第2時短状態STA2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【2791】

その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする（ステップSF703）。これにより、第2時短状態STA2において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回となるという条件、及び第2時短状態STA2において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【2792】

その後、主側RAM84における第4小当たりカウンタ485d、第5小当たりカウンタ485e及び第7小当たりカウンタ485gに「1」をセットする（ステップSF704）。これにより、第2時短状態STA2において第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかが1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、第3小当たりカウンタ485cに「2」をセットする（ステップSF705）。これにより、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、第1小当たりカウンタ485a、第2小当たりカウンタ485b及び第6小当たりカウンタ485fに「100」をセットする（ステップSF706）。これにより、第2時短状態STA2における第1小当たり結果の発生回数、第2時短状態STA2における第2小当たり結果の発生回数及び第2時短状態STA2における第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

30

【2793】

特電終了時の状態設定処理（図233）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果である場合（ステップSF804：NO、ステップSF806：YES）には、既に説明した特電終了処理（図231）のステップSF307と同様に、第3時短状態STA3の設定処理を実行する（ステップSF807）。第3時短状態STA3の設定処理の内容は、図232（c）を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第3高頻度フラグ481cに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第3時短状態STA3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485aに「1」をセットするとともに、第2～第7小当たりカウンタ485b～485gに「100」をセットする。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

50

【2794】

既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（図233）は、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合に、特電終了処理（図231）のステップSF310にて実行される処理である。ステップSF806にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第6小当たり結果又は第7小当たり結果であることを意味するため、既に説明した特電終了処理（図231）のステップSF303と同様に、終了準備状態STA4の設定処理を実行する（ステップSF808）。終了準備状態STA4の設定処理の処理内容は図232（a）を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第4高頻度フラグ481dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STA4とすることができる。とともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第7小当たりカウンタ485a～485gを「0」クリアするとともに、第4小当たりカウンタ485d及び第5小当たりカウンタ485eに「1」をセットする。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

20

【2795】

既に説明したとおり、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、特電終了時の状態設定処理（図233）は実行されない。当該場合には、第1～第4高頻度フラグ481a～481dの値が「0」である状態が継続され、通常遊技状態STA0において遊技回が実行されることとなる。

30

【2796】

特電終了処理（図231）の説明に戻り、ステップSF303の処理を行った場合、ステップSF305の処理を行った場合、ステップSF307の処理を行った場合、ステップSF309にて否定判定を行った場合、又はステップSF310の処理を行った場合には、ステップSF302～ステップSF310の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSF311）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSF312）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

40

【2797】

次に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について図234のタイムチャートを参照しながら説明する。図234（a）は第1高頻度フラグ481aの状態を示し、図234（b）は第2高頻度フラグ481bの状態を示し、図234（c）は遊技結果が第2小当たり結果となる遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図234（d）は遊技結果が第4小当たり結果となる遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図234（e）はV入賞フラグ486の状態を示し、図234（f）は普電装置401に設けられた第2作動口402に

50

遊技球が入賞するタイミングを示し、図 234 (g) は振分装置部 411 に遊技球が入球するタイミングを示し、図 234 (h) は振分実行モードの実行期間を示し、図 234 (i) は開閉実行モードの実行期間を示す。

【2798】

図 234 (a) に示すように、t1 のタイミングにおいて第 1 高頻度フラグ 481a には「1」がセットされている。このため、サポートモードは高頻度サポートモードであるとともに、遊技状態は第 1 時短状態 S T A 1 である。図 234 (f) に示すように、t1 のタイミングにて第 2 作動口 402 に遊技球が入賞する。このように、高頻度サポートモードでは第 2 作動口 402 への入賞が発生し易くなる。

【2799】

その後、t2 のタイミングで、図 234 (d) に示すように遊技結果が第 4 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 4 小当たり結果の発生回数は 100 回であり、t2 のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件は満たされない。このため、図 234 (a) に示すように高頻度サポートモード及び第 1 時短状態 S T A 1 は維持される。

【2800】

その後、t3 のタイミングで、図 234 (h) に示すように第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、図 234 (f) に示すように t4 のタイミング及び t5 のタイミングにて第 2 作動口 402 への遊技球の入賞が発生する。その後、t6 のタイミングで図 234 (h) に示すように振分実行モードが終了する。

【2801】

このように、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合、右側領域 P A 7 を流下する遊技球は普電装置 401 に入球する。遊技球を振分装置部 411 に到達させることは困難である。このため、図 234 (e) に示すように振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知は発生しない。また、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知は発生しない場合には、図 234 (i) に示すように振分実行モードが終了しても開閉実行モードには移行しない。

【2802】

第 1 時短状態 S T A 1 である t7 のタイミングで、図 234 (c) に示すように遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 2 小当たり結果の発生回数は 1 回であり、当該 t7 のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。このため、図 234 (a) に示すように第 1 高頻度フラグ 481a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。また、当該 t7 のタイミングで、実行中である普図表示部 38a における絵柄の変動表示、普図表示部 38a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 227 (a)））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【2803】

その後、t8 のタイミングで図 234 (h) に示すように振分実行モードが開始される。その後、図 234 (g) に示すように、t9 のタイミング及び t10 のタイミングにおいて振分装置部 411 に遊技球が入球する。その後、当該 t10 のタイミングにおいて振分装置部 411 に入球した遊技球が t11 のタイミングで V 入賞検知センサ 425 にて検知されると、図 234 (e) に示すように V 入賞フラグ 486 に「1」がセットされる。その後、t12 のタイミングで図 234 (h) に示すように振分実行モードが終了すると、V 入賞フラグ 486 に「1」がセットされていることに基づいて、図 234 (i) に示

10

20

30

40

50

すように開閉実行モードが開始される。

【2804】

このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、振分実行モードの開始前に高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、普電開放状態ではない状況となる。低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、右側領域PA7を流下する遊技球が普電装置401に入球する可能性が低いいため、振分装置部411まで遊技球が到達する。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなるとともに、開閉実行モードに移行し易くなる。

10

【2805】

その後、t13のタイミングで、図234(i)に示すように開閉実行モードが終了すると、図234(b)に示すように第2高頻度フラグ481bに「1」がセットされる。これにより、第2時短状態STA2に移行する。

【2806】

次に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子、及び終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について図235のタイムチャートを参照しながら説明する。図235(a)は第4高頻度フラグ481dの状態を示し、図235(b)は第3高頻度フラグ481cの状態を示し、図235(c)は低頻度サポートモードである期間を示し、図235(d)は遊技結果が第5小当たり結果となる遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図235(e)は遊技結果が第1小当たり結果となる遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図235(f)はV入賞フラグ486の状態を示し、図235(g)は振分実行モードの実行期間を示し、図235(h)は開閉実行モードの実行期間を示す。

20

【2807】

まず遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について説明する。

【2808】

図235(a)に示すように、t1のタイミングにおいて第4高頻度フラグ481dに「1」がセットされている。このため、高頻度サポートモードであるとともに、終了準備状態STA4である。t1のタイミングで図235(e)に示すように遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、終了準備状態STA4において第1小当たり結果が発生したことに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。このため、図235(a)に示すように高頻度サポートモード及び終了準備状態STA4が維持される。

30

【2809】

その後、図235(g)に示すように、t2のタイミングで第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始されるとともに、t3のタイミングで当該振分実行モードが終了する。図235(f)に示すように当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知は発生しない。このように、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

40

【2810】

既に説明したとおり、終了準備状態STA4では、第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。このため、振分実行モードが終了されるt3のタイミングで、図235(a)に示すように第4高頻度フラグ481dが「0」クリアされることにより、高頻度サポートモードが終

50

了されて、図 235 (c) に示すように低頻度サポートモードとなるとともに通常遊技状態 S T A 0 となる。

【2811】

このように、第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく遊技回の実行回数による高頻度終了条件のみが満たされた場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることとなるため、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知を発生させることは困難であり、当該振分実行モードの終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。

10

【2812】

次に、終了準備状態 S T A 4 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について説明する。

【2813】

終了準備状態 S T A 4 である t4 のタイミングで、図 235 (d) に示すように遊技回の遊技結果が第 5 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当たり結果の発生回数は 1 回であるため、当該 t4 のタイミングで小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 では第 2 特図表示部 37b における遊技回が 1 回実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件に加えて、遊技回の実行回数による高頻度終了条件も満たされることとなるが、このように両方の高頻度終了条件が満たされた場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことが優先されて、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了される。このため、当該 t4 のタイミングで、図 235 (a) に示すように第 4 高頻度フラグ 481d が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して、図 235 (c) に示すように低頻度サポートモードとなる。また、当該 t4 のタイミングで、実行中である普図表示部 38a における絵柄の変動表示、普図表示部 38a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 227 (a)））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

20

30

【2814】

その後、t5 のタイミングで図 235 (g) に示すように第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t6 のタイミングで V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生すると、図 235 (f) に示すように V 入賞フラグ 486 に「1」がセットされる。その後、t7 のタイミングで図 235 (g) に示すように振分実行モードが終了すると、V 入賞フラグ 486 に「1」がセットされていることに基づいて、図 235 (h) に示すように開閉実行モードが開始される。図 235 (f) に示すように、V 入賞フラグ 486 は当該 t7 のタイミングで「0」クリアされる。その後、t8 のタイミングで、図 235 (h) に示すように開閉実行モードが終了すると、図 235 (b) に示すように第 3 高頻度フラグ 481c に「1」がセットされる。これにより、図 235 (c) に示すように低頻度サポートモードが終了して、高頻度サポートモードである第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。

40

【2815】

上記のとおり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合とが存在している構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポ-

50

トモードが終了される場合には、振分実行モードが開始される前に高頻度サポートモードが終了されるとともに即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））が実行されるため、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが実行される。これにより、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることが容易になる。一方、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合には、振分実行モードの終了時に高頻度サポートモードが終了されるため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることとなる。これにより、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることが困難となる。

【2 8 1 6】

10

このように、高頻度サポートモードが終了するタイミングに応じて、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることが容易になる場合と、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることが困難になる場合とを生じさせることにより、高頻度サポートモードが終了するタイミングに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2 8 1 7】

次に、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数が小当たり結果の種類に応じて相違している様子について図 2 3 6 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 3 6（a）は遊技結果が第 3 小当たり結果となる遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図 2 3 6（b）は遊技結果が第 5 小当たり結果となる遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図 2 3 6（c）は第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b の状態を示し、図 2 3 6（d）は第 3 高頻度フラグ 4 8 1 c の状態を示し、図 2 3 6（e）は V 入賞フラグ 4 8 6 の状態を示し、図 2 3 6（f）は振分実行モードの実行期間を示し、図 2 3 6（g）は開閉実行モードの実行期間を示す。

20

【2 8 1 8】

まず第 5 小当たり結果が 1 回発生することにより第 2 時短状態 S T A 2 が終了する様子について説明する。

【2 8 1 9】

図 2 3 6（c）に示すように、t 1 のタイミングにおいて第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b に「1」がセットされている。このため、高頻度サポートモードであるとともに、第 2 時短状態 S T A 2 である。図 2 3 6（b）に示すように t 1 のタイミングで、遊技回の遊技結果が第 5 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第 2 時短状態 S T A 2 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当たり結果の発生回数は 1 回である。このため、当該 t 1 のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、図 2 3 6（c）に示すように第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。また、当該 t 1 のタイミングで、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a）））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

30

40

【2 8 2 0】

その後、t 2 のタイミングで、図 2 3 6（f）に示すように、低頻度サポートモードにおいて第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t 3 のタイミングで、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することにより、図 2 3 6（e）に示すように V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」がセットされる。その後、t 4 のタイミングで、図 2 3 6（f）に示すように振分実行モードが終了すると、V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」がセットされていることに基づいて、図 2 3 6（g）に示すように開閉実行モードが開始される。図 2 3 6（e）に示すように V 入賞フラグ 4 8 6 は当該 t 4 のタイミ

50

ングで「0」クリアされる。

【2821】

その後、t5のタイミングで、図236(g)に示すように開閉実行モードが終了すると、図236(d)に示すように第3高頻度フラグ481cに「1」がセットされる。これにより、第3時短状態STA3に移行する。このように、第2時短状態STA2では、第5小当たり結果が1回発生することにより振分実行モードが開始される前に高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、普電開放状態ではない状況となる。そして、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されることにより、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなるとともに、開閉実行モードに移行し易くなる。

10

【2822】

次に、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となることにより第2時短状態STA2が終了する様子について説明する。

【2823】

図236(c)に示すように、t6のタイミングにおいて第2高頻度フラグ481bに「1」がセットされている。このため、高頻度サポートモードであるとともに、第2時短状態STA2である。図236(a)に示すようにt6のタイミングで、遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第2時短状態STA2において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数は2回である。このため、当該t1のタイミングでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはなく、図236(c)に示すように第2時短状態STA2が維持される。

20

【2824】

その後、図236(f)に示すように、t7のタイミングで高頻度サポートモードにおいて第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始され、t8のタイミングで当該振分実行モードが終了する。図236(e)に示すように、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知は発生していない。このため、図236(g)に示すように開閉実行モードには移行しない。

【2825】

その後、図236(a)に示すようにt9のタイミングで、遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。これにより、第2時短状態STA2における第2小当たり結果の発生回数が2回となり、当該t9のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、図236(c)に示すように第2高頻度フラグ481bが「0」クリアされる。第2高頻度フラグ481bが「0」クリアされることにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。また、当該t9のタイミングで、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227(a)））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

30

【2826】

その後、t10のタイミングで、図236(f)に示すように、低頻度サポートモードにおいて第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t11のタイミングで、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより、図236(e)に示すようにV入賞フラグ486に「1」がセットされる。その後、t12のタイミングで、図236(f)に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞フラグ486に「1」がセットされていることに基づいて、図236(g)に示すように開閉実行モードが開始される。図236(e)に示すようにV入賞フラグ486は当該t12のタイミングで「0」クリアされる。

40

【2827】

50

その後、 t_{13} のタイミングで、図236(g)に示すように開閉実行モードが終了すると、図236(c)に示すように第2高頻度フラグ481bに「1」がセットされる。これにより、再び第2時短状態STA2が開始される。このように、第2時短状態STA2では、第3小当たり結果が2回発生することにより振分実行モードが開始される前に高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、普電開放状態ではない状況となる。そして、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されることにより、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し易くなる。

【2828】

上記のとおり、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数が小当たり結果の種類に応じて相違している。これにより、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果が発生した場合に、当該小当たり結果の種類及び当該小当たり結果の発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2829】

次に、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において、振分実行モード中に実行される振分中演出及び振分実行モードの終了時から所定期間（具体的には1秒間）に亘って実行される振分後演出の内容について説明する。

【2830】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて小当たり結果が発生した場合には、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードの実行期間に亘って、振分中演出として、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中であることを示す状態選択演出が実行される。そして、振分実行モードが終了したことに基づいて、状態選択演出が終了されるとともに、振分後演出として、選択された遊技状態を報知する選択結果報知演出が実行される。また、通常遊技状態STA0において小当たり結果が発生した場合には、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードの実行期間に亘って振分中演出として、振分実行モード中であることを示す通常振分中演出が実行される。そして、振分実行モードが終了したことに基づいて、通常振分中演出が終了されるとともに、振分後演出として、振分実行モードの実行前後において通常遊技状態STA0が維持されることを報知する通常遊技維持報知演出が実行される。

【2831】

図237(a)は状態選択演出の内容を説明するための説明図であり、図237(b)は選択結果報知演出の内容を説明するための説明図である。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、図柄表示装置41の下部には、保留表示領域42が設定されているとともに、保留表示領域42には、第1作動口33への入賞に基づき取得された第1保留情報の数を遊技者に報知するための第1保留画像G1が表示される第1保留表示領域42aが設けられている。

【2832】

図237(a)に示すように、状態選択演出では、図柄表示装置41に、振分実行モード中であることを示す「振分実行モード」という文字画像G41と、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中であることを示す「遊技状態選択中」という文字画像画像G42とが表示される。また、「遊技状態選択中」という文字画像画像G42の下方に、振分実行モードの終了後における遊技状態の候補が表示される状態選択表示領域G43が表示されるとともに、当該状態選択表示領域G43に振分実行モードの終了後における遊技状態の候補を示す文字画像G44が表示される。

【2833】

第1時短状態STA1において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第1状態選択演出では、状態選択表示領域G43において、「第2時短状態へ移行」、「終了準備状態へ移行」、「第1時短状態を維持」及び「通常遊技状態へ

10

20

30

40

50

移行」という４種類の文字画像 G 4 4 が、「第 2 時短状態へ移行」→「終了準備状態へ移行」→「第 1 時短状態を維持」→「通常遊技状態へ移行」という順番で順次表示された後に「第 2 時短状態へ移行」という文字画像 G 4 4 に戻り、これらの文字画像 G 4 4 の表示が繰り返されるスクロール表示が実行される。また、第 2 時短状態 S T A 2 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第 2 状態選択演出では、状態選択表示領域 G 4 3 において、「第 3 時短状態へ移行」、「終了準備状態へ移行」、「第 2 時短状態を維持」及び「通常遊技状態へ移行」という４種類の文字画像 G 4 4 が、「第 3 時短状態へ移行」→「終了準備状態へ移行」→「第 2 時短状態を維持」→「通常遊技状態へ移行」という順番で順次表示された後に「第 3 時短状態へ移行」という文字

10

【 2 8 3 4 】

第 3 時短状態 S T A 3 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第 3 状態選択演出では、状態選択表示領域 G 4 3 において、「第 1 時短状態へ移行」、「第 3 時短状態を維持」及び「通常遊技状態へ移行」という３種類の文字画像 G 4 4 が、「第 1 時短状態へ移行」→「第 3 時短状態を維持」→「通常遊技状態へ移行」という順番で順次表示された後に「第 1 時短状態へ移行」という文字画像 G 4 4 に戻り、これらの文字画像 G 4 4 の表示が繰り返されるスクロール表示が実行される。また、終了準備状態 S T A 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第 4 状態選択演出では、状態選択表示領域 G 4 3 において、「第 3 時短状態へ移行」及び「通常遊技状態へ移行」という２種類の文字画像 G 4 4 が交互に繰り返し表示されるスクロール表示が実行される。

20

【 2 8 3 5 】

状態選択演出（具体的には第 1 ～第 4 状態選択演出のいずれか）におけるスクロール表示にて 1 つの文字画像 G 4 4 が表示される期間は約 0.5 秒である。また、状態選択演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中である状況に対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中であることを示す選択中効果音が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。

30

【 2 8 3 6 】

状態選択演出の後に実行される選択結果報知演出として、第 1 時短状態 S T A 1 に移行することを報知する第 1 時短移行報知演出、第 2 時短状態 S T A 2 に移行することを報知する第 2 時短移行報知演出、第 3 時短状態 S T A 3 に移行することを報知する第 3 時短移行報知演出、終了準備状態 S T A 4 に移行することを報知する終了準備移行報知演出、通常遊技状態 S T A 0 に移行することを報知する通常遊技移行報知演出、第 1 時短状態 S T A 1 が維持されることを報知する第 1 時短維持報知演出、第 2 時短状態 S T A 2 が維持されることを報知する第 2 時短維持報知演出及び第 3 時短状態 S T A 3 が維持されることを報知する第 3 時短維持報知演出が存在している。

40

【 2 8 3 7 】

図 2 3 7 (b) に示すように、選択結果報知演出では、図柄表示装置 4 1 の右側上部に振分後表示領域 G 4 5 が表示されるとともに、当該振分後表示領域 G 4 5 の中に、振分実行モードの終了後における遊技状態を報知する文字画像 G 4 6 が表示される。例えば、第 2 時短移行報知演出では、図 2 3 7 (b) に示すように「第 2 時短状態へ移行」という文字画像 G 4 6 が 1 秒間に亘って振分後表示領域 G 4 5 に表示される。

【 2 8 3 8 】

選択結果報知演出では、当該 1 秒間に亘って、振分後演出の種類に対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。具体的には、第 1

50

時短移行報知演出、第2時短移行報知演出及び第3時短移行報知演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態STA1～STA3であることを報知する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態STA1～STA3であることを報知する時短移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。また、終了準備移行報知演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態STA4であることを報知する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態STA4であることを報知する終了準備移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。さらにまた、通常遊技移行報知演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態STA0であることを報知する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態STA0であることを報知する通常遊技移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。また、第1時短維持報知演出、第2時短維持報知演出及び第3時短維持報知演出では、振分実行モードの実行前後で遊技状態が維持されることを報知する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの実行前後で遊技状態が維持されることを報知する維持報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

10

【2839】

既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回において小当たり結果の発生確率は約 $1/2$ に設定されており、第2特図表示部37bにおける遊技回において小当たり結果は発生し易い。また、既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる。そして、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない場合には、開閉実行モードが実行されることはなく、開閉実行モード後に遊技状態が移行することもない。このため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される状況が頻繁に発生した場合には、振分実行モードが開始されても遊技者にとって有利な遊技状態への移行が発生することへの遊技者の期待感が薄れてしまうおそれがある。これに対して、振分実行モードでは状態選択演出が実行されるとともに、当該振分実行モードの終了後には選択結果報知演出が実行される。これにより、振分実行モードが開始される度に遊技者にとって有利な遊技状態への移行が発生するかもしれないと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【2840】

図示は省略するが、振分実行モードの終了時に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、図柄表示装置41の振分後表示領域G45に「遊技回の実行回数が上限回数に到達」という文字画像を表示する上限到達報知演出が実行される。また、図示は省略するが、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、選択結果報知演出に加えて、図柄表示装置41の振分後表示領域G45に「V入賞発生」という文字画像を表示するV入賞発生報知演出が実行される。

【2841】

40

通常振分中演出では、図柄表示装置41に、振分実行モード中であることを示す「振分実行モード」という文字画像G41（図237（b）参照）及び「V入賞を狙え」という文字画像（図示略）が表示される。また、通常遊技状態STA0において発生した小当たり結果を契機とした振分実行モードであることに対応する態様で表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行される。また、通常振分中演出の終了後に実行される通常遊技維持報知演出では、図柄表示装置41の右側上部に振分後表示領域G45（図237（b）参照）が表示されるとともに、当該振分後表示領域G45の中に、振分実行モードの実行前後で通常遊技状態STA0が維持されることを報知する「通常遊技状態を維持」という文字画像（図示略）が表示される。

【2842】

50

図 2 3 7 (c) は音光側 R O M 9 4 の構成を説明するための説明図である。図 2 3 7 (c) に示すように、音光側 R O M 9 4 には、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分中演出を実行するためのデータが設定されている演出テーブルを複数含む振分中演出テーブル群 4 9 1 と、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分後演出を実行するためのデータが設定されている演出テーブルを複数含む振分後演出テーブル群 4 9 2 とが記憶されている。

【 2 8 4 3 】

振分中演出テーブル群 4 9 1 には、第 1 状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第 1 状態選択演出テーブルと、第 2 状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第 2 状態選択演出テーブルと、第 3 状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第 3 状態選択演出テーブルと、第 4 状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第 4 状態選択演出テーブルと、通常振分中演出を実行するためのデータが設定されている通常振分中演出テーブルとが含まれている。

10

【 2 8 4 4 】

振分後演出テーブル群 4 9 2 には、第 1 時短移行報知演出を実行するためのデータが設定されている第 1 時短移行報知演出テーブルと、第 2 時短移行報知演出を実行するためのデータが設定されている第 2 時短移行報知演出テーブルと、第 3 時短移行報知演出を実行するためのデータが設定されている第 3 時短移行報知演出テーブルと、終了準備移行報知演出を実行するためのデータが設定されている終了準備移行報知演出テーブルと、通常遊技移行報知演出を実行するためのデータが設定されている通常遊技移行報知演出テーブルと、第 1 時短維持報知演出を実行するためのデータが設定されている第 1 時短維持報知演出テーブルと、第 2 時短維持報知演出を実行するためのデータが設定されている第 2 時短維持報知演出テーブルと、第 3 時短維持報知演出を実行するためのデータが設定されている第 3 時短維持報知演出テーブルと、通常遊技維持報知演出を実行するためのデータが設定されている通常遊技維持報知演出テーブルとが含まれている。

20

【 2 8 4 5 】

音光側 R O M 9 4 には、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて上限到達報知演出を実行するためのデータが設定されている上限到達報知演出テーブル 4 9 3 と、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて V 入賞発生報知演出を実行するためのデータが設定されている V 入賞報知演出テーブル 4 9 4 とが記憶されている。

30

【 2 8 4 6 】

図 2 3 7 (d) は音光側 R A M 9 5 の構成を説明するための説明図である。図 2 3 7 (d) に示すように、音光側 R A M 9 5 には、振分中演出フラグ 4 9 5 及び振分後演出フラグ 4 9 6 が設けられている。振分中演出フラグ 4 9 5 は、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分中演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグであるとともに、振分後演出フラグ 4 9 6 は、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分後演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。

【 2 8 4 7 】

40

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される振分演出用処理について図 2 3 8 のフローチャートを参照しながら説明する。振分演出用処理は比較的短い周期（例えば 4 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【 2 8 4 8 】

振分演出用処理では、音光側 R A M 9 5 における振分後演出フラグ 4 9 6 に「1」がセットされていない場合（ステップ S F 9 0 1 : N O）、すなわち振分後演出が実行されていない状態である場合には、音光側 R A M 9 5 における振分中演出フラグ 4 9 5 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 9 0 2）。振分中演出フラグ 4 9 5 に「1」がセットされていない場合（ステップ S F 9 0 2 : N O）には、主側 M P U 8 2 から振分開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S F 9 0 3）、振分開始コマ

50

ンドを受信している場合（ステップ S F 9 0 3 : Y E S）には、振分中演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップ S F 9 0 4）。

【 2 8 4 9】

振分中演出テーブルの読み出し処理（ステップ S F 9 0 4）では、主側 M P U 8 2 から即時高頻度終了コマンドを受信している場合には、当該即時高頻度終了コマンドに設定されている情報に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握するとともに、即時高頻度終了コマンドを受信していない場合には、主側 M P U 8 2 から受信した振分開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の振分実行モードの契機となる小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を把握する。そして、音光側 R O M 9 4 の振分中演出テーブル群 4 9 1 に含まれている演出テーブルのうち当該把握した遊技状態に対応する演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出す。具体的には、当該遊技回の開始時における遊技状態が第 1 時短状態 S T A 1 である場合には第 1 状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第 2 時短状態 S T A 2 である場合には第 2 状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第 3 時短状態 S T A 3 である場合には第 3 状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が終了準備状態 S T A 4 である場合には第 4 状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 である場合には通常振分中演出テーブルを読み出す。また、振分中演出テーブルの読み出し処理（ステップ S F 9 0 4）では、音光側 R A M 9 5 に読み出した演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分中演出が開始されるようにする。

10

20

【 2 8 5 0】

その後、音光側 R A M 9 5 における振分中演出フラグ 4 9 5 に「1」をセットする（ステップ S F 9 0 5）。これにより、振分中演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 2 8 5 1】

ステップ S F 9 0 2 にて肯定判定を行った場合、すなわち振分中演出が実行されている状態である場合には、振分中演出の実行処理を実行する（ステップ S F 9 0 6）。振分中演出の実行処理では、音光側 R A M 9 5 に読み出されている振分中演出用の演出テーブルにおいて、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行されるようにする。

30

【 2 8 5 2】

その後、主側 M P U 8 2 から振分終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S F 9 0 7）。既に説明したとおり、振分終了コマンドは、振分実行モードが終了したことに基づいて主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信される。振分終了コマンドを受信している場合（ステップ S F 9 0 7 : Y E S）には、振分中演出の終了処理を実行することにより振分中演出を終了させる（ステップ S F 9 0 8）。その後、音光側 R A M 9 5 における振分中演出フラグ 4 9 5 を「0」クリアする（ステップ S F 9 0 9）。これにより、振分中演出が終了したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

40

【 2 8 5 3】

その後、振分後演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップ S F 9 1 0）。振分後演出テーブルの読み出し処理では、音光側 R O M 9 4 の振分後演出テーブル群 4 9 2 に含まれている複数の報知演出テーブルから一の報知演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出すとともに、当該読み出した報知演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分後演出が開始されるようにする。図 2 3 9 は振分後演出テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。

【 2 8 5 4】

既に説明したとおり、音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から即時高頻度終了コマンドを受信していない場合には、主側 M P U 8 2 から受信した振分開始コマンドに設定され

50

ている情報に基づいて、今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を把握することができる。また、音光側MPU93は、主側MPU82から即時高頻度終了コマンドを受信している場合には、当該即時高頻度終了コマンドに設定されている情報に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握することができる。

【2855】

振分後演出テーブルの読み出し処理では、今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態STA0であった場合（ステップSG101：YES）には、振分後演出テーブル群492における通常遊技維持報知演出テーブルを読み出す（ステップSG102）。

【2856】

今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかである場合（ステップSG101：NO）には、振分終了コマンドにV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップSG103）。V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生している場合（ステップSG103：YES）には、今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する報知演出テーブルを読み出す（ステップSG104）。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には第1時短移行演出テーブルを読み出し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果である場合には第2時短移行演出テーブルを読み出し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果である場合には第3時短移行演出テーブルを読み出し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第6小当たり結果又は第7小当たり結果である場合には終了準備移行演出テーブルを読み出す。

【2857】

V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生していない場合（ステップSG103：NO）には、振分終了コマンドに、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立したことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップSG105）。遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立していない場合（ステップSG105：NO）には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態に対応する報知演出テーブルを読み出す（ステップSG106）。具体的には、当該遊技回の開始時における遊技状態が第1時短状態STA1である場合には第1時短維持報知演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第2時短状態STA2である場合には第2時短維持報知演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第3時短状態STA3である場合には第3時短維持報知演出テーブルを読み出す。一方、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立した場合（ステップSG105：YES）には、音光側ROM94の振分後演出テーブル群492における通常遊技移行演出テーブルを読み出す（ステップSG107）。

【2858】

ステップSG102の処理、ステップSG104の処理、ステップSG106の処理又はステップSG107の処理を行っていずれかの演出テーブルを音光側RAM95に読み出した場合には、振分後演出の開始処理を実行する（ステップSG108）。振分後演出の開始処理では、当該読み出した演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて振分後演出が開始されるようにする。

【2859】

振分演出用処理（図238）の説明に戻り、ステップSF910にて振分後演出テーブルの読み出し処理を実行した後は、音光側RAM95の振分後演出フラグ496に「1」をセットする（ステップSF911）。これにより、振分後演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2860】

その後、主側MPU82から受信した振分終了コマンドに設定されている情報に基づいて、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したか否かを判定し（ステップSF912）、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合（ステップSF912：YES）には、V入賞報知演出テーブル494の読み出し処理を実行する（ステップSF913）。V入賞報知演出テーブル494の読み出し処理では、V入賞報知演出テーブル494を主側ROM83から主側RAM84に読み出すとともに、当該読み出したV入賞報知演出テーブル494に従って図柄表示装置41にてV入賞報知演出が開始されるようにする。

【2861】

ステップSF912にて否定判定を行った場合には、主側MPU82から受信した振分終了コマンドに設定されている情報に基づいて、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定し（ステップSF914）、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合（ステップSF914：YES）には、上限到達報知演出テーブル493の読み出し処理を実行する（ステップSF915）。上限到達報知演出テーブル493の読み出し処理では、上限到達報知演出テーブル493を主側ROM83から主側RAM84に読み出すとともに、当該読み出した上限到達報知演出テーブル493に従って図柄表示装置41にて上限到達報知演出が開始されるようにする。

【2862】

振分後演出フラグ496に「1」がセットされている場合（ステップSF901：YES）には、振分後演出の実行処理を実行する（ステップSF916）。振分後演出の実行処理では、音光側RAM95に読み出されている振分後演出用の演出テーブルにおいて、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。また、振分後演出の実行処理（ステップSF916）では、音光側RAM95にV入賞報知演出テーブル494が読み出されている場合には当該V入賞報知演出テーブル494において、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御が実行されるようにする。さらにまた、振分後演出の実行処理（ステップSF916）では、音光側RAM95に上限到達報知演出テーブル493が読み出されている場合には当該上限到達報知演出テーブル493において、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御が実行されるようにする。

【2863】

その後、振分後演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップSF917）。ステップSF917では、振分後演出用の演出テーブルにおいて、ステップSF916にて更新した後に参照対象となっているエリアが当該振分後演出用の演出テーブルにおける最終のエリアである場合に肯定判定を行う。ステップSF917にて肯定判定を行った場合には、振分後演出の終了処理を実行する（ステップSF918）。振分後演出の終了処理では、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている振分後演出を終了させる。また、振分後演出の終了処理（ステップSF918）では、図柄表示装置41にてV入賞報知演出が実行されている場合には当該V入賞報知演出が終了されるようにするとともに、図柄表示装置41にて上限到達報知演出が実行されている場合には当該上限到達報知演出が終了されるようにする。その後、音光側RAM95における振分後演出フラグ496を「0」クリアする（ステップSF919）。これにより、振分後演出が終了された状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2864】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2865】

低頻度サポートモードでは、遊技領域PAを流下する遊技球が普電装置401に相対的に入球し難い状況となるとともに、高頻度サポートモードでは、遊技領域PAを流下する遊技球が普電装置401に相対的に入球し易い状況となる。そして、振分ユニット410に向けて流下する遊技球が普電装置401に入球し得る構成であるため、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合の方が、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合よりも、遊技球が振分装置部411に入球する可能性が高くなるようにすることができる。

【2866】

高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるため、当該低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と比較して、遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高め、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する可能性を高めることができる。よって、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2867】

振分ユニット410に向けて流下する遊技球が普電装置401に入球し得る構成において、高頻度サポートモードにて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立した場合には、実行中であった普電開放状態が終了される。これにより、当該普電開放状態が終了されている状態で振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高めることができる。

【2868】

振分ユニット410に向けて流下する遊技球が普電装置401に入球し得る構成において、高頻度サポートモードにて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立した場合には、実行中であった普図表示部38aにおける変動表示が終了される。また、当該普図表示部38aにおける変動表示が終了されたことに基づいて普電装置401の開放状態が実行されることはない。これにより、普電開放状態が実行されない状態で振分実行モードが開始され、当該振分実行モードにおいて遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高めることができる。

【2869】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後に振分実行モードが実行される構成において、遊技結果が当該小当たり結果となったことに基づいて、遊技回が終了されるタイミング以前のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることにより、高頻度サポートモードが終了されて既に低頻度サポートモードとなっている状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。これにより、振分実行モードの開始後に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成と比較して、振分実行モードが実行されている状況において遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高めることができる。

【2870】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立していない状況において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了される。これにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【2871】

遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイ

10

20

30

40

50

ミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミングよりも前のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件及び小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件のうち満たされる高頻度終了条件の種類に応じて、高頻度サポートモードの終了タイミングを変動させることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、既に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなっている状況において第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了されるようにすることができる。さらにまた、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング以後のタイミングであって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るタイミングで実際に高頻度サポートモードが終了されるか否かに注目させることができるとともに、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミングよりも前のタイミングであって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るタイミングで実際に高頻度サポートモードが終了されるか否かに注目させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2872】

高頻度サポートモードであって小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードが実行される場合には、当該遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、振分実行モードが終了されるタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、振分実行モードが終了されるまで高頻度サポートモードが維持され、当該振分実行モードが終了されるタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる場合を生じさせることができる。当該場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と比較して、遊技球が振分装置部411に入球する可能性が低くなる。このように、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合とが存在している構成とすることにより、振分実行モードが実行されるサポートモードの種類に注目させることができる。

20

30

【2873】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件に加えて遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件に加えて遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたにも関わらず高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合が生じてしまうことを防止できる。よって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることを遊技者に確信させることができる。

40

【2874】

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「1」が設定されている。これにより、第1時短状態STA1において最初に第3小当たり結果が発生したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【2875】

50

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「1」が設定されている構成において、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「2」が設定されている。これにより、第2時短状態STA2において最初に第3小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく、当該第2時短状態STA2において2回目に第3小当たり結果が発生した場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。これにより、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。また、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数に応じて、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合とを生じさせることにより、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

10

【2876】

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「1」が設定されている構成において、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「2」が設定されているとともに、第3時短状態STA3において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「100」が設定されている。遊技状態の種類に応じて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第3小当たり結果の発生回数変動する構成とすることにより、第3小当たり結果が小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い遊技状態と、第3小当たり結果が小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い遊技状態とが存在している構成として、遊技内容を多様化させることができる。

20

【2877】

第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数（1回）は、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数（100回）と相違している。小当たり結果の種類に応じて高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数変動する構成とすることにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果とが存在している構成とすることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて発生する小当たり結果の種類及び発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【2878】

第1時短状態STA1では、第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる構成であり、終了準備状態STA4では、第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。これにより、これらの小当たり結果が、第1時短状態STA1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし得る小当たり結果となるようにするとともに、終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし得ない小当たり結果となるようにすることができる。よって、遊技状態の種類と、当該遊技状態において発生する小当たり結果の種類との組み合わせに注目させることができる。また、これらの小当たり結果が発生することにより高頻度サポートモードが終了され得る遊技状態と、これらの小当たり結果が発生しても高頻度サポートモードが終了されない遊技状態とが存在する構成とすることにより、各遊技状態において高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる条件を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【2879】

50

普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において、遊技領域 PA を流下して普電装置 401 に到達した遊技球が、普電誘導板 409 の上で上流側減速壁 413 及び下流側減速壁 414 によって移動速度を低下させられた状態で、上流側から下流側に向けて案内される。これにより、普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において、普電誘導板 409 の上で遊技球が案内されている状態を長く継続させることが可能となる。

【2880】

普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において遊技球が普電装置 401 に到達した後、当該遊技球が普電誘導板 409 の上で案内されている状況が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて普電装置 401 が開放状態に切り換えられた場合には、当該遊技球が普電装置 401 に入球し得る。これにより、高頻度サポートモードにおいて普電装置 401 に到達した遊技球が当該普電装置 401 に入球する可能性を高めることができる。

【2881】

高頻度サポートモードにおいて、普電装置 401 が開放状態となる期間と、当該期間の次に開放状態となる期間との間で当該普電装置 401 が閉鎖状態となる期間は、普電誘導板 409 の上で案内される遊技球が普電誘導板 409 の着地領域 409a から普電誘導板 409 の下流側端部まで移動するのに要する時間よりも短い時間に設定されている。このため、高頻度サポートモードにおいては、普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において当該普電装置 401 に到達した遊技球も当該遊技球が普電誘導板 409 によって案内されている状況が終了する前に、普電装置 401 が開放状態に切り換えられて普電装置 401 に入球可能となる。これにより、高頻度サポートモードにおいては、普電装置 401 に到達した遊技球の全てが当該普電装置 401 に入球可能とすることができる。

【2882】

第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、振分実行モードが終了するまで高頻度サポートモードが継続され、振分実行モードが終了するタイミング以降のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、当該場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了する場合には、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、当該場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。

【2883】

遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるという終了契機及び小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるという終了契機のうち、高頻度サポートモードにおいて発生する終了契機の種類に応じて、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合とを生じさせることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて発生する終了契機の種類に注目させることができる。

【2884】

第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該第 2 特図表示部 37b における最終停止期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成において、第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基

づいて高頻度サポートモードが終了される場合には第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了され得る構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、既に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなっている状態において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、当該低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【2885】

第1時短状態STA1では第3小当たり結果の発生回数が1回となるという終了契機が発生したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。また、第2時短状態STA2では第3小当たり結果の発生回数が2回となるという終了契機が発生したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。当該第3小当たり結果の発生回数が2回となる終了契機は、第2時短状態STA2において発生し得る終了契機であるとともに、第1時短状態STA1においては発生し得ない終了契機である。これにより、遊技状態の種類に応じて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる契機を相違させることができる。また、高頻度サポートモードの終了契機が相違している複数の遊技状態が存在する構成とすることにより、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。さらにまた、当否判定処理の結果が小当たり結果となり当該小当たり結果が第3小当たり結果に振り分けられた場合に、第3小当たり結果の発生回数に応じて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる場合と、高頻度サポートモードが維持される場合とを生じさせることができる。

【2886】

第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2では、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了され得る点で共通しているとともに、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数が相違している。これにより、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2において第3小当たり結果が発生することを遊技者に期待させることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かの判定を行うための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【2887】

小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成とすることにより、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理とは別の処理構成として高頻度サポートモードの終了条件を満たす事象を発生させる処理が設けられている構成と比較して、高頻度サポートモードの終了条件を満たす事象を発生させるための処理構成を簡素化することができる。

【2888】

小当たり結果が第1～第7小当たり結果のいずれかに振り分けられる確率は、各遊技状態において一定である。このため、遊技状態毎に当該確率が相違している構成と比較して、各小当たり結果の発生確率を設定するために予め主側ROM83に記憶しておくことが必要なテーブルのデータ容量を低減することができる。

【2889】

第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数(1回)よりも多い回数(100回)が設定されており、第2時短状態STA2において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数(100回)よりも少ない回数(1回)が設定されている。このため、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生

回数として高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数よりも多い回数が設定されている遊技状態と、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数として高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数よりも少ない回数が設定されている遊技状態とが存在している構成とすることができるとともに、第1時短状態STA1は、第2時短状態STA2と比較して、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数が多い遊技状態であって、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数が少ない遊技状態とすることができ。これにより、これらの遊技状態における第5小当たり結果及び第6小当たり結果の発生回数に注目させることができる。また、これらの遊技状態において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

10

【2890】

第1時短状態STA1において、第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率は、第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率よりも高い確率であり、第2時短状態STA2において第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率は、第2時短状態STA2において第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率よりも高い確率である。このように、遊技状態に応じて、高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果の種類が変動する構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

20

【2891】

第1時短状態STA1において第2小当たり結果が1回発生したことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合、及び第2時短状態STA2において第3小当たり結果の発生回数が2回となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合のいずれにおいても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、第2特図表示部37bにおける最終停止期間の終了後の状況が低頻度サポートモードとなるようにすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されるか否かに注目させることができる。

30

【2892】

低頻度サポートモードにおいて、当該低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる契機は、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となることにより発生する。低頻度サポートモードの終了契機は、高頻度サポートモードの終了契機と相違している。これにより、低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる条件、及び高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【2893】

第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第4小当たり結果の発生回数は「1」であるとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第3小当たり結果の発生回数は「2」である。これにより、小当たり結果の種類に応じて、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる当該小当たり結果の発生回数を変動させることができる。第2時短状態STA2において最初に小当たり結果が第4小当たり結果に振り分けられたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される。また、第2時短状態STA2において最初に小当たり結果が第3小当たり結果に振り分けられた場合には高頻度サポートモードが維持され、小当たり結果が第3小当たり結果に振り分けられて第3小当たり結果の発生回数が2回となったことに基づいて高頻度サポートモードが

40

50

終了される。これにより、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。また、発生する小当たり結果の種類だけではなく、当該小当たり結果の発生回数にも注目させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2894】

第1時短状態STA1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第1小当たり結果の発生回数は100回に設定されているとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第2小当たり結果の発生回数は1回に設定されている。そして、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数が100回に達して高頻度サポートモードが終了される確率は、第2小当たり結果が1回発生して高頻度サポートモードが終了される確率よりも低い確率（具体的には約「 $3.3 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下の確率）である。第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果及び高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果が存在している構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させる契機となる事象を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2895】

第2時短状態STA2において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数は2回であり、当該2回という回数は、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数（100回）よりも少ない回数である。これにより、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率を、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高い確率としながら、第2時短状態STA2が開始された後において最初に第2小当たり結果が発生した場合には高頻度サポートモードが継続され、当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了されるようにすることができる。よって、第2小当たり結果よりも高頻度サポートモードを終了させる契機となり易い第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合における高頻度サポートモードの終了条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

【2896】

第1時短状態STA1では、第1～第7小当たり結果のうち、第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果となるとともに、第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果となる。また、第2時短状態STA2では、第1～第7小当たり結果のうち、第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果となるとともに、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第6小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果となる。第1時短状態STA1と第2時短状態STA2とにおいて、第1～第7小当たり結果のうち、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし易い小当たり結果の一部が相違している。これにより、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、第1時短状態STA1と第2時短状態STA2とにおいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果の組み合わせのバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。さらにまた、これらの遊技状態において発生する小当たり結果の種類及び当該小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

【2897】

第3時短状態STA3では、第1～第7小当たり結果のうち、第1小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果となるとともに、第2～第7小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果となる。第1時短状態STA1と第3時短状態STA3とにおいて、第1～第7小当たり結果のうち、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし易い小当たり結果が相違している。これにより、第1時短状態STA1及び第3時短状態STA3において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、第1時短状態STA1と第3時短状態STA3とにおいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果の組み合わせのバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。さらにまた、これらの遊技状態において発生する小当たり結果の種類及び当該小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

10

【2898】

第1時短状態STA1において第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第3時短状態STA3において第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率と相違している。第1～第7小当たり結果のうち相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる確率が相対的に高い遊技状態（第1時短状態STA1）と、当該確率が相対的に低い遊技状態（第3時短状態STA3）とが存在している構成とすることにより、当該確率が相対的に高い遊技状態となることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2899】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし易い小当たり結果の数が相対的に少ない遊技状態（第3時短状態STA3）と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし難い小当たり結果の数が相対的に多い遊技状態（第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2）とが存在している。これにより、遊技状態のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2900】

<第22の実施形態の別形態>

30

(1) 上記第22の実施形態を含む上記各実施形態及び後述する各実施形態において、主側MPU82への動作電力の供給開始時にRAM異常の発生が特定された場合にRAMクリア処理が実行される構成としてもよい。具体的には、主側MPU82の入力側には、電源遮断の発生に対応した停電信号を受信するための信号線と、主側MPU82のリセットを発生させるためのリセット信号を受信するための信号線とが接続されている。主側MPU82は、タイマ割込み処理（図14）の停電監視処理（ステップS201）において停電信号を受信したことを特定した場合、主側MPU82の動作が停止される前に、主側RAM84の停電フラグに「1」をセットする。一方、主側MPU82がリセット信号を受信した場合には、当該停電フラグに「1」をセットする処理が実行されることなく主側MPU82の動作が停止される。主側MPU82への動作電力の供給が開始された後、メイン処理（図13）では、停電フラグに「1」がセットされていないことに基づいてRAM異常が発生していることを特定し、RAMクリア処理を実行する。これにより、遊技ホールの管理者の操作を不要としながら、RAM異常が発生している状態を解消することができる。RAMクリア処理が実行された場合、主側MPU82の動作停止前に第1特図表示部37aにおいて実行されていた遊技回の情報（具体的には絵柄の変動表示又は停止表示を行うための情報）、及び第2特図表示部37bにおいて実行されていた遊技回の情報（具体的には絵柄の変動表示又は停止表示を行うための情報）を含む主側RAM84の情報が消去される。

40

【2901】

第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の少な

50

くとも一方が実行されている状況において主側MPU82が停電信号を受信し、停電フラグに「1」がセットされた後に主側MPU82の動作が停止され、その後に主側MPU82への動作電力の供給が開始された際にRAMクリア処理が実行されることなく主側MPU82の動作停止前に実行されていた処理に復帰した場合、特図表示部37a, 37bにおいて当該動作停止前に実行されていた遊技回の続きが実行される。これにより、主側MPU82が停電信号を受信して動作を停止した場合には、当該動作の停止前に実行されていた遊技回の続きから遊技者が遊技を再開できるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の少なくとも一方が実行されている状況において主側MPU82がリセット信号を受信し、停電フラグに「1」がセットされることなく主側MPU82の動作が停止され、その後に主側MPU82への動作電力の供給が開始された際にRAMクリア処理が実行された場合、特図表示部37a, 37bにおいて当該動作停止前に実行されていた遊技回情報が消去され、特図表示部37a, 37bにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となるようにすることができる。これにより、主側MPU82がリセット信号を受信して動作を停止した場合には、主側MPU82の動作の再開後に当該動作の停止前に実行されていた遊技回情報が残らないようにして、特図表示部37a, 37bにおいて新たな遊技回が開始されるようにすることができる。

10

【2902】

＜第23の実施形態＞

本実施形態では小当たり結果の発生回数による高頻度終了が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されるタイミングが上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【2903】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理（図222）のステップSE206にて特図変動中処理が実行されるとともに、ステップSE207にて特図確定中処理が実行される。本実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードを終了させる処理は、特図特電制御処理（図222）のステップSE207における特図確定中処理にて実行される。

30

【2904】

本実施形態における特図変動中処理は、ステップSE507及びステップSE508の処理が実行されない点において、上記第22の実施形態における特図変動中処理（図225）と相違している。まず特図変動中処理について説明する。

【2905】

特図変動中処理では、主側RAM84における特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a, 37bの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し、当該更新タイミングである場合には、当該特図表示部37a, 37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

40

【2906】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合には、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。その後、遊技回の開始時に、上記第22の実施形態において既に説明した特図変動開始処理（図224）におけるステップSE407、ステップSE411及びステップSE412のいずれかにて主側RAM84に記憶された特図表示部37a, 37bの絵柄の停止態様の

50

情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部 37a, 37b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0.5 sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側 RAM 84 における特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ SE 207）に対応する「2」となる。

【2907】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特図確定中処理について図 240 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2908】

ステップ SG 201～ステップ SG 205 では、上記第 22 の実施形態における特図確定中処理（図 228）のステップ SE 901～ステップ SE 905 と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合（ステップ SG 201：YES）には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する（ステップ SG 202）。今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ SG 202：YES）には、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ SG 203）、オープニングコマンドを音光側 MPU 93 に送信する（ステップ SG 204）。音光側 MPU 93 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 3 加算する（ステップ SG 205）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理に対応する「5」となる。

【2909】

ステップ SG 202 にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果又は外れ結果である場合には、ステップ SG 206 及びステップ SG 207 において上記第 22 の実施形態における特図変動中処理（図 225）のステップ SE 507 及びステップ SE 508 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 RAM 84 における第 1～第 4 高頻度フラグ 481a～481d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ SG 206：YES）、すなわち高頻度サポートモードである第 1～第 3 時短状態 STA 1～STA 3 及び終了準備状態 STA 4 のいずれかである場合には、小当たり結果対応処理を実行する（ステップ SG 207）。小当たり結果対応処理の内容は、上記第 22 の実施形態において図 226 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【2910】

ステップ SG 207 にて小当たり結果対応処理を実行することにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、即時高頻度終了処理（図 227（a））が実行されるようにすることができる。これにより、普図表示部 38a において絵柄の変動表示が実行されている状況において第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該普図表示部 38a における絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部 38a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部 38a において普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該普図表示部 38a における絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部 38a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には 0.4 秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、実行中であつた普電開放状態を終了させることができるとともに、普図普電制御処理（図 15）における実行対象の処理がステップ S 307 における普図変動開始処理（図 221）となるよ

10

20

30

40

50

うにすることができる。

【2911】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、即時高頻度終了処理（図227（a））のステップSE712にて高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【2912】

特図確定中処理（図240）において、ステップSG207にて小当たり結果対応処理を実行した後は、ステップSG208～ステップSG218において上記第22の実施形態における特図確定中処理（図228）のステップSE906～ステップSE916と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSG208）。既に説明したとおり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、小当たり結果対応処理（ステップSG207）において高頻度終了設定処理が実行されることにより第1～第4高頻度フラグ481a～481dが「0」クリアされているため、ステップSG208にて否定判定が行われる。一方、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて今回の第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、ステップSG208にて肯定判定が行われる。

【2913】

ステップSG208にて肯定判定を行った場合には、主側RAM84における合計高頻度終了カウンタ483の値を1減算する（ステップSG209）。その後、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回である場合（ステップSG210：YES）には、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482の値を1減算する（ステップSG211）。これにより、今回の遊技回が実行されたことにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483の少なくとも一方の値が「0」となる。

【2914】

ステップSG206にて否定判定を行った場合、ステップSG208にて否定判定を行った場合、又はステップSG211の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第1～第7小当たり結果のいずれかであるか否かを判定し（ステップSG212）、当該遊技結果が第1～第7小当たり結果のいずれかである場合（ステップSG212：YES）には、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSG213）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップSE208）に対応する「3」となる。

【2915】

今回の遊技回が第1特図表示部37aにおける遊技回である場合にはステップSG210にて否定判定が行われる。また、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回であるとともに当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップSG212にて否定判定が行われる。ステップSG210又はステップSG212にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSG214）。通常遊技状態STA0において今回の遊技回が実行された場合にはステップSG214にて否定判定が行われる。第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップSG214：YES）、すなわち第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて今回の遊技回が実行された場合には、第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483の少なくとも一方の値が「0」であるか否かを判定する（ステップSG215）。

【2916】

ステップSG215にて肯定判定を行った場合、すなわち遊技回の実行回数による高頻

度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了設定処理を実行する（ステップSG216）。高頻度終了設定処理の内容は上記第22の実施形態において図227（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアする。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。その後、主側RAM84における第1～第7小当たりカウンタ485a～485gを「0」クリアする。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483を「0」クリアする。

【2917】

その後、通常遊技状態STA0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSG217）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STA0となったことを把握する。

【2918】

このように、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了設定処理が実行されて、高頻度サポートモードが終了されるとともに低頻度サポートモードとなる。当該場合には、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））は実行されない。このため、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示又は確定表示が実行されている状況である場合には当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示又は確定表示が継続される。また、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間である場合には当該普電開放状態が継続される。

【2919】

ステップSG214にて否定判定を行った場合、ステップSG215にて否定判定を行った場合、又はステップSG217の処理を行った場合には、主側RAM84における特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSG218）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

【2920】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間の終了時に高頻度サポートモードが終了された場合には、ステップSG208にて否定判定が行われるとともにステップSG212にて肯定判定が行われ、ステップSG213の処理が実行された後に本特図確定中処理（図240）が終了される。このため、当該場合には、ステップSG214～ステップSG218の処理は実行されない。また、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、ステップSG214にて否定判定が行われてステップSG218に進む。このため、当該場合には、ステップSG215～ステップSG217の処理は実行されない。

【2921】

上記のとおり、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間の終了時に小当たり結果対応処理（ステップSG207）にて即時高頻度終了処理が実行されることにより、普電開放状態が終了されている状態となる。また、当該即時高頻度終了処理にて高頻度終了設定処理が実行されることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより

、普電開放状態が終了されているとともに普電装置 401 が閉鎖されている状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域 PA7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合に振分装置部 411 への入球が発生し易くすることができるとともに、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

【2922】

＜第 24 の実施形態＞

本実施形態では、終了準備状態 STA4 の開始時における小当たりカウンタ 485a～485g の設定態様が上記第 22 の実施形態と相違している。以下、上記第 22 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 22 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2923】

図 241 (a) は本実施形態における主側 MPU82 にて実行される終了準備状態 STA4 の設定処理を示すフローチャートである。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、終了準備状態 STA4 の設定処理は、特電終了処理 (図 231) のステップ SF303 及び特電終了時の状態設定処理 (図 233) のステップ SF808 にて実行される。

【2924】

ステップ SG301～ステップ SG303 では、上記第 22 の実施形態における終了準備状態 STA4 の設定処理 (図 232 (a)) のステップ SF401～ステップ SF403 と同様の処理を実行する。具体的には、まず高頻度フラグ 481a～481d のクリア処理を実行することにより主側 RAM84 における第 1～第 4 高頻度フラグ 481a～481d を「0」クリアし (ステップ SG301)、第 4 高頻度フラグ 481d に「1」をセットする (ステップ SG302)。これにより、遊技状態を終了準備状態 STA4 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【2925】

その後、主側 RAM84 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ 483 に「5」をセットする (ステップ SG303)。これにより、終了準備状態 STA4 において第 2 特図表示部 37b における遊技回が 1 回実行されるという条件、及び終了準備状態 STA4 において実行された第 1 特図表示部 37a における遊技回及び第 2 特図表示部 37b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。

【2926】

その後、上記第 22 の実施形態における終了準備状態 STA4 の設定処理 (図 232 (a)) のステップ SF405 と同様に、第 4 小当たりカウンタ 485d 及び第 5 小当たりカウンタ 485e に「1」をセットする (ステップ SG304)。これにより、終了準備状態 STA4 において第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果が 1 回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。

【2927】

その後、主側 RAM84 の第 1～第 3 小当たりカウンタ 485a～485c、第 6 小当たりカウンタ 485f 及び第 7 小当たりカウンタ 485g に「100」をセットする (ステップ SG305)。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、終了準備状態 STA4 では、当該終了準備状態 STA4 において第 2 特図表示部 37b における遊技回が 1 回実行されるという条件、及び終了準備状態 STA4 において実行された第 1 特図表示部 37a における遊技回及び第 2 特図表示部 37b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻

度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了するとともに低頻度サポートモードとなる。このため、終了準備状態 S T A 4 では、当該終了準備状態 S T A 4 における第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数のいずれかが 1 0 0 回に達する前に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて、当該終了準備状態 S T A 4 が終了する。ステップ S G 3 0 5 にて第 1 ～第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g に「1 0 0」をセットすることにより、第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたと判定されてしまわないようにすることができる。

10

【2 9 2 8】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される小当たり結果対応処理について図 2 4 1 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理 (図 2 2 5) のステップ S E 5 0 8 にて実行される。

【2 9 2 9】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ～第 7 小当たり結果のいずれかである場合 (ステップ S G 4 0 1 : Y E S)、今回の遊技回において発生した小当たり結果に対応する小当たりカウンタ 4 8 5 a ～4 8 5 g の値を 1 減算する (ステップ S G 4 0 2)。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である場合には第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 2 小当たり結果である場合には第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 3 小当たり結果である場合には第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 4 小当たり結果である場合には第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 5 小当たり結果である場合には第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 6 小当たり結果である場合には第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 7 小当たり結果である場合には第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g の値を 1 減算する。

20

【2 9 3 0】

その後、主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～4 8 5 g のいずれかの値が「0」であるか否かを判定する (ステップ S G 4 0 3)。ステップ S G 4 0 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、ステップ S G 4 0 4 ～ステップ S G 4 0 6 において上記第 2 2 の実施形態における小当たり結果対応処理 (図 2 2 6) のステップ S E 6 0 6 ～ステップ S E 6 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」をセットする (ステップ S G 4 0 4)。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

30

【2 9 3 1】

その後、即時高頻度終了処理を実行する (ステップ S G 4 0 5)。即時高頻度終了処理の内容は上記第 2 2 の実施形態において図 2 2 7 (a) のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部 3 8 a において普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間 (具体的には 0 . 4 秒) に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理

40

50

において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

【2932】

このように、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分装置部411への入球が発生し易くすることができるとともに、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

10

【2933】

ステップSG405にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態STA0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSG406）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STA0となったことを把握する。

20

【2934】

上記のとおり、終了準備状態STA4の開始時に、終了準備状態STA4において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回に設定される構成において、終了準備状態STA4の開始時に当該「1」よりも大きい「100」という数値情報が第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ485f及び第7小当たりカウンタ485gにセットされる。これにより、小当たり結果対応処理（図241（b））にて、いずれかの時短状態STA1～STA3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理と、終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理と、を共通の処理（具体的にはステップSG401～ステップSG403の処理）としても、終了準備状態STA4では第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度終了条件が満たされないようにすることができる。よって、小当たり結果対応処理（図241（b））において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。

30

【2935】

<第25の実施形態>

本実施形態では、主側MPU82にて実行される特電終了処理の処理構成が上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【2936】

本実施形態では、小当たり結果を契機として振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態とは無関係に、開閉実行モードの終了後における遊技状態が当該小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる。

【2937】

図242（a）は本実施形態における主側ROM83の構成を説明するための説明図である。図242（a）に示すように、主側ROM83には、普図変動開始処理（図221

50

）のステップ S E 1 0 7 における普図当否判定処理にて参照される普図側の低確率テーブル 4 9 7 及び普図側の高確率テーブル 4 9 8 が記憶されている。図 2 4 2 （ b ）は普図側の低確率テーブル 4 9 7 及び普図側の高確率テーブル 4 9 8 を説明するための説明図である。

【 2 9 3 8 】

本実施形態において、普電乱数カウンタ C 4 は、0 ～ 3 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。図 2 4 2 （ b ）に示すように、普図側の低確率テーブル 4 9 7 には、電役開放当選となる普電乱数カウンタ C 4 の数値情報の数として 1 個が設定されているとともに、普図側の高確率テーブル 4 9 8 には、電役開放当選となる普電乱数カウンタ C 4 の数値情報の数として 3 2 0 0 個が設定されている。普図側の低確率テーブル 4 9 7 は電役開放当選となる確率が $1 / 4 0 0 0$ となるように設定されているとともに、普図側の高確率テーブル 4 9 8 は電役開放当選となる確率が $4 / 5$ となるように設定されている。

【 2 9 3 9 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、右側領域 P A 7 においてスルーゲート 3 5 よりも上流側には、上側領域 P A 5 から右側領域 P A 7 に流入した遊技球の全てをスルーゲート 3 5 に誘導するための誘導釘群 4 0 3 が設けられている。このため、遊技者は、通常遊技状態 S T A 0 、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれにおいても、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うことによりスルーゲート 3 5 への入賞を容易に発生させることができる。

【 2 9 4 0 】

低頻度サポートモードである通常遊技状態 S T A 0 において、スルーゲート 3 5 への入賞が発生し、普図側の低確率テーブル 4 9 7 を参照して普図当否判定処理（ステップ S E 1 0 7 ）が実行された場合に電役開放当選となる確率は $1 / 4 0 0 0$ である。そして、電役開放当選が発生した場合には、0 . 7 秒に亘って普電装置 4 0 1 が開放状態となる短開放が 1 回だけ発生する。当該短開放において第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果は約 $1 / 2$. 2 の確率でいずれかの小当たり結果となる。

【 2 9 4 1 】

通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合、第 2 作動口 4 0 2 への入賞を 1 回発生させるために平均して 4 0 0 0 個の遊技球を発射する必要がある。また、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果は、「設定 1」～「設定 6」において約 $1 / 1$. 9 の確率で外れ結果となる。

【 2 9 4 2 】

本実施形態では、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合に、第 1 作動口 3 3 への入賞を 1 回発生させるために発射される遊技球の数が平均して 4 0 個未満（例えば 3 0 個）となるように遊技盤 2 4 に釘 2 4 b が配置されている。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果は、約 $1 / 1 0 3$. 0 （「設定 1」）～約 $1 / 9 5$. 5 （「設定 6」）の確率でいずれかの当たり結果となる。

【 2 9 4 3 】

通常遊技状態 S T A 0 では、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合よりも、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合の方が、開閉実行モードを発生させるために平均して必要となる遊技球の数が少ない。このため、通常遊技状態 S T A 0 では、基本的に、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われるようにすることができる。

【 2 9 4 4 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示時間は 1 0 分に設定されている。これに対して、上記第 2 2 の実施形態にお

10

20

30

40

50

いて既に説明したとおり、通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生して第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が開始されてから当該絵柄の変動表示期間が終了するまでに要する時間は 1 秒～30 秒である。このように、通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われて第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合に第 2 特図表示部 3 7 b にて実行される絵柄の変動表示の期間として、通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われて第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合に第 1 特図表示部 3 7 a にて実行される絵柄の変動表示の期間よりも長い期間が設定されている構成であることにより、通常遊技状態 S T A 0 において、遊技球が左側領域 P A 6 を流下

10

【2945】

上述したとおり、低頻度サポートモードにおいて普図当否判定処理（ステップ S E 1 0 7）が実行された場合における電役開放当選の発生確率は、 $1/4000$ という低い確率に設定されている。これにより、通常遊技状態 S T A 0 において遊技者が意図せずに右側領域 P A 7 を流下する遊技球を数球発生させてしまった場合に、当該遊技球が第 2 作動口 4 0 2 に入賞して 10 分間に亘って第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が実行されてしまう可能性が低減されている。

【2946】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電終了処理について図 2 4 2（c）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 3 にて実行される。

20

【2947】

ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 0 7 では、上記第 2 2 の実施形態における特電終了処理（図 2 3 1）のステップ S F 3 0 1～ステップ S F 3 0 7 と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S G 5 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S G 5 0 2）、当該遊技結果が第 1 大当たり結果である場合（ステップ S G 5 0 2：Y E S）には、終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行する（ステップ S G 5 0 3）。終了準備状態 S T A 4 の設定処理の内容は、上記第 2 2 の実施形態において図 2 3 2（a）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S G 5 0 3 にて終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行することにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態を終了準備状態 S T A 4 とすることができる。

30

【2948】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S G 5 0 2：N O、ステップ S G 5 0 4：Y E S）には、第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行する（ステップ S G 5 0 5）。第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理の内容は、上記第 2 2 の実施形態において図 2 3 2（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S G 5 0 5 にて第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行することにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態を第 1 時短状態 S T A 1 とすることができる。

40

【2949】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 3 大当たり結果である場合（ステップ S G 5 0 4：N O、ステップ S G 5 0 6：Y E S）には、第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理を実行する（ステップ S G 5 0 7）。第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理の内容は、上記第 2 2 の実施形態において図 2 3 2（c）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S G 5 0 7 にて第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理を実行することにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態を第 3 時短状態 S T A 3 とすることができる。

50

【2950】

ステップSG502、ステップSG504及びステップSG506にて否定判定を行った場合、すなわち第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した状態である場合には、当該小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態とは無関係に、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSG508）。特電終了時の状態設定処理の内容は、上記第22の実施形態において図233のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【2951】

特電終了時の状態設定処理（ステップSG508）では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする。その後、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には第1時短状態STA1の設定処理を実行し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果である場合には第2時短状態STA2の設定処理を実行し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果である場合には第3時短状態STA3の設定処理を実行し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第7小当たり結果である場合には終了準備状態STA4の設定処理を実行する。

【2952】

第1時短状態STA1の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（b）を参照しながら既に説明したとおりであり、第1時短状態STA1の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を第1時短状態STA1とすることができる。また、第2時短状態STA2の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（d）を参照しながら既に説明したとおりであり、第2時短状態STA2の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を第2時短状態STA2とすることができる。さらにまた、第3時短状態STA3の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（c）を参照しながら既に説明したとおりであり、第3時短状態STA3の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を第3時短状態STA3とすることができる。終了準備状態STA4の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（a）を参照しながら既に説明したとおりであり、終了準備状態STA4の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を終了準備状態STA4とすることができる。

【2953】

ステップSG503の処理を行った場合、ステップSG505の処理を行った場合、ステップSG507の処理を行った場合、又はステップSG508の処理を行った場合には、ステップSG509～ステップSG510において上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF311～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、ステップSG502～ステップSG508の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSG509）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSG510）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

【2954】

上記のとおり、通常遊技状態STA0では、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合よりも、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合の方が、開閉実行モードを発生させるために平均して必要となる遊技球の数が少ない。このため、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われて第2作動口402

10

20

30

40

50

への入賞が発生し、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる構成としても、通常遊技状態STA0において遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合の方が、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合よりも開閉実行モードに移行する可能性が高くなるようにすることができる。これにより、通常遊技状態STA0において、基本的には、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。そして、当該構成とすることにより、特電終了処理において、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立した状態であるか否かを判定する処理と、当該小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかであったか否かを判定する処理とを不要として、特電終了処理を処理構成を簡素化することができる。

10

【2955】

低頻度サポートモードにおける普図当否判定処理（ステップSE107）において電役開放当選となる確率が $1/4000$ という低い確率に設定されていることにより、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合に、当該振分実行モードの実行中に電役開放当選が発生する確率を低減することができる。これにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況において、普電装置401に到達した遊技球が普電装置401に入球してしまう可能性を低減することができるとともに、当該遊技球が振分ユニット410に向けて流下する可能性を高めることができる。

20

【2956】

<第26の実施形態>

本実施形態では第2保留情報が保留記憶される点及び保留記憶されている第2保留情報の数を増やすように促す報知が行われる点で上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【2957】

遊技球が普電装置401に設けられた第2作動口402に入賞した個数は最大4個まで保留される。上記第1の実施形態と同様に、特図ユニット37において、第2特図表示部37bに隣接した位置には、4個の第2特図保留表示部37d（図3参照）が設けられており、第2特図保留表示部37dの点灯によって第2保留情報の保留個数が表示される。

【2958】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1保留情報を契機とした当否判定処理及び第2保留情報を契機とした当否判定処理において、当該当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率は同一（具体的には「設定3」では約 $1/99.9$ ）である。また、第2保留情報を契機とした当否判定処理では、約 $1/2.2$ の確率で小当たり結果が発生する一方、第1保留情報を契機とした当否判定処理では小当たり結果が発生しない。このため、第1保留情報を契機とした遊技回が実行される場合よりも第2保留情報を契機とした遊技回が実行される場合の方が遊技者にとって有利な遊技結果となり易い。

40

【2959】

但し、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期

50

間（１０秒）となり、普電開放状態の実行モードは短開放（０．７秒）が１回発生する低期待度モードとなる。また、本実施形態において、高頻度サポートモードの終了後に保留記憶された第２保留情報を契機とした遊技回において選択される第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間は１０分である。このように、通常遊技状態ＳＴＡ０において遊技球が右側領域ＰＡ７を流下するように発射操作装置２８の操作が行われる場合における遊技回の消化効率は低く設定されている。通常遊技状態ＳＴＡ０では、遊技球が右側領域ＰＡ７を流下するように発射操作装置２８の操作が行われる場合よりも、遊技球が左側領域ＰＡ６を流下するように発射操作装置２８の操作が行われる場合の方が、遊技者にとって有利となる。

【２９６０】

これに対して、本実施形態において、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第２保留情報を契機とした遊技回において選択される第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間は１秒～３０秒に設定されている。このため、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されている第２保留情報が存在している場合には、当該高頻度サポートモードが終了して通常遊技状態ＳＴＡ０となった後、比較的短い期間（１秒～３０秒）において、小当たり結果が発生し易い第２保留情報を契機とした遊技回が実行されるようにすることができる。

【２９６１】

上記第２２の実施形態において説明したとおり、低頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される場合には、振分ユニット４１０に遊技球が到達可能であるため、当該振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生し易く、当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易い。このため、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されている第２保留情報の数を多くするほど、当該高頻度サポートモードの終了後に開閉実行モードが実行される確率を高めることができるとともに、当該高頻度サポートモードの終了後に実行され得る開閉実行モードの回数を増加させることができる。

【２９６２】

上記第２２の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理（図２３１）では、高頻度終了小当たりフラグ４８４に「１」がセットされていること（ステップＳＦ３０８：ＹＥＳ）、又は第１～第４高頻度フラグ４８１ａ～４８１ｄのいずれかに「１」がセットされていること（ステップＳＦ３０９：ＹＥＳ）を条件として、ステップＳＦ３１０における特電終了時の状態設定処理（図２３３）が実行される。低頻度サポートモードである通常遊技状態ＳＴＡ０において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了時に主側ＲＡＭ８４における高頻度終了小当たりフラグ４８４及び第１～第４高頻度フラグ４８１ａ～４８１ｄに「１」がセットされていないため、特電終了時の状態設定処理（図２３３）が実行されることはなく、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態は通常遊技状態ＳＴＡ０となる。

【２９６３】

このように、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第２保留情報を契機として第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるため、当該振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知を発生させ易くなる。そして、Ｖ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて、遊技者は所有する遊技球の数を増加させることができる。これにより、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第２保留情報を契機とした遊技回に対する遊技者の関心を高めることができる。但し、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態ＳＴＡ０となる。

【２９６４】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されることにより、保留記憶されている第2保留情報が1個減少する。このため、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されることにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満である状態となる。これに対して、図柄表示装置41では、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に、保留記憶されている第2保留情報の数を増やすように促す保留促進報知が実行される。

【2965】

図243(a)は本実施形態における保留促進報知の内容を説明するための説明図である。上記第1の実施形態と同様に、図柄表示装置41における表示面の下部には、保留表示領域42(図243(a)参照)が設定されており、保留表示領域42には、第1保留表示領域42a及び第2保留表示領域42bが設定されている。第1保留表示領域42aには第1保留情報の数に対応する数の第1保留画像G1が表示されるとともに、第2保留表示領域42bには第2保留情報の数に対応する数の第2保留画像G2が表示される。

【2966】

図243(a)に示すように、保留促進報知では図柄表示装置41の左側上部であって図柄列Z1～Z3よりも上側の位置に「第2保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字G47が1秒間に亘って表示される。遊技者は、図柄表示装置41において保留促進報知を確認する度に、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数となるまで、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状態とすることができる。これにより、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数となるようにすることができる。

【2967】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された後において、第2特図表示部37bにて当該遊技回の次の遊技回が開始されるまでの期間は、保留促進報知の実行期間(具体的には1秒)よりも長い。このため、保留促進報知の実行中に次の保留促進報知の開始タイミングとなることはない。

【2968】

次に、主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成について説明する。

【2969】

上記第1の実施形態において図7を参照しながら既に説明したとおり、主側RAM84には、特図保留エリア84aが設けられており、特図保留エリア84aには、上記第1の実施形態と同様に、第1特図保留エリア111、第2特図保留エリア112及び特図用の実行エリア113が設けられている。また、第1特図保留エリア111は第1エリア111a、第2エリア111b、第3エリア111c及び第4エリア111dを備えているとともに、第2特図保留エリア112は第1エリア112a、第2エリア112b、第3エリア112c及び第4エリア112dを備えている。

【2970】

上記第1の実施形態と同様に、第1作動口33への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が第1保留情報として、第1特図保留エリア111におけるいずれかのエリア111a～111dに格納される。この場合、第1エリア111a～第4エリア111dには、第1作動口33への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア111a→第2エリア111b→第3エリア111c→第4エリア111dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア111a～111dが設けられていることにより、第1作動口33への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア111において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意で

あり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2971】

上記第1の実施形態と同様に、第2作動口402への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が第2保留情報として、第2特図保留エリア112におけるいずれかのエリア112a～112dに格納される。この場合、第1エリア112a～第4エリア112dには、第2作動口402への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア112a→第2エリア112b→第3エリア112c→第4エリア112dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア112a～112dが設けられていることにより、第2作動口402への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア112において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2972】

上記第1の実施形態と同様に、特図用の実行エリア113は、いずれかの特図表示部37a、37bにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納された保留情報が特図用の実行エリア113に移動される。一方、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納された保留情報が特図用の実行エリア113に移動される。

【2973】

次に、主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理について説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、保留情報の取得処理は特図特電制御処理（図222）のステップSE201にて実行される。

【2974】

保留情報の取得処理では、上記第1の実施形態における保留情報の取得処理（図19）のステップS701～ステップS710と同様の処理を実行する。具体的には、第1作動口33への入賞が発生しており、さらに第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満（「4」未満）である場合、第1保留情報を取得するための処理を実行する。第1保留情報を取得するための処理では、まず主側RAM84に設けられた第1特図保留カウンタの値を1加算する。第1特図保留カウンタは、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、当該1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【2975】

保留情報の取得処理では、普電装置401に設けられた第2作動口402への入賞が発生しており、さらに第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満（「4」未満）であることを条件として、第2保留情報を取得するための処理を実行する。第2保留情報を取得するための処理では、まず第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第2特図保留カウンタ503（図243（c）参照）の値を1加算す

る。第2特図保留カウンタ503は、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。当該第2特図保留カウンタ503の値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア112のうち最初の記憶エリア、当該1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。その後、第2保留コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【2976】

10

図243(b)は主側ROM83の構成を説明するための説明図である。主側ROM83には、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示期間を特定するために参照される高頻度サポート用のテーブル群501及び低頻度サポート用のテーブル群502が記憶されている。第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では高頻度サポート用のテーブル群501が参照される。また、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態STA0において実行される場合にも高頻度サポート用のテーブル群501が参照される。通常遊技状態STA0において第1保留情報を契機とした遊技回が実行される場合には低頻度サポート用のテーブル群502が参照される。また、低頻度サポートモードにおいて記憶された第2保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態STA0において実行される場合にも低頻度サポート用のテーブル群502が参照される。

20

【2977】

これらのテーブル群501, 502の詳細な内容については後述するが、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に低頻度サポート用のテーブル群502が参照された場合には絵柄の変動表示期間として10分の期間が選択される。これに対して、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に高頻度サポート用のテーブル群501が参照された場合には絵柄の変動表示期間として1秒～30秒の期間が選択される。これにより、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態STA0において実行される場合には、低頻度サポートモードにおいて記憶された第2保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態STA0において実行される場合と比較して、絵柄の変動表示期間が1/20以下の短い期間となるようにすることができる。

30

【2978】

図243(c)は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。上述したとおり、主側RAM84には第2特図保留カウンタ503が設けられている。また、図243(c)に示すように、主側RAM84には、高頻度終了時保留カウンタ504が設けられている。高頻度終了時保留カウンタ504は、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第2保留情報の数が記憶されるカウンタである。高頻度終了時保留カウンタ504は、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される場合に、当該遊技回の契機となる第2保留情報が高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報であるか否かを特定するために主側MPU82にて参照される。

40

【2979】

高頻度終了時保留カウンタ504には、高頻度サポートモードが終了するタイミングにおいて主側RAM84における第2特図保留カウンタ503の値がセットされる。また、高頻度終了時保留カウンタ504の値は、当該高頻度終了時保留カウンタ504の値が1以上であることを条件として、低頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に1減算される。主側MPU82は、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合に、高頻度終了時保留カウンタ504の値が1以上であるに基づいて当該遊技回の契機となる第2保留情報が高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報であることを特定するととも

50

に、高頻度終了時保留カウンタ504の値が「0」であることに基づいて当該遊技回の契機となる第2保留情報が低頻度サポートモードにおいて記憶された第2保留情報であることを特定する。

【2980】

次に、主側MPU82にて実行される高頻度終了設定処理について図244(a)のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度終了設定処理は即時高頻度終了処理(図227(a))のステップSE712、特図確定中処理(図228)のステップSE914及び振分用処理(図230)のステップSF228にて実行される。

【2981】

ステップSG601～ステップSG603では、上記第22の実施形態における高頻度終了設定処理(図227(b))のステップSE801～ステップSE803と同様の処理を実行する。具体的には、第1～第4高頻度フラグ481a～481dのクリア処理を実行することにより主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアする(ステップSG601)。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。その後、小当たりカウンタ485a～485gのクリア処理を実行することにより主側RAM84における第1～第7小当たりカウンタ485a～485gを「0」クリアする(ステップSG602)。その後、高頻度終了カウンタ482、483のクリア処理を実行することにより主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483を「0」クリアする(ステップSG603)。

【2982】

その後、主側RAM84における第2特図保留カウンタ503の値を高頻度終了時保留カウンタ504にセットする(ステップSG604)。これにより、高頻度サポートモードの終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報の数が高頻度終了時保留カウンタ504にセットされている状態とすることができる。

【2983】

次に、主側MPU82にて実行される変動表示期間の特定処理について図244(b)のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、変動表示期間の特定処理は特図変動開始処理(図224)のステップSE413にて実行される。

【2984】

まず第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定し(ステップSG701)、第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれにも「1」がセットされていない場合(ステップSG701:NO)、すなわち通常遊技状態STA0である場合には、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回であるか否かを判定する(ステップSG702)。第2特図表示部37bにおける遊技回である場合(ステップSG702:YES)には、高頻度終了時保留カウンタ504の値が1以上であるか否かを判定し(ステップSG703)、ステップSG703にて肯定判定を行った場合、すなわち通常遊技状態STA0であるとともに高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合には、高頻度終了時保留カウンタ504の値を1減算する(ステップSG704)。

【2985】

ステップSG701にて肯定判定を行った場合、又はステップSG704の処理を行った場合には、主側ROM83から高頻度サポート用のテーブル群501を読み出す(ステップSG705)。高頻度サポート用のテーブル群501を参照してステップSG707にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の

10

20

30

40

50

変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該小当たり対応のテーブルには、10秒、15秒、20秒及び25秒の変動表示期間が設定されている。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501における外れ対応のテーブルに対して照合することで、外れ態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該外れ対応のテーブルには、1秒及び2秒の変動表示期間が設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行される第2保留情報を契機とした遊技回、及び高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として10秒の情報を読み出す。

10

【2986】

ステップSG702にて否定判定を行った場合、又はステップSG703にて否定判定を行った場合には、主側ROM83から低頻度サポート用のテーブル群502を読み出す（ステップSG706）。低頻度サポート用のテーブル群502を参照してステップSG707にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。

20

【2987】

第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、外れ態様の変動表示期間として3秒の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群502における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応のテーブルには、5秒、6秒、7秒及び8秒の変動表示期間が設定されている。

30

40

【2988】

第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合には、変動表示期間の情報として10分の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合と比較して、遊技回の消化効率が低く、遊技者にとって不利な状態となるようにすることができる。よって、低頻度サポートモードにおいては、基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

【2989】

50

上記のとおり、通常遊技状態 S T A 0 において、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間（具体的には 1 秒～30 秒）は、低頻度サポートモードにおいて記憶された第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間（具体的には 10 分）の $1/20$ 以下の長さに設定されている。これにより、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報が存在していた場合に、当該第 2 保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることができる。

【2990】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される保留促進報知用処理について図 245 のフローチャートを参照しながら説明する。保留促進報知用処理は音光側 M P U 9 3 にて比較的短い周期（例えば 4 ミリ秒）で繰り返し実行される。

10

【2991】

まず遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ S G 8 0 1）。ステップ S G 8 0 1 では、主側 M P U 8 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングである場合に肯定判定を行う。ステップ S G 8 0 1 にて肯定判定を行った場合には、当該受信した変動用コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の遊技回が第 2 特図表示部 37b における遊技回であるか否かを判定する（ステップ S G 8 0 2）。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンドには、開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれている。

20

【2992】

ステップ S G 8 0 2 にて肯定判定を行った場合には、現状における遊技状態が第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかであるか否かを判定し（ステップ S G 8 0 3）、ステップ S G 8 0 3 にて肯定判定を行った場合には、保留促進報知の開始処理を実行する（ステップ S G 8 0 4）。保留促進報知の開始処理では、保留促進報知コマンドを表示側 M P U 103 に送信する。これにより、図柄表示装置 41 の左側上部に「第 2 保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字 G 47 が 1 秒間に亘って表示されるように、表示側 M P U 103 によって図柄表示装置 41 が表示制御される。

【2993】

30

次に、保留促進報知が実行された後に終了準備状態 S T A 4 に移行し、当該終了準備状態 S T A 4 において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて通常遊技状態 S T A 0 に移行する様子について、図 246 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 246 (a) は図柄表示装置 41 にて実行される保留促進報知の実行期間を示し、図 246 (b) は第 2 特図保留カウンタ 503 の値を示し、図 246 (c) は普電装置 401 に設けられた第 2 作動口 402 に入賞するタイミングを示し、図 246 (d) は第 1 高頻度フラグ 481a の状態を示し、図 246 (e) は第 4 高頻度フラグ 481d の状態を示し、図 246 (f) は遊技結果が第 6 小当たり結果となる第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間を示し、図 246 (g) は遊技結果が外れ結果となる第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間を示し、図 246 (h) は振分実行モードの実行期間を示し、図 246 (i) は開閉実行モードの実行期間を示す。

40

【2994】

図 246 (d) に示すように、t1 のタイミングにおいて第 1 高頻度フラグ 481a に「1」がセットされている状態であり、第 1 時短状態 S T A 1 であるとともに高頻度サポートモードである。t1 のタイミングで、図 246 (f) に示すように第 2 特図表示部 37b における遊技回が開始されると、図 246 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 503 の値（「3」）が 1 減算されて「2」となる。また、当該 t1 のタイミングで、図 246 (a) に示すように図柄表示装置 41 にて保留促進報知が開始される。

【2995】

その後、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われて

50

いる場合には、図 2 4 6 (b) 及び図 2 4 6 (c) に示すように t 2 のタイミングで第 2 作動口 4 0 2 に遊技球が入賞し、第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値が 1 加算されて「3」となる。その後、t 1 のタイミングから 1 秒が経過した t 3 のタイミングで、図 2 4 6 (a) に示すように保留促進報知が終了する。その後、図 2 4 6 (b) 及び図 2 4 6 (c) に示すように t 4 のタイミングで第 2 作動口 4 0 2 に遊技球が入賞し、第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値が 1 加算されて上限個数である「4」となる。

【2 9 9 6】

その後、t 1 のタイミングから 1 0 秒が経過した t 5 のタイミングで、図 2 4 6 (f) に示すように遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 6 小当たり結果の発生回数は 1 回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、図 2 4 6 (d) に示すように第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードとなることにより、高頻度サポートモードである場合と比較して、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われても第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生する可能性が低減され、保留記憶されている第 2 保留情報の数を増加されることが難しい状態となる。

【2 9 9 7】

その後、t 5 のタイミングから最終停止期間 (0 . 5 秒) が経過した t 6 のタイミングで、図 2 4 6 (h) に示すように低頻度サポートモードにおいて当該第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t 7 のタイミングで、図 2 4 6 (h) に示すように振分実行モードが終了する。低頻度サポートモードにおける振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生していた場合には、当該 t 7 のタイミングで、図 2 4 6 (i) に示すように開閉実行モードに移行する。

【2 9 9 8】

その後、t 8 のタイミングで、図 2 4 6 (i) に示すように開閉実行モードが終了すると、図 2 4 6 (e) に示すように第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「1」がセットされる。これにより、高頻度サポートモードとなるとともに終了準備状態 S T A 4 となる。そして、高頻度サポートモードとなることにより、低頻度サポートモードである場合と比較して、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易い状態となり、保留記憶されている第 2 保留情報を増加させ易い状態となる。また、当該 t 8 のタイミングで、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機として、図 2 4 6 (g) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始されると、図 2 4 6 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値 (「4」) が 1 減算されて「3」となるとともに、図 2 4 6 (a) に示すように図柄表示装置 4 1 において保留促進報知が開始される。その後、t 9 のタイミングで、図 2 4 6 (c) に示すように第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生すると、図 2 4 6 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値が 1 加算されて上限個数である「4」となる。

【2 9 9 9】

その後、t 8 のタイミングから 1 秒後である t 1 0 のタイミングで、図 2 4 6 (g) に示すように遊技結果が外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すると、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるため、図 2 4 6 (e) に示すように第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了されて、低頻度サポートモードとなるとともに通常遊技状態 S T A 0 となる。また、当該 t 1 0 のタイミングで図 2 4 6 (a) に示すように保留促進報知が終了する。

【3 0 0 0】

このように、終了準備状態 S T A 4 において第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が

10

20

30

40

50

1秒間で終了してしまう可能性がある。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、終了準備状態STA4に移行した後に保留記憶されている第2保留情報の数を上限個数（具体的には4個）まで増加させようとしても当該終了準備状態STA4が終了するまでに間に合わないおそれがある。これに対して、本実施形態では、第1～第3時短状態STA1～STA3においても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に保留促進報知が実行される。遊技者は、当該保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより、終了準備状態STA4への移行が発生するタイミングにおいて既に上限個数の第2保留情報が保留記憶されている状態とすることができる。これにより、終了準備状態STA4が終了して通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる場合に、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報の数が増えるようにすることができる。

10

【3001】

次に、保留促進報知が実行された後に高頻度サポートモードが終了し、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了する様子について、図247のタイムチャートを参照しながら説明する。図247(a)は図柄表示装置41にて実行される保留促進報知の実行期間を示し、図247(b)は第2特図保留カウンタ503の値を示し、図247(c)は普電装置401に設けられた第2作動口402に入賞するタイミングを示し、図247(d)は第1高頻度フラグ481aの状態を示し、図247(e)は通常遊技状態STA0である期間を示し、図247(f)は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図247(g)は振分実行モードの実行期間を示す。

20

【3002】

図247(d)に示すように、t1のタイミングにおいて第1高頻度フラグ481aに「1」がセットされており、高頻度サポートモードであるとともに第1時短状態STA1である。t1のタイミングで、図247(f)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されると、図247(b)に示すように第2特図保留カウンタ503の値（「3」）が1減算されて「2」となる。また、当該t1のタイミングで、図247(a)に示すように図柄表示装置41にて保留促進報知が開始される。

【3003】

その後、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われている場合、図247(b)及び図247(c)に示すようにt2のタイミングで第2作動口402に遊技球が入賞し、第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて「3」となる。その後、t1のタイミングから1秒が経過したt3のタイミングで、図247(a)に示すように保留促進報知が終了する。その後、図247(b)及び図247(c)に示すようにt4のタイミングで第2作動口402に遊技球が入賞し、第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて上限個数である「4」となる。

30

【3004】

その後、t1のタイミングから10秒が経過したt5のタイミングで、図247(f)に示すように遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させるために必要な第2小当たり結果の発生回数は1回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該t5のタイミングで、図247(d)に示すように第1高頻度フラグ481aが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、図247(e)に示すように通常遊技状態STA0となる。高頻度サポートモードが終了するt5のタイミングにおいて、保留記憶されている第2保留情報の数は上限個数である4個である。

40

【3005】

その後、t5のタイミングから最終停止期間（0.5秒）が経過したt6のタイミングで、図247(h)に示すように低頻度サポートモードにおいて当該第2小当たり結果を

50

契機とした振分実行モードが開始される。その後、 t_7 のタイミングで、図247(g)に示すように振分実行モードが終了する。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードが実行されない。当該 t_7 のタイミングで、保留記憶されていた第2保留情報を契機として、図247(f)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される。そして、図247(b)に示すように第2特図保留カウンタ503の値が1減算されて「3」となる。

【3006】

このように、第1時短状態STA1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後に実行される振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態STA0となる。第1時短状態STA1から終了準備状態STA4を経由することなく通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる場合には、振分実行モードが開始された後に当該状況となることに備えて保留記憶されている第2保留情報の数を増やす機会がない。これに対して、本実施形態では、第1～第3時短状態STA1～STA3においても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に保留促進報知が実行される。遊技者は、当該保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより、終了準備状態STA4を経由することなく通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる前に、上限個数の第2保留情報が保留記憶されている状態としておくことができる。

【3007】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3008】

発射操作装置28が第2範囲の回動量で操作された場合には、遊技球が普電装置401に到達可能となる。また、保留促進報知を実行することにより第2範囲の回動量で発射操作装置28を操作するように遊技者に促すことができる。第2所定状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されたことに基づいて保留促進報知が実行されることにより、当該保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行い、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。そして、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶された場合には、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報を利用して実行される当否判定処理の実行回数を増加させることができる。これにより、保留促進報知が実行されているか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3009】

高頻度サポートモードにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されたことに基づいて保留促進報知が実行される構成とすることにより、当該保留促進報知が開始されてから第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまでの時間を長く確保することができる。これにより、保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2範囲の回動量で発射操作装置28を操作し、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了されるまでに第2特図表示部37bに新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。

【3010】

高頻度サポートモードにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に保留促進報が実行されるため、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された後、速やかに第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。

【3011】

高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が

満たされて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には振分実行モードの終了後に低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなり、当該低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には振分実行モードの終了後も低頻度サポートモードとなる。このように、高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了された後に、V入賞検知センサ425における遊技球の検知の有無に応じて、振分実行モードの終了後に高頻度サポートとなる場合と、振分実行モードの終了後も低頻度サポートとなる場合とが存在している構成において、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されたことに基づいて保留促進報知が実行される。これにより、保留促進報知が開始されてから高頻度サポートモードが終了されるまでの期間に、当該保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2回動量で発射操作装置28を操作し、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報を記憶させることを可能とすることができる。よって、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない場合においても、高頻度サポートモードが終了するまでに第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。

10

【3012】

保留促進報知が実行されている状況において、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数（4個）に達した場合には、当該保留促進報知が終了される。これにより、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数（4個）に達した後も保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。よって、保留促進報知が実行されている状況において、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数（4個）未満であるか否かについての遊技者による確認を不要とすることができる。

20

【3013】

高頻度サポートモードの終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報に対応する当否判定処理が実行される場合には、高頻度サポートモードの終了後に第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報に対応する当否判定処理が実行される場合よりも、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が短くなる。これにより、高頻度サポートモードの終了時に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が多いほど、当該高頻度サポートモードの終了後の第2特図表示部37bにおける遊技回の消化効率を高めることができる。よって、高頻度サポートモードにおいて、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数（4個）となるように意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3014】

<第27の実施形態>

本実施形態では、いずれかの時短状態STA1～STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に、通常遊技状態STA0に移行し得る点において、上記第26の実施形態と相違している。以下、上記第26の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第26の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【3015】

図248(a)は本実施形態における各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図248(b)は各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。また、図249は各遊技状態STA0～STA3の内容を説明するための説明図である。

【3016】

50

本実施形態では、上記第26の実施形態における終了準備状態STA4が設けられていない。図248(a)に示すように、いずれかの遊技状態STA0~STA3において第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態STA0となる。上記第22の実施形態と同様に、いずれかの遊技状態STA0~STA3において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1となるとともに、いずれかの遊技状態STA0~STA3において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3となる。

【3017】

図248(b)に示すように、いずれかの遊技状態STA0~STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第6小当たり結果又は第7小当たり結果となり、当該第6小当たり結果又は第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態STA0となる。上記第22の実施形態と同様に、第1~第3時短状態STA1~STA3のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第1時短状態STA1となる。また、第1~第3時短状態STA1~STA3のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果となり、当該第2小当たり結果又は第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第2時短状態STA2となる。さらにまた、第1~第3時短状態STA1~STA3のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STA3となる。

【3018】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数は1回である。図249に示すように、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第6小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1高頻度フラグ481aが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。その後、低頻度サポートモードにおいて当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態STA0となる。また、当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合、当該振分実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態STA0となる。つまり、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第6小当たり結果となった場合には、当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合及び当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合のいずれにおいても、通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる。

【3019】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第7小当たり結果の発生回数は1回である

。図 2 4 9 に示すように、第 2 時短状態 S T A 2 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 7 小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、低頻度サポートモードにおいて当該第 7 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。また、当該第 7 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しな

10

【3 0 2 0】

第 1 時短状態 S T A 1 において保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満（具体的には 4 個未満）である状況において遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 1 時短状態 S T A 1 において保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数である状況において遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合と比較して、低頻度サポートモードにおいて遊技回が実行される状況となった後に小当たり結果が発生する可能性が低減されてしまうとともに、当該状況となった後に発生し得る小当たり結果の数が低減されてしまう。また、第 2 時短状態 S T A 2 において保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満である状況において遊技結果が第 7 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 2 時短状態 S T A 2 において保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数である状況において遊技結果が第 7 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合と比較して、低頻度サポートモードにおいて遊技回が実行される状況となった後に小当たり結果が発生する可能性が低減されてしまうとともに、当該状況となった後に発生し得る小当たり結果の数が低減されてしまう。

20

30

【3 0 2 1】

これに対して、上記第 2 6 の実施形態と同様に、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 では第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始される度に図柄表示装置 4 1 にて保留促進報知が実行される。遊技者は、当該保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うことにより、第 1 時短状態 S T A 1 において遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する状況、又は第 2 時短状態 S T A 2 において遊技結果が第 7 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する状況において、上限個数の第 2 保留情報が保留記憶されている状態となる可能性を高めることができる。

40

【3 0 2 2】

次に、保留促進報知が実行された後に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了し、通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状況となる様子について、図 2 5 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 5 0 (a) は図柄表示装置 4 1 にて実行される保留促進報知の実行期間を示し、図 2 5 0 (b) は第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値を示し、図 2 5 0 (c) は普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 に入賞するタイミングを示し、図 2 5 0 (d) は第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a の状態を示し、図 2 5 0 (e) は通常遊技状態 S T A 0 である期間を示し

50

、図 250 (f) は第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間を示し、図 250 (g) は振分実行モードの実行期間を示し、図 250 (h) は開閉実行モードの実行期間を示す。

【3023】

t1 のタイミングにおいて、図 250 (d) に示すように第 1 高頻度フラグ 481a に「1」がセットされており、高頻度サポートモードであるとともに第 1 時短状態 S T A 1 である。t1 のタイミングで、図 250 (f) に示すように第 2 特図表示部 37b における遊技回が開始されると、図 250 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 503 の値(「3」)が 1 減算されて「2」となる。また、当該 t1 のタイミングで、図 250 (a) に示すように図柄表示装置 41 にて保留促進報知が開始される。

10

【3024】

その後、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われている場合、図 250 (b) 及び図 250 (c) に示すように t2 のタイミングで第 2 作動口 402 に遊技球が入賞し、第 2 特図保留カウンタ 503 の値が 1 加算されて「3」となる。その後、t1 のタイミングから 1 秒が経過した t3 のタイミングで、図 250 (a) に示すように保留促進報知が終了する。その後、図 250 (b) 及び図 250 (c) に示すように t4 のタイミングで第 2 作動口 402 に遊技球が入賞し、第 2 特図保留カウンタ 503 の値が 1 加算されて上限個数である「4」となる。

【3025】

その後、t1 のタイミングから 10 秒が経過した t5 のタイミングで、図 250 (f) に示すように遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 6 小当たり結果の発生回数は 1 回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該 t5 のタイミングで、図 250 (d) に示すように第 1 高頻度フラグ 481a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、図 250 (e) に示すように通常遊技状態 S T A 0 となる。高頻度サポートモードが終了する t5 のタイミングにおいて保留記憶されている第 2 保留情報の数は上限個数である 4 個である。

20

【3026】

その後、t5 のタイミングから最終停止期間 (0.5 秒) が経過した t6 のタイミングで、図 250 (g) に示すように当該第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t7 のタイミングで、図 250 (h) に示すように振分実行モードが終了する。低頻度サポートモードにおける振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生していた場合には、当該 t7 のタイミングで、図 250 (h) に示すように開閉実行モードに移行する。

30

【3027】

その後、t8 のタイミングで、図 250 (h) に示すように開閉実行モードが終了すると、通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状況となる。図 250 (b) に示すように上限個数の第 2 保留情報が保留記憶されているため、当該 t8 のタイミングで、図 250 (f) に示すように高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報を契機として遊技回が開始されるとともに、図 250 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 503 の値が 1 減算されて「3」となる。

40

【3028】

上記のとおり、保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作を行うことで保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数である状態としておくことにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状況となる場合に、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報の数が上限個数となる可能性を高めることができる。

50

【3029】

＜第28の実施形態＞

本実施形態では保留促進報知の実行態様が上記第27の実施形態と相違している。以下、上記第27の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第27の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3030】

上記第1の実施形態と同様に、第1特図表示部37aにおける遊技回では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が行われた後に最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って絵柄の停止表示が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が行われた後に最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って絵柄の停止表示が行われる。これらの遊技回の実行中に、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて遊技回用演出が実行される。遊技回用演出では、図柄表示装置41にて図柄の変動表示が行われた後に図柄の停止表示が行われる。また、図柄表示装置41における図柄の変動表示に対応する態様で表示発光部64が発光するように表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、当該図柄の変動表示に対応する音出力が実行されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

【3031】

第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかにおいて第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として15秒の期間が選択される。また、当該小当たり結果の発生により小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる場合には、遊技回用演出において、図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されてから10秒が経過したタイミングで、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短終了予告演出が開始される。時短終了予告演出は、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまで実行される。

【3032】

図251は本実施形態における時短終了予告演出及び保留促進報知の内容を説明するための説明図である。時短終了予告演出では、図柄表示装置41において、いずれかの有効ラインL1～L5（図4（a）参照）上に今回の遊技回において発生した小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せが形成されるとともに、当該図柄の組合せの停止表示が行われる。小当たり結果に対応する図柄の組合せは、同一図柄の組合せではなく且つリーチ図柄の組合せでもない。具体的には、今回の遊技回において第1小当たり結果が発生した場合には、図251に示すように、「1・2・3」という図柄の組合せが形成される。また、図示は省略するが、第2小当たり結果が発生した場合には「2・3・4」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第3小当たり結果が発生した場合には「3・4・5」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第4小当たり結果が発生した場合には「4・5・6」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第5小当たり結果が発生した場合には「5・6・7」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第6小当たり結果が発生した場合には「6・7・8」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第7小当たり結果が発生した場合には「7・8・9」という図柄の組合せが形成される。当該図柄の組合せの停止表示は、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するまで、5.5秒間に亘って行われる。

【3033】

一方、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示は、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に設定された変動表示期間（具体的には15秒）が終了するまで継続される。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されてから10秒が経過したタイミングから5秒間に亘って、図柄表示装置41にて小当たり結果に対応する図柄の組合せの停止表示が行われているとともに第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が継続されている状態となる。第2特図表示部37bでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了

条件が満たされない場合と同様に、絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って絵柄の停止表示が行われる。

【3034】

時短終了予告演出では振分実行モードについての説明が行われる。具体的には、図柄表示装置41の横方向における中央部であって図柄列Z1～Z3よりも上側の位置に「振分実行モードではV入賞を発生させて下さい」という文字G48が表示される。また、時短終了予告演出が開始される場合、図柄表示装置41では、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満（具体的には4個未満）であることを条件として、保留促進報知が実行される。保留促進報知の内容は上記第26の実施形態において図243（a）の説明図を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、図251に示すように図柄表示装置41の左側上部に「第2保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字G47が表示される。

10

【3035】

保留促進報知は、当該保留促進報知の実行中に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数（具体的には4個）に達しなかった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにて終了する。また、保留促進報知は、当該保留促進報知の実行中に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した場合には、当該保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達したタイミングにて終了する。これにより、時短終了予告演出が開始された後、保留記憶されている第2保留情報の数を増加させることが可能な状況において保留促進報知が実行されるようにすることができる。とともに、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態において保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

20

【3036】

第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、時短終了予告演出は実行されない。当該場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで、図柄表示装置41における図柄の変動表示が終了する。そして、当該タイミングで、いずれかの有効ラインL1～L5（図4（a）参照）上に今回の遊技回において発生した小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せが形成されるとともに、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまでの期間に亘って、当該図柄の組合せの停止表示が行われる。

30

【3037】

遊技者は、いずれかの時短状態STA1～STA3において、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短終了予告演出が実行されている状態となった場合に、振分実行モードへの移行が確定したことを把握することができる。また、遊技者は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短終了予告演出が実行されているとともに、第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が継続されている状態であることに基づいて、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了することを把握することができる。遊技者は、図柄表示装置41にて保留促進報知が開始されたことに基づいて、遊技球が右側領域PA7を流下するようにする発射操作装置28の操作を行うことにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングであるとともに高頻度サポートモードが終了するタイミングとなる前に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数を上限個数まで増加させることができる。これにより、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数（具体的には4個）である状態において、当該第1～第3時短状態STA1～STA3が終了し、通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状態となるようにすることができる。

40

【3038】

時短終了予告演出を実行することにより、高頻度サポートモードが終了する前に第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数を増加させておくことを可能

50

とする期間であることを遊技者に把握させることができる。そして、遊技者が当該期間であることを把握可能な状況において保留促進報知を実行することにより、当該保留促進報知に基づいて、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われる可能性を高めることができる。

【3039】

時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数（具体的には4個）である場合には、保留促進報知は実行されない。このように、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態では保留促進報知が実行されない構成とすることにより、上限個数の第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶されている状況において遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われて遊技者が保有する遊技球の数が減少してしまうことを抑制することができる。

10

【3040】

次に、主側 MPU 82 にて実行される変動表示期間の特定処理について図 252 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、変動表示期間の特定処理は特図変動開始処理（図 224）のステップ S E 4 1 3 にて実行される。

【3041】

まず主側 RAM 84 における第1～第3高頻度フラグ 481 a～481 c のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S G 9 0 1）、第1～第3高頻度フラグ 481 a～481 c のいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップ S G 9 0 1：N O）、すなわち通常遊技状態 S T A 0 である場合には、今回の遊技回が第2特図表示部 37 b における遊技回であるか否かを判定する（ステップ S G 9 0 2）。第2特図表示部 37 b における遊技回である場合（ステップ S G 9 0 2：Y E S）には、高頻度終了時保留カウンタ 504 の値が1以上であるか否かを判定し（ステップ S G 9 0 3）、ステップ S G 9 0 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち通常遊技状態 S T A 0 であるとともに高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合には、高頻度終了時保留カウンタ 504 の値を1減算する（ステップ S G 9 0 4）。

20

【3042】

ステップ S G 9 0 1 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S G 9 0 4 の処理を行った場合には、主側 ROM 83 から高頻度サポート用のテーブル群 501 を読み出す（ステップ S G 9 0 5）。このように、第1～第3時短状態 S T A 1～S T A 3 のいずれかにおいて第1特図表示部 37 a における遊技回が開始される場合、第1～第3時短状態 S T A 1～S T A 3 のいずれかにおいて第2特図表示部 37 b における遊技回が開始される場合、又は高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第2保留情報を契機として通常遊技状態 S T A 0 において第2特図表示部 37 b における遊技回が開始される場合には、高頻度サポート用のテーブル群 501 が参照される。

30

【3043】

高頻度サポート用のテーブル群 501 を参照してステップ S G 9 0 7 にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を高頻度サポート用のテーブル群 501 におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、小当たり態様の変動表示期間を15秒とする情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象で

40

50

あれば、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501における外れ対応のテーブルに対して照合することで、外れ態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該外れ対応のテーブルには、1秒及び2秒の変動表示期間が設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行される第2保留情報を契機とした遊技回、及び高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として10秒の情報を読み出す。

【3044】

ステップSG902にて否定判定を行った場合、又はステップSG903にて否定判定を行った場合には、主側ROM83から低頻度サポート用のテーブル群502を読み出す（ステップSG906）。このように、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、又は高頻度サポートモードの終了後に保留記憶された第2保留情報を契機として通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には、低頻度サポート用のテーブル群502が参照される。

【3045】

低頻度サポート用のテーブル群502を参照してステップSG907にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。

【3046】

第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、外れ態様の変動表示期間として3秒の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群502における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応のテーブルには、5秒、6秒、7秒及び8秒の変動表示期間が設定されている。

【3047】

第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合には、変動表示期間の情報として10分の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合と比較して、遊技回の消化効率が低く、遊技者にとって不利な状態となるようにすることができる。よって、低頻度サポートモードにおいては、基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

【3048】

ステップSG905の処理を行った場合、又はステップSG906の処理を行った場合には、ステップSG907にて変動表示期間の選択処理を実行し、ステップSG908にて変動表示期間の設定処理を実行する。変動表示期間の選択処理（ステップSG907）の内容は既に説明したとおりである。変動表示期間の設定処理（ステップSG908）で

10

20

30

40

50

は、ステップ S G 9 0 7 にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 に設けられた特図側タイマカウンタにセットする。

【 3 0 4 9 】

その後、今回の当否判定処理の結果が第 1 ～ 第 7 小当たり結果のいずれかである場合（ステップ S G 9 0 9 : Y E S）には、主側 R A M 8 4 において当該小当たり結果に対応する小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 g の値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップ S G 9 1 0）。ステップ S G 9 1 0 では、今回の当否判定処理の結果が第 1 小当たり結果である場合には第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a の値が「 1 」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第 2 小当たり結果である場合には第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b の値が「 1 」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第 3 小当たり結果である場合には第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c の値が「 1 」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第 4 小当たり結果である場合には第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値が「 1 」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第 5 小当たり結果である場合には第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e の値が「 1 」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第 6 小当たり結果である場合には第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f の値が「 1 」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第 7 小当たり結果である場合には第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g の値が「 1 」である場合に肯定判定を行う。

【 3 0 5 0 】

ステップ S G 9 1 0 にて肯定判定を行った場合、すなわち今回の小当たり結果の発生により小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる場合には、時短終了対象コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。時短終了対象コマンドは、今回の遊技回における遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするコマンドである。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から時短終了対象コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒後に時短終了予告演出が開始されるようにする。また、時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満（具体的には 4 個未満）である場合に、保留促進報知が実行されるようにする。

【 3 0 5 1 】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される保留表示用処理（図 2 5 3 （ b ））の説明に先立ち、音光側 R A M 9 5 の構成を図 2 5 3 （ a ）の説明図を参照しながら説明する。

【 3 0 5 2 】

図 2 5 3 （ a ）に示すように、音光側 R A M 9 5 には第 1 保留情報カウンタ 5 1 2 及び第 2 保留情報カウンタ 5 1 3 が設けられている。第 1 保留情報カウンタ 5 1 2 は、主側 R A M 8 4 の第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されている第 1 保留情報の数を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするカウンタであり、第 2 保留情報カウンタ 5 1 3 は、主側 R A M 8 4 の第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするカウンタである。

【 3 0 5 3 】

音光側 M P U 9 3 は、音光側 R A M 9 5 を第 2 保留情報カウンタ 5 1 3 を参照することにより保留記憶されている第 2 保留情報の数を把握することができるため、保留促進報知が実行されている状況において、第 2 保留情報カウンタ 5 1 3 の値が上限個数（具体的には 4 個）となったことを特定することができるとともに、第 2 保留情報カウンタ 5 1 3 の値が上限個数となったことを特定した場合に保留促進報知を終了させることができる。これにより、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達した後も保留促進報知が実行されてしまうことを防止できる。

【 3 0 5 4 】

音光側 R A M 9 5 には、保留促進報知中フラグ 5 1 4 が設けられている。保留促進報知中フラグ 5 1 4 は、図柄表示装置 4 1 にて保留促進報知が実行されている状態であること

10

20

30

40

50

を音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【3055】

次に、音光側MPU93にて実行される保留表示用処理について図253(b)のフローチャートを参照しながら説明する。保留表示用処理は音光側MPU93にて比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

【3056】

主側MPU82から第1保留コマンドを受信した場合(ステップSH101: YES)には、音光側RAM95における第1保留情報カウンタ512の値を1加算する(ステップSH102)。これにより、保留記憶されている第1保留情報の数が1増加したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

10

【3057】

ステップSH101にて否定判定を行った場合、又はステップSH102の処理を実行した場合には、主側MPU82から第2保留コマンドを受信したか否かを判定し(ステップSH103)、第2保留コマンドを受信した場合(ステップSH103: YES)には、音光側RAM95における第2保留情報カウンタ513の値を1加算する(ステップSH104)。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が1増加したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

【3058】

ステップSH103にて否定判定を行った場合、又はステップSH104の処理を実行した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップSH105)。ステップSH105では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングであるとともに、開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37aであることを示す情報が当該変動用コマンドに含まれている場合に肯定判定を行う。ステップSH105にて肯定判定を行った場合には、第1保留情報カウンタ512の値を1減算する(ステップSH106)。これにより、保留記憶されている第1保留情報の数が1減少したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

20

【3059】

ステップSH105にて否定判定を行った場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップSH107)。ステップSH107では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングであるとともに、開始対象となっている遊技回が第2特図表示部37bであることを示す情報が当該変動用コマンドに含まれている場合に肯定判定を行う。ステップSH107にて肯定判定を行った場合には、第2保留情報カウンタ513の値を1減算する(ステップSH108)。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が1減少したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

30

【3060】

ステップSH106の処理を行った場合、ステップSH107にて否定判定を行った場合、又はステップSH108の処理を行った場合には、保留情報表示の更新処理を実行する(ステップSH109)。保留情報表示の更新処理では、第1保留情報カウンタ512の値及び第2保留情報カウンタ513の値に対応する保留表示更新コマンドを表示側MPU103に送信する。これにより、図柄表示装置41における第1保留表示領域42a(図251参照)の表示内容を第1保留情報カウンタ512の値に対応する表示内容とすることができるとともに、第2保留表示領域42b(図251参照)の表示内容を第2保留情報カウンタ513の値に対応する表示内容とすることができる。

40

【3061】

次に、音光側MPU93にて実行される遊技回用演出実行処理について図254のフローチャートを参照しながら説明する。遊技回用演出実行処理は音光側MPU93にて比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

【3062】

50

主側 MPU 8 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合（ステップ S H 2 0 1 : Y E S）には、音光側 RAM 9 5 に設けられた遊技回用演出中フラグに「1」をセットする（ステップ S H 2 0 2）。遊技回用演出中フラグは、遊技回用演出が実行されている状態であることを音光側 MPU 9 3 にて把握可能とするフラグである。

【3063】

その後、現状における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 である場合（ステップ S H 2 0 3 : Y E S）には通常遊技回用演出の開始設定処理を実行する（ステップ S H 2 0 4）。通常遊技回用演出の開始設定処理では、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに設定されている情報に対応する通常遊技回用演出テーブルを音光側 ROM 9 4 から音光側 RAM 9 5 に呼び出す。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンドには、主側 MPU 8 2 にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の「大当たり結果であるか」を示す情報が含まれているとともに、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の「小当たり結果であるか」を示す情報が含まれている。通常遊技回用演出の開始設定処理（ステップ S H 2 0 4）では、大当たり結果に対応する通常大当たり遊技回用演出テーブル、小当たり結果に対応する通常小当たり遊技回用演出テーブル、外れリーチに対応する通常外れリーチ遊技回用演出テーブル及び完全外れに対応する通常外れ演出テーブルのいずれかが音光側 RAM 9 5 に読み出される。そして、当該読み出された演出テーブルに基づいて図柄表示装置 4 1 の表示制御、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が開始されるようにする。

【3064】

第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～S T A 3 のいずれかである場合（ステップ S H 2 0 3 : N O）には、時短遊技回用演出の開始設定処理を実行する（ステップ S H 2 0 5）。時短遊技回用演出の開始設定処理では、主側 MPU 8 2 から時短終了対象コマンドを受信している場合、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、小当たり結果に対応する時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルを音光側 ROM 9 4 から音光側 RAM 9 5 に読み出す。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理（図 2 2 4）のステップ S E 4 1 3 にて変動表示期間の特定処理が実行されるとともに、ステップ S E 4 1 4 にて変動用コマンド及び種別コマンドが送信される。また、既に説明したとおり、変動表示期間の特定処理（図 2 5 2）におけるステップ S G 9 1 1 にて時短終了対象コマンドが送信される。このため、第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～S T A 3 のいずれかにおいて第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、今回の遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる場合、音光側 MPU 9 3 は変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングにおいて既に時短終了対象コマンドを受信している状態である。

【3065】

音光側 RAM 9 5 に時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルが読み出され、当該時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルに設定されている情報に基づいて遊技回用演出が実行される場合、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の開始タイミングから 1 0 秒間に亘って図柄表示装置 4 1 にて図柄の変動表示が行われる。その後、時短終了予告演出が実行される。時短終了予告演出の実行態様は既に説明したとおりである。時短終了予告演出は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングまで継続される。

【3066】

時短遊技回用演出の開始設定処理（ステップ S H 2 0 5）では、時短終了対象コマンドを受信していない場合には、大当たり結果に対応する時短大当たり遊技回用演出テーブル、小当たり結果に対応する時短小当たり遊技回用演出テーブル、外れリーチに対応する時短外れリーチ遊技回用演出テーブル及び完全外れに対応する時短外れ演出テーブルのい

れかを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。時短遊技回用演出の開始設定処理（ステップ S H 2 0 5）では、音光側 R A M 9 5 に読み出した演出テーブルに基づいて図柄表示装置 4 1 の表示制御、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が開始されるようにする。

【 3 0 6 7 】

ステップ S H 2 0 1 にて否定判定を行った場合には音光側 R A M 9 5 における遊技回用演出中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S H 2 0 6）、遊技回用演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S H 2 0 6：Y E S）には遊技回用演出中処理を実行する（ステップ S H 2 0 7）。遊技回用演出中処理では、音光側 R A M 9 5 に読み出されている遊技回用演出の演出テーブルにおける参照対象のエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されている情報に基づいて図柄表示装置 4 1 の表示制御、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行されるようにする。

10

【 3 0 6 8 】

ステップ S H 2 0 7 にて遊技回用演出中処理を実行した後は、遊技回用演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ S H 2 0 8）。ステップ S H 2 0 8 では、ステップ S H 2 0 7 にて更新された後における参照対象のエリアが音光側 R A M 9 5 に読み出されている遊技回用演出テーブルにおける最後のエリアである場合に肯定判定を行う。遊技回用演出は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで終了する。ステップ S H 2 0 8 にて肯定判定を行った場合には、遊技回用演出の終了処理を実行することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されていた遊技回用演出を終了させる（ステップ S H 2 0 9）。その後、音光側 R A M 9 5 における遊技回用演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S H 2 1 0）。これにより、遊技回用演出が終了したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

20

【 3 0 6 9 】

ステップ S H 2 0 8 にて否定判定を行った場合には、音光側 R A M 9 5 における保留促進報知中フラグ 5 1 4 に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S H 2 1 1）、保留促進報知中フラグ 5 1 4 に「1」がセットされていない場合（ステップ S H 2 1 1：N O）、すなわち保留促進報知が実行されていない状態である場合には、今回の遊技回が時短終了予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ S H 2 1 2）。ステップ S H 2 1 2 では、主側 M P U 8 2 から時短終了対象コマンドを受信している場合に肯定判定を行う。

30

【 3 0 7 0 】

今回の遊技回が時短終了予告演出の対象である場合（ステップ S H 2 1 2：Y E S）には、時短終了予告演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ S H 2 1 3）。ステップ S H 2 1 3 では、音光側 R A M 9 5 に読み出されている時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルにおいて参照対象となっているエリアが時短終了予告演出の開始時に対応するエリアである場合に肯定判定を行う。ステップ S H 2 1 3 にて肯定判定を行った場合には、音光側 R A M 9 5 における第 2 保留情報カウンタ 5 1 3 の値が「4」であるか否かを判定することにより保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数であるか否かを判定する（ステップ S H 2 1 4）。

40

【 3 0 7 1 】

保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満である場合（ステップ S H 2 1 4：N O）には、保留促進報知の開始設定処理を実行する（ステップ S H 2 1 5）。保留促進報知の開始設定処理では、保留促進報知コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 の左側上部に「第 2 保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字 G 4 7 が表示されるように、表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。その後、音光側 R A M 9 5 における保留促進報知中フラグ 5 1 4 に「1」をセットする（ステップ S H 2 1 6）。これにより、保留促進報知が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

50

【3072】

一方、時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて保留記憶されている第2保留情報が上限個数である場合（ステップSH213：YES、ステップSH214：YES）には、ステップSH215及びステップSH216の処理を実行することなく、そのまま本遊技回用演出実行処理を終了する。これにより、既に保留記憶されている第2保留情報が上限個数に達している状況において保留促進報知が実行されてしまうことを防止することができる。

【3073】

ステップSH211にて肯定判定を行った場合、すなわち図柄表示装置41にて保留促進報知が実行されている状態である場合には、保留促進報知の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップSH217）。ステップSH217では、音光側RAM95に読み出されている時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルにおいて参照対象となっているエリアが保留促進報知の終了タイミングに対応するエリアである場合、すなわち第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示期間が終了するとともに最終停止期間が開始されるタイミングである場合に肯定判定を行う。また、ステップSH217では、第2保留情報カウンタ513の値が「4」である場合、すなわち保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した場合にも肯定判定を行う。

【3074】

ステップSH217にて肯定判定を行った場合には、保留促進報知の終了処理を実行する（ステップSH218）。保留促進報知の終了処理では、保留促進報知終了コマンドを表示側MPU103に送信する。これにより、図柄表示装置41における保留促進報知が終了するように、表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。その後、音光側RAM95における保留促進報知中フラグ514を「0」クリアする（ステップSH219）。これにより、保留促進報知が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【3075】

このように、保留促進報知の実行中に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数（具体的には4個）に到達することなく、保留促進報知が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該絵柄の変動表示期間が終了し、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行されるタイミングで保留促進報知が終了される。これにより、第2作動口402への入賞が発生しづらい状況となった後にも保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

【3076】

保留促進報知が実行されている状況において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了していない状況においても保留促進報知が終了される。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態において保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。遊技者は、保留促進報知に従って発射操作装置28の操作を行うことにより所有している遊技球の数の減少を抑制しながら効率的に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状態を作り出すことができる。

【3077】

次に、保留促進報知が実行される様子及び保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達したことに基づいて保留促進報知が終了される様子について図255のタイムチャートを参照しながら説明する。図255（a）は保留促進報知の実行期間を示し、図255（b）は時短終了予告演出の実行期間を示し、図255（c）は第2特図保留カウンタ503の値が「4」である期間を示し、図255（d）は主側RAM84における第1高頻度フラグ481aの値を示し、図255（e）はサポートモードが低頻度サポートモ

10

20

30

40

50

ードである期間を示し、図 2 5 5 (f) は遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が実行される期間を示し、図 2 5 5 (g) は遊技結果が第 4 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が実行される期間を示し、図 2 5 5 (h) は振分実行モードの実行期間を示し、図 2 5 5 (i) は開閉実行モードの実行期間を示す。

【 3 0 7 8 】

まず保留促進報知が実行される様子について説明する。

【 3 0 7 9 】

図 2 5 5 (d) に示すように、 t_1 のタイミングにおいて、第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a には「1」がセットされており、高頻度サポートモードであるとともに第 1 時短状態 S T A 1 である。図 2 5 5 (g) に示すように、当該 t_1 のタイミングで、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果が第 4 小当たり結果に振り分けられ、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が開始される。その後、 t_2 のタイミングで、遊技結果が第 4 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 4 小当たり結果の発生回数は 1 0 0 回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件は満たされず、高頻度サポートモードが維持される。

【 3 0 8 0 】

その後、第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間 (0 . 5 秒) が終了する t_3 のタイミングで、図 2 5 5 (h) に示すように高頻度サポートモードにおいて当該第 4 小当たり結果を契機とする振分実行モードが開始される。その後、 t_4 のタイミングで当該振分実行モードが終了する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難であり、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には開閉実行モードへの移行は発生しない。

【 3 0 8 1 】

振分実行モードが終了する t_4 のタイミングで、図 2 5 5 (f) に示すように第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果が第 6 小当たり結果に振り分けられ、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間 (具体的には 1 5 秒) が開始される。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 6 小当たり結果の発生回数は 1 回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。当該 t_4 のタイミングから 1 5 秒が経過した t_6 のタイミングで、遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すると、図 2 5 5 (d) に示すように第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して、図 2 5 5 (e) に示すように低頻度サポートモードとなる。また、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理 (即時高頻度終了処理 (図 2 2 7 (a))) が実行されて、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生しづらい状況となる。

【 3 0 8 2 】

t_4 のタイミングから 1 0 秒が経過したタイミングであるとともに t_6 のタイミングの 5 秒前のタイミングである t_5 のタイミングで、図 2 5 5 (b) に示すように時短終了予告演出が開始される。 t_5 のタイミングにおいて保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数 (4 個) に達していない場合には、図 2 5 5 (a) に示すように保留促進報知が開始される。保留促進報知の実行中に保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数 (4 個) に達しない場合、保留促進報知は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する t_6 のタイミングで終了する。これにより、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発

生しづらい状況となった後にも保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

【3083】

その後、第2特図表示部37bにおける最終停止期間(0.5秒)が経過したt7のタイミングで、図255(b)に示すように時短終了予告演出が終了される。また、図255(h)に示すように、当該t7のタイミングにて振分実行モードが開始される。振分実行モードはt8のタイミングで終了する。

【3084】

低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、振分実行モードが終了するt8のタイミングで、図255(i)に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t9のタイミングで、図255(i)に示すように開閉実行モードが終了すると、図255(d)及び図255(e)に示すように低頻度サポートモードである通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状態となる。

【3085】

上記のとおり、時短状態STA1~STA3において第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されてから10秒が経過したタイミングにおいて保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満である場合には、保留促進報知が実行される。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行って保留記憶されている第2保留情報の数を増加させるべき状況であることを遊技者に報知することができる。

【3086】

次に、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達したことに基づいて保留促進報知が終了される様子について説明する。

【3087】

t10のタイミングで、図255(f)に示すように第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果が第6小当たり結果に振り分けられ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(具体的には15秒)が開始される。既に説明したとおり、第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数は1回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。当該t10のタイミングから15秒が経過したt13のタイミングで、遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すると、図255(d)に示すように第1高頻度フラグ481aが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して、図255(e)に示すように低頻度サポートモードとなる。

【3088】

t10のタイミングから10秒が経過したタイミングであるとともにt13のタイミングの5秒前のタイミングであるt11のタイミングで、図255(b)に示すように時短終了予告演出が開始される。また、t11のタイミングにおいて保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数(4個)に達していない場合には、図255(a)に示すように保留促進報知が開始される。その後、t12のタイミングで、図255(c)に示すように保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数(4個)に達した場合には、図255(a)に示すように保留促進報知が終了される。t13のタイミングにて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した後は、第2特図表示部37bにおける最終停止期間(0.5秒)が経過したt14のタイミングで、図255(b)に示すように時短終了予告演出が終了するとともに、図255(h)に示すように第6小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。

【3089】

上記のとおり、時短終了予告演出及び保留促進報知が実行されている状況において、保

10

20

30

40

50

留記憶されている第2保留情報の数が上限個数（4個）に達した場合には、時短終了予告演出が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいても保留促進報知が終了される。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した状態において保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

【3090】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3091】

第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された場合には、当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたこと、及び第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満（4個未満）であることを条件として、時短終了予告演出の開始タイミングで、保留促進報知が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる遊技回において、保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2回動量で発射操作装置28を操作し、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるまでに第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時には保留促進報知が開始されないようにしながら、当該遊技回の途中で保留促進報知が開始されるかもしれないと意識させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3092】

時短終了予告演出が実行されていることに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなることを遊技者に報知することができる。時短終了予告演出が開始されるタイミングで保留促進報知が実行される構成とすることにより、時短終了予告演出により高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなることを把握した遊技者が保留促進報知に従って第2回動量で発射操作装置28を操作する可能性を高めることができる。

【3093】

＜第28の実施形態の別形態＞

（1）上記第28の実施形態では、時短終了予告演出の開始時に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満であることを条件として保留促進報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短終了予告演出の開始時に保留記憶されている第2保留情報の数が所定の基準個数未満（例えば3個未満）であることを条件として保留促進報知が実行される構成としてもよい。いずれかの時短状態STA1～STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が0～2個である場合には保留促進報知が実行される一方、当該タイミングにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が3個又は上限個数である4個である場合には保留促進報知が実行されない。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が所定の基準個数未満であり、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われることにより保留記憶されている第2保留情報の数を複数個増加させることが可能な状況である場合に、保留促進報知が実行されるようにすることができる。遊技者は、保留促進報知が実行されたことを確認することにより、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより保留記憶されている第2保留情報の数を複数個増加させることができる状況であることを把握することができる。

【3094】

（2）上記第28の実施形態において、保留促進報知の実行対象である期間において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態である場合には、当該状態であることを報知する保留上限状態報知が行われる構成としてもよい。保留上限状態報知は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。保留上限

状態報知では、図柄表示装置 4 1 に「第 2 保留は満タンです」という文字が表示される。また、保留上限状態報知では、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達している状態であることを報知する態様で表示は表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、「第 2 保留は満タンです」という音声が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。終了予告演出の開始時に保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達している状態である場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了するまでの期間に亘って保留上限状態報知が実行される。また、保留促進報知が実行されている状況において保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達した場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了するまでの期間に亘って保留上限状態報知が実行される。これにより、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達した後も、遊技者が保留記憶されている第 2 保留情報の数を増加させようとして、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するようにする発射操作装置 2 8 の操作を継続してしまうことを防止することができる。

10

【3095】

(3) 上記第 2 8 の実施形態では、時短終了予告演出において、図柄表示装置 4 1 にて小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せの停止表示が 5 . 5 秒間に亘って行われる構成に加えて又は代えて、時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 が終了するまでの残り時間のカウントダウンが行われる構成としてもよい。具体的には、図柄表示装置 4 1 の表示面における右側上部にカウントダウンエリアが設けられ、当該カウントダウンエリアにて時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 が終了するまでの残り時間のカウントダウンが行われる。例えば、時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 が終了するまでの残り時間が 3 秒である状況では、カウントダウンエリアにて「時短状態終了まで残り 3 秒」という文字の表示が行われる。また、時短終了予告演出では、カウントダウンエリアに表示されている残り時間が 1 秒分減少する度にスピーカ部 6 5 から残り時間の減少に対応する音出力が行われるとともに、カウントダウンエリアに表示されている残り時間が 1 秒分減少する度に表示発光部 6 4 が発光するように表示発光部 6 4 の発光制御が実行される。これにより、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うべき期間を遊技者に明確に報知することができる。

20

【3096】

< 第 2 9 の実施形態 >

本実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が段階的に増加していく態様で遊技状態が移行し得る点で、上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【3097】

図 2 5 6 (a) は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図 2 5 6 (b) は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図 2 5 6 (a) に示すように、本実施形態における小当たり振分テーブル 4 7 4 には、第 1 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ~ 4 9 が設定されており、第 2 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 5 0 ~ 9 9 が設定されており、第 3 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 0 0 ~ 1 7 4 が設定されており、第 4 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 7 5 ~ 2 2 4 が設定されており、第 5 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 2 5 ~ 2 7 4 が設定されており、第 6 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 7 5 ~ 2 9 9 が設定されている。第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約 1 6 . 7 % の確率で第 1 小当たり結果となり、約 1 6 . 7 % の確率で第 2 小当たり結果となり、2 5 . 0 % の確率で第 3 小当たり結果となり、約 1 6 . 7 % の確率で第 4 小当たり結果となり、約 1 6 . 7 % の確率で第 5 小当

40

50

り結果となり、約 8.3% の確率で第 6 小当たり結果となる。

【3098】

上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。図 256 (a) に示すように、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である 10 回に設定されている。また、第 3 小当たり結果、第 4 小当たり結果及び第 6 小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は 7 回に設定されているとともに、第 2 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は 5 回に設定されている。

10

【3099】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態 STB0、第 1 時短状態 STB1、第 2 時短状態 STB2、第 3 時短状態 STB3 及び終了準備状態 STB4 が存在している。図 257 は各遊技状態 STB0 ~ STB4 の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態 STB0 におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第 1 ~ 第 3 時短状態 STB1 ~ STB3 及び終了準備状態 STB4 におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側 MPU82 にて RAM クリア処理が実行された場合には、通常遊技状態 STB0 となる。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、RAM クリア処理は、メイン処理 (図 13) において設定値更新処理 (ステップ S117) が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理 (図 13) においてステップ S119 の処理が実行される場合にはステップ S119 にて実行される。

20

【3100】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【3101】

上記第 22 の実施形態と同様に、第 1 特図表示部 37a における遊技回にて発生する大当たり結果として第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果が存在しているとともに、第 2 特図表示部 37b における遊技回にて発生し得る大当たり結果として第 3 大当たり結果が存在している。いずれかの遊技状態 STB0 ~ STB4 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果となり、当該第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には終了準備状態 STB4 となる。また、いずれかの遊技状態 STB0 ~ STB4 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となり、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第 1 時短状態 STB1 となる。さらにまた、いずれかの遊技状態 STB0 ~ STB4 において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第 3 時短状態 STB3 となる。

30

40

【3102】

通常遊技状態 STB0 におけるサポートモードは低頻度サポートモードであり、上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは第 2 作動口 402 への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第 2 作動口 402 よりも第 1 作動口 33 への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態 STB0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 37a となり、偶発的に第 2 作動口 402 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 37b が遊技回の実行対象となる。

【3103】

50

通常遊技状態STB0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるため、通常遊技状態STB0において発生する大当たり結果は基本的に第1大当たり結果又は第2大当たり結果である。図257に示すように、通常遊技状態STB0において第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STB4に移行する。また、通常遊技状態STB0において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STB1に移行する。

【3104】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4におけるサポートモードは高頻度サポートモードであり、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは第2作動口402への入賞が発生し易い状態となるとともに、第1作動口33よりも第2作動口402への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側に流入規制釘24dが設けられているとともに、ステージ部36bへの誘導通路の入口36gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていないことから、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。したがって、これらの遊技状態STB1～STB4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなり、偶発的に第1作動口33への入賞が発生した場合には第1特図表示部37aが遊技回の実行対象となる。

【3105】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなるため、これらの遊技状態STB1～STB4において発生する大当たり結果は基本的に第3大当たり結果である。図257に示すように、第1時短状態STB1、第2時短状態STB2又は終了準備状態STB4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STB3に移行する。また、第3時短状態STB3において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第3時短状態STB3が開始される。

【3106】

次に、小当たり結果が発生したに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【3107】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STB0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球し、当該遊技球が振分装置部411に到達することは困難である。このため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【3108】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了

10

20

30

40

50

条件とが設定される。第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされて高頻度サポートモードが終了した場合には、低頻度サポートモードとなるとともに通常遊技状態STB0となる。

【3109】

図256(b)に示すように、第1時短状態STB1では、第2小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STB1では、当該第1時短状態STB1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3110】

第2時短状態STB2では、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STB2では、当該第2時短状態STB2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生、第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3111】

第3時短状態STB3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STB3では、当該第3時短状態STB3が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3112】

終了準備状態STB4では、第4小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STB4では、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

30

【3113】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227(a)））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

40

【3114】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該振分実行モードでは、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難である。このため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生させることが困難となる。

【3115】

図256(a)に示すように、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状

50

態 S T B 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 1 時短状態 S T B 1 となる。また、第 1 ～第 3 時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 及び終了準備状態 S T B 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 2 時短状態 S T B 2 となる。

【 3 1 1 6 】

第 1 ～第 3 時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 及び終了準備状態 S T B 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 3 時短状態 S T B 3 となる。また、第 1 ～第 3 時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 及び終了準備状態 S T B 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 5 小当たり結果又は第 6 小当たり結果となり、当該第 5 小当たり結果又は第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態 S T B 4 となる。

【 3 1 1 7 】

図 2 5 6 (a) に示すように、第 1 時短状態 S T B 1 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 1 時短状態 S T B 1 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 1 時短状態 S T B 1 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 1 時短状態 S T B 1 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 1 1 8 】

第 2 時短状態 S T B 2 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 2 時短状態 S T B 2 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 2 時短状態 S T B 2 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 2 時短状態 S T B 2 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 1 1 9 】

第 3 時短状態 S T B 3 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 3 時短状態 S T B 3 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 3 時短状態 S T B 3 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 3 時短状態 S T B 3 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 1 2 0 】

いずれかの時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 が継続されており当該時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 9 9 9 9 回である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 において実行された遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に達

10

20

30

40

50

して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

【3121】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

10

【3122】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

20

【3123】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STB0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

30

【3124】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度

40

50

終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3125】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サ
10
ポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STB0となる。

【3126】

既に説明したとおり、第1時短状態STB1では、第2小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STB2では、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第3時短状態STB3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、6種類の
20
小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約1/2.2の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第6小当たり結果となる確率は、約8.3%～25.0%の範囲で設定されている。これにより、第1～第3時短状態STB1～STB3では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

【3127】

図256(a)に示すように、終了準備状態STB4が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態STB4において第2特図表示部3
30
7bにおける遊技回が1回実行されるという条件と、終了準備状態STB4が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件とが設定される。終了準備状態STB4では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3128】

終了準備状態STB4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回が4回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STB4において実行された遊技回の合計実行回数が5回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。
40
この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

【3129】

終了準備状態STB4において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STB4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにお
50
ける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポ

トモードが終了されて通常遊技状態 S T B 0 に移行する。

【 3 1 3 0 】

上述したとおり、終了準備状態 S T B 4 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 5 小当たり結果の発生回数及び第 6 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態 S T B 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1～第 3 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 6 小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基

10

【 3 1 3 1 】

終了準備状態 S T B 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

【 3 1 3 2 】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T B 0 となる。

30

【 3 1 3 3 】

いずれかの遊技状態 S T B 0 ～ S T B 4 において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態 S T B 4 が開始されるとともに、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 1 時短状態 S T B 1 が開始される。また、第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 3 時短状態 S T B 3 が開始される。

40

【 3 1 3 4 】

既に説明したとおり、第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約 1 6 . 7 % の確率で第 1 小当たり結果となり、約 1 6 . 7

50

%の確率で第2小当たり結果となり、25.0%の確率で第3小当たり結果となり、約16.7%の確率で第4小当たり結果となり、約16.7%の確率で第5小当たり結果となり、約8.3%の確率で第6小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STB1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STB1において、第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STB1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3135】

第2時短状態STB2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STB2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STB2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3136】

第3時短状態STB3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STB3において、第2小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STB3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3137】

既に説明したとおり、終了準備状態STB4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STB4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STB4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3138】

このように、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにお

50

る遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3139】

高頻度サポートモードである遊技状態STB1～STB4毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STB1～STB4と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3140】

図258(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図である。

10

【3141】

既に説明したとおり、第1時短状態STB1において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。また、第1時短状態STB1において第2小当たり結果が発生し、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第2時短状態STB2に移行する。さらにまた、第1時短状態STB1において第5小当たり結果が発生し、当該第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には終了準備状態STB4に移行する。

20

【3142】

既に説明したとおり、第2時短状態STB2において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。また、第2時短状態STB2において第3小当たり結果が発生し、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。さらにまた、第2時短状態STB2において第6小当たり結果が発生し、当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には終了準備状態STB4に移行する。

30

【3143】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、再度第3時短状態STB3が開始される。また、第3時短状態STB3において第1小当たり結果が発生し、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第1時短状態STB1に移行する。

【3144】

既に説明したとおり、終了準備状態STB4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。また、終了準備状態STB4において第4小当たり結果が発生し、当該第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。

40

【3145】

図258(a)に示すように、第1時短状態STB1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技が5回実行される開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に50%の確率で第2時短状態STB2に移行するとともに、50%の確率で終了準備状態STB4に移行する。また、第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおい

50

てV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技が7回実行される開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に75%の確率で第3時短状態STB3に移行するとともに、25%の確率で終了準備状態STB4に移行する。さらにまた、第3時短状態STB3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技が10回実行される開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に100%の確率で第1時短状態STB1に移行する。

【3146】

既に説明したとおり、第1時短状態STB1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果として、第2時短状態STB2への移行契機となる第2小当たり結果と、終了準備状態STB4への移行契機となる第5小当たり結果とが存在している。第1時短状態STB1から第2時短状態STB2に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続される一方、第1時短状態STB1から終了準備状態STB4に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続されない。第1時短状態STB1において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果は第2小当たり結果である。

【3147】

既に説明したとおり、第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果として、第3時短状態STB3への移行契機となる第3小当たり結果と、終了準備状態STB4への移行契機となる第6小当たり結果とが存在している。第2時短状態STB2から第3時短状態STB3に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続される一方、第2時短状態STB2から終了準備状態STB4に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続されない。第2時短状態STB2において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果は第3小当たり結果である。

【3148】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果として、第1時短状態STB1への移行契機となる第1小当たり結果が存在している。第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続される。第3時短状態STB3において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果は第1小当たり結果である。

【3149】

第3時短状態STB3は、第1時短状態STB1及び第2時短状態STB2とは異なり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生しない遊技状態である。また、第3時短状態STB3は、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が、時短状態STB1～STB3の中で実質的に最も多くなる遊技状態である。このように、第3時短状態STB3は、時短状態STB1～STB3の中で最も遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【3150】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了して第1時短状態STB1に移行した後、各時短状態STB1～STB3において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果が発生して時短状態STB1～STB3が継続される場合、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される。

【3151】

当該場合において、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2への移行契機となる小当たり結果は第2小当たり結果の1種類のみである。また、第2時短状態STB2から第3時短状態STB3への移行契機となる小当たり結果は第3小当たり結果の1種類のみであるとともに、第3時短状態STB3から第1時短状態STB1への移行契機となる小当たり結果は第1小当たり結果の1種類のみである。このため、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2への移行契機となる小当たり結果、第2時短状態STB2から第3時短状態STB3への移行契機となる小当たり結果、又は第3時短状態STB3から第1時短状態STB1への移行契機となる小当たり結果として複数種類の小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。これにより、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおける各小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて把握可能とするために主側RAM84に設けられるカウンタ（具体的には小当たりカウンタ485a～485f）の数を低減し、主側RAM84において必要となるデータ容量を低減することができる。

10

【3152】

第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況では、所定の周期（具体的には3回に1回の周期）で時短状態STB1～STB3の中で最も遊技者にとって有利な第3時短状態STB3に滞在することができる。また、当該状況では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生し得る遊技状態（具体的には第1時短状態STB1及び第2時短状態STB2）と、当該場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生しない遊技状態（具体的には第3時短状態STB3）とを周期的に発生させることができる。

20

【3153】

第2時短状態STB2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には7回）は、第1時短状態STB1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には5回）よりも多い回数に設定されている。また、第3時短状態STB3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には10回）は、第2時短状態STB2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には7回）よりも多い回数に設定されている。

30

40

【3154】

以下、本実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数を「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数」という。高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、段階的に増加する。

【3155】

第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たさ

50

れ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STB3に移行する確率(75%)は、第1時短状態STB1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STB2に移行する確率(50%)よりも高い確率に設定されている。また、第3時短状態STB3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STB1に移行する確率(100%)は、第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STB3に移行する確率(75%)よりも高い確率に設定されている。

10

【3156】

以下、本実施形態において、いずれかの時短状態STB1～STB3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に次の時短状態STB1～STB3(具体的には、第1時短状態STB1であれば第2時短状態STB2、第2時短状態STB2であれば第3時短状態STB3、第3時短状態STB3であれば第1時短状態STB1)に移行する確率を「高頻度終了条件成立時の時短継続確率」という。高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、段階的に上昇する。

20

【3157】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、開閉実行モードが終了する場合、主側MPU82は特電終了処理(図231)のステップSF311にて状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した状態指定コマンドに設定されている情報に基づいて第1～第3時短状態STB1～STB3のいずれかが開始されることを特定した場合、当該開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を報知する高頻度終了条件成立時の数値報知が図柄表示装置41にて実行されるようにする。

30

【3158】

高頻度終了条件成立時の数値報知では、開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を示す文字及び高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を示す文字が2秒間に亘って図柄表示装置41に表示される。具体的には、第1時短状態STB1の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…50%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数…5」という文字が図柄表示装置41に表示されるとともに、第2時短状態STB2の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…75%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数…7」という文字が図柄表示装置41に表示される。また、第3時短状態STB3の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…100%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数…10」という文字が図柄表示装置41に表示される。遊技者は、第1～第3時短状態STB1～STB3のいずれかが開始される場合に図柄表示装置41にて実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、当該開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を把握することができる。

40

【3159】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STB1→第

50

2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、50%→75%→100%というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2に移行した場合、及び第2時短状態STB2から第3時短状態STB3に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて高頻度終了条件成立時の時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態STB1～STB3への移行が発生することを期待させることができる。

【3160】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、「5」→「7」→「10」というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2に移行した場合、及び第2時短状態STB2から第3時短状態STB3に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数が上昇したことを遊技者に把握させて、移行後の時短状態STB2、STB3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することを期待させることができる。

【3161】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果は第1小当たり結果のみである。そして、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数は最大のラウンド数である10回となる。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には略100%の確率でV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生する。

【3162】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、発生し得る大当たり結果は第3大当たり結果のみである。そして、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数は最大のラウンド数である10回となる。既に説明したとおり、遊技回の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第3時短状態STB3が終了する場合とは、当該第3時短状態STB3が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第3時短状態STB3が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、の少なくとも一方が満たされる場合である。第3時短状態STB3において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第1小当たり結果が1回発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて当該第3時短状態STB3が終了する確率よりも低い。当該場合において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。このように、第3時短状態STB3は、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、略100%の確率でラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（具体的には10回）である開閉実行モードが実行される遊技状態である。

【3163】

第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況では、3回に1回の周期で、遊技球が右側領域PA7を流下するように

発射操作装置 28 の操作が行われた場合に略 100 % の確率でラウンド遊技の回数が最大のラウンド数 (10 回) である開閉実行モードが実行される遊技状態 (第 3 時短状態 S T B 3) に移行する。また、上述したとおり、遊技者は時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて開始される時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 における高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を把握することができる。これにより、第 1 時短状態 S T B 1 又は第 2 時短状態 S T B 2 において、次に第 3 時短状態 S T B 3 に移行するまで時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 が継続されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3164】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される小当たり結果対応処理について図 258 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理 (図 225) のステップ S E 5 0 8 にて実行される。

【3165】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 6 小当たり結果のいずれかである場合 (ステップ S H 3 0 1 : Y E S)、小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f の減算処理を実行する (ステップ S H 3 0 2)。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、主側 R A M 8 4 には小当たりカウンタエリア 485 (図 220) が設けられている。本実施形態において小当たりカウンタエリア 485 には、第 1 ~ 第 6 小当たり結果に対応する第 1 ~ 第 6 小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f が設けられている。第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 485 a ~ 485 c、第 5 小当たりカウンタ 485 e 及び第 6 小当たりカウンタ 485 f には、いずれかの時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 の開始時に、当該時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされるとともに、第 4 小当たりカウンタ 485 d には、高頻度サポートモードである遊技状態 S T B 1 ~ S T B 4 のいずれかの開始時に、当該高頻度サポートモードを終了させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされる。小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f の減算処理 (ステップ S H 3 0 2) では、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 のいずれかである場合、第 1 ~ 第 6 小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f のうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f の値を 1 減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第 1 小当たり結果である場合には第 1 小当たりカウンタ 485 a の値を 1 減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第 4 小当たり結果である場合には第 4 小当たりカウンタ 485 d の値を 1 減算する。

【3166】

小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f の減算処理 (ステップ S H 3 0 2) では、終了準備状態 S T B 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 4 小当たり結果である場合には、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 485 d の値を 1 減算する。一方、終了準備状態 S T B 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 1 ~ 第 3 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 6 小当たり結果のいずれかである場合には、小当たりカウンタ 485 a ~ 485 f の値を減算する処理を実行しない。これにより、終了準備状態 S T B 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定する場合に参照されない第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 485 a ~ 485 c、第 5 小当たりカウンタ 485 e 及び第 6 小当たりカウンタ 485 f の値が「0」に維持されるようにすることができる。

【3167】

その後、主側 R A M 8 4 の第 4 高頻度フラグ 481 d に「1」がセットされているか否かを判定する (ステップ S H 3 0 3)。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理 (図 258 (b)) は、特図変動中処理 (図 225) において第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 481 a ~ 481 d のいずれかに「1」がセットされている場合 (ステップ S E 5 0 7 : Y E S) に実行される。ステップ S H 3 0 3 にて否定判定を行った場合、すなわち第 1 ~ 第 3 高頻度フラグ 481 a ~ 481 c のいずれかに「1」がセッ

10

20

30

40

50

トされておりいずれかの時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 である場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f のいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S H 3 0 4）。

【3168】

ステップ S H 3 0 3 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S H 3 0 4 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S H 3 0 5）。第 1 ~ 第 3 時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 のいずれかにおいて第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f のいずれかの値が「0」となった場合（ステップ S H 3 0 4 : Y E S）にはステップ S H 3 0 6 に進む。また、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 及び終了準備状態 S T B 4 のいずれかにおいて第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値が「0」となった場合（ステップ S H 3 0 5 : Y E S）、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合にもステップ S H 3 0 6 に進む。

10

【3169】

ステップ S H 3 0 6 ~ ステップ S H 3 0 8 では、上記第 22 の実施形態における小当たり結果対応処理（図 226）のステップ S E 6 0 6 ~ ステップ S E 6 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」をセットする（ステップ S H 3 0 6）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

20

【3170】

その後、即時高頻度終了処理を実行する（ステップ S H 3 0 7）。即時高頻度終了処理の内容は上記第 22 の実施形態において図 227（a）を参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部 38 a において絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部 38 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部 38 a において普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部 38 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には 0.4 秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であつた普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

30

【3171】

このように、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T B 1 ~ S T B 3 及び終了準備状態 S T B 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合に振分装置部 411 への入球が発生し易くすることができるとともに、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

40

50

【3172】

ステップSH307にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態STB0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSH308）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STB0となったことを把握する。

【3173】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了時の状態設定処理について図259のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理は特電終了処理（図231）のステップSF310にて実行される。

10

【3174】

まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップSH401）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSH402：YES）には、第1時短状態STB1の設定処理を実行する（ステップSH403）。第1時短状態STB1の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第1高頻度フラグ481aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STB1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STB1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第2小当たりカウンタ485b及び第5小当たりカウンタ485eに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ485a、第3小当たりカウンタ485c、第4小当たりカウンタ485d及び第6小当たりカウンタ485fに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STB1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【3175】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップSH402：NO、ステップSH404：YES）には、第2時短状態STB2の設定処理を実行する（ステップSH405）。第2時短状態STB2の設定処理では、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第2高頻度フラグ481bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態STB2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第2時短状態STB2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ485c及び第6小当たりカウンタ485fに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ485a、第2小当たりカウンタ485b、第4小当たりカウンタ485d及び第5小当たりカウンタ485eに「100」をセットする。これにより、第2時短状態STB2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

30

40

【3176】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果である場合（ステップSH404：NO、ステップSH406：YES）には、第3時短状態STB3の設定処理を実行する（ステップSH407）。第3時短状態STB3の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第3高頻度フラグ481cに「1」をセットする。これによ

50

り、遊技状態を第3時短状態STB3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第3時短状態STB3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485aに「1」をセットするとともに、第2小当たりカウンタ485b、第3小当たりカウンタ485c、第4小当たりカウンタ485d、第5小当たりカウンタ485e及び第6小当たりカウンタ485fに「100」をセットする。これにより、第3時短状態STB3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【3177】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（ステップSF310）は、特電終了処理（図231）のステップSF308にて主側RAM84の高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていると判定された場合、又はステップSF309にて第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされていると判定された場合に実行される。ステップSH402、ステップSH404及びステップSH406にて否定判定が行われた場合、すなわち今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第5小当たり結果又は第6小当たり結果である場合には、終了準備状態STB4の設定処理を実行する（ステップSH408）。

【3178】

20

終了準備状態STB4の設定処理（ステップSH408）では、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第4高頻度フラグ481dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STB4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、主側RAM84における合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態STB4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となるという条件、及び終了準備状態STB4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第6小当たりカウンタ485a～485fを「0」クリアし、主側RAM84における第4小当たりカウンタ485dに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STB4において第4小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態STB4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数が参照されることはない。

30

【3179】

40

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3180】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了して第1時短状態STB1に移行した後、各時短状態STB1～STB3において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果が発生して時短状態STB1～STB3が継続される場合、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される。そして、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ

50

、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生し得る遊技状態（具体的には第1時短状態STB1及び第2時短状態STB2）と、当該場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生しない遊技状態（具体的には第3時短状態STB3）とが周期的に発生する。また、遊技者は、時短状態STB1～STB3の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を把握することができる。これにより、第1時短状態STB1又は第2時短状態STB2において、次に第3時短状態STB3に移行するまで時短状態STB1～STB3が継続されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【3181】

高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、段階的に増加する。また、遊技者は、時短状態STB1～STB3の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を把握することができる。これにより、第1時短状態STB1では遊技状態が第2時短状態STB2に移行することを期待させるとともに、第2時短状態STB2では遊技状態が第3時短状態STB3に移行することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3182】

20

高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、段階的に上昇する。また、遊技者は、時短状態STB1～STB3の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を把握することができる。これにより、第1時短状態STB1である場合には第2時短状態STB2に移行することを遊技者に期待させるとともに、第2時短状態STB2である場合には第3時短状態STB3に移行することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3183】

第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況において、所定の周期（具体的には3回に1回の周期）で、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に略100%の確率でラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（10回）である開閉実行モードが実行される遊技状態（第3時短状態STB3）に移行する。これにより、当該態様で遊技状態の移行が繰り返されている状況において、次に第3時短状態STB3に移行するまで時短状態STB1～STB3が継続されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3184】

<第30の実施形態>

40

本実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が最大のラウンド数となる確率が段階的に上昇していく態様で遊技状態が移行し得る点で、上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3185】

第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生する小当たり結果として、第1小当たり結果～第9小当たり結果という9種類の小当たり結果が存在している。図260(a)は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図260(b)は小当たり結果の

50

発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。本実施形態における種別乱数カウンタC2は、0～359の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。

【3186】

図260(a)に示すように、本実施形態における小当たり振分テーブル474には、第1小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～89が設定されており、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として90～149が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として150～219が設定されており、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として220～299が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として300～319が設定されており、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として320～329が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として330～339が設定されており、第8小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として340～349が設定されており、第9小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として350～359が設定されている。第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は25.0%の確率で第1小当たり結果となり、約16.7%の確率で第2小当たり結果となり、19.4%の確率で第3小当たり結果となり、約22.2%の確率で第4小当たり結果となり、約5.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.8%の確率で第6小当たり結果となり、約2.8%の確率で第7小当たり結果となり、約2.8%の確率で第8小当たり結果となり、約2.8%の確率で第9小当たり結果となる。

【3187】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。第1～第4小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である10回に設定されている。また、第5小当たり結果又は第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は7回に設定されており、第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されており、第8小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は3回に設定されており、第9小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は2回に設定されている。

【3188】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態STC0、第1時短状態STC1、第2時短状態STC2、第3時短状態STC3、第4時短状態STC4及び終了準備状態STC5が存在している。図261は各遊技状態STC0～STC5の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態STC0におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側MPU82にてRAMクリア処理が実行された場合には、通常遊技状態STC0となる。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)において設定値更新処理(ステップS117)が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理(図13)においてステップS119の処理が実行される場合にはステップS119にて実行される。

【3189】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【3190】

上記第22の実施形態と同様に、第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生する大当たり結果として第1大当たり結果及び第2大当たり結果が存在しているとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生し得る大当たり結果として第3大当たり結果が存在している。いずれかの遊技状態STC0～STC5において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態STC5となるとともに、10
いずれかの遊技状態STC0～STC5において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1時短状態STC1となる。また、いずれかの遊技状態STC0～STC5において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第4時短状態STC4となる。

【3191】

上述したとおり、通常遊技状態STC0では低頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第2作動口402よりも第1作動口33への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態STC0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなり、偶発的に第2作動口402への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bが遊技回の実行対象となる。20

【3192】

通常遊技状態STC0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるため、通常遊技状態STC0において発生する大当たり結果は基本的に第1大当たり結果又は第2大当たり結果である。図261に示すように、通常遊技状態STC0において第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。また、通常遊技状態STC0において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STC1に移行する。30

【3193】

上述したとおり、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5では高頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生し易い状態となるとともに、第1作動口33よりも第2作動口402への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側に流入規制釘24dが設けられているとともに、ステージ部36bへの誘導通路の入口36gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていないことから、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなり、偶発的に第1作動口33への入賞が発生した場合には第1特図表示部37aが遊技回の実行対象となる。40

【3194】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなるため、これらの遊技状態STC1～STC5において発生する大当たり結果は基本的に第3大当たり結果である。図261に示すように、第1～第3時短状態STC1～STC3及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モー50

ドの終了後に第4時短状態STC4に移行する。また、第4時短状態STC4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第4時短状態STC4が開始される。

【3195】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【3196】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STC0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球する。当該スルーゲート35を通過した後の遊技球が振分装置部411に到達することは困難であるため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【3197】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STC0となる。

【3198】

図260(b)に示すように、第1時短状態STC1では、第2小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STC1では、当該第1時短状態STC1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3199】

第2時短状態STC2では、第3小当たり結果及び第7～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STC2では、当該第2時短状態STC2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生及び第4小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3200】

第3時短状態STC3では、第4小当たり結果、第8小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STC3では、当該第3時短状態STC3が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3201】

第4時短状態STC4では、第1小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第4時短状態STC4では、当該第4時短状態STC4が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3202】

終了準備状態STC5では、第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STC5では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数が参照されることはない。

10

【3203】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

【3204】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難である。このため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生させることが困難となる。

【3205】

30

図260（a）に示すように、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1時短状態STC1となる。また、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第2時短状態STC2となる。さらにまた、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第3時短状態STC3となる。

40

【3206】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第4時短状態STC4となる。また、第1～第4時短状態S

50

ＴＣ１～ＳＴＣ４及び終了準備状態ＳＴＣ５のいずれかにおいて第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第６～第９小当たり結果のいずれかとなり、当該第６～第９小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態ＳＴＣ５となる。

【３２０７】

図２６０（ａ）に示すように、第１時短状態ＳＴＣ１の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第１時短状態ＳＴＣ１が継続されている状況において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の実行回数が１００００回に到達するという条件と、当該第１時短状態ＳＴＢ１が継続されている状況において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回及び第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の合計実行回数が１００００回に到達するという条件と、が設定される。第１時短状態ＳＴＣ１では、これら２つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【３２０８】

第２時短状態ＳＴＣ２の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第２時短状態ＳＴＣ２が継続されている状況において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の実行回数が１００００回に到達するという条件と、当該第２時短状態ＳＴＣ２が継続されている状況において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回及び第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の合計実行回数が１００００回に到達するという条件と、が設定される。第２時短状態ＳＴＣ２では、これら２つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【３２０９】

第３時短状態ＳＴＣ３の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第３時短状態ＳＴＣ３が継続されている状況において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の実行回数が１００００回に到達するという条件と、当該第３時短状態ＳＴＣ３が継続されている状況において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回及び第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の合計実行回数が１００００回に到達するという条件と、が設定される。第３時短状態ＳＴＣ３では、これら２つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【３２１０】

第４時短状態ＳＴＣ４の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第４時短状態ＳＴＣ４が継続されている状況において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の実行回数が１００００回に到達するという条件と、当該第４時短状態ＳＴＣ４が継続されている状況において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回及び第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の合計実行回数が１００００回に到達するという条件と、が設定される。第４時短状態ＳＴＣ４では、これら２つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【３２１１】

いずれかの時短状態ＳＴＣ１～ＳＴＣ４が継続されており当該時短状態ＳＴＣ１～ＳＴＣ４において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回及び第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の合計実行回数が９９９９回である状況において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態ＳＴＣ１～ＳＴＣ４において実行された遊技回の合計実行回数が１００００回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の最終停止期間（具体的には０．５秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態ＳＴＣ０に移行する。

40

【３２１２】

いずれかの時短状態ＳＴＣ１～ＳＴＣ４が継続されており当該時短状態ＳＴＣ１～ＳＴＣ４において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の実行回数が９９９９回で

50

ある状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STC1～STC4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STC1～STC4が継続されており当該時短状態STC1～STC4において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STC1～STC4において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STC0に移行する。

10

【3213】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

【3214】

いずれかの時短状態STC1～STC4が継続されており当該時短状態STC1～STC4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STC1～STC4が継続されており当該時短状態STC1～STC4において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STC0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

20

30

【3215】

いずれかの時短状態STC1～STC4が継続されており当該時短状態STC1～STC4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STC1～STC4が継続されており当該時短状態STC1～STC4において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

40

【3216】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した

50

場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STC0となる。

【3217】

既に説明したとおり、第1時短状態STC1では、第2小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第2時短状態STC2では、第3小当たり結果及び第7～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STC3では、第4小当たり結果、第8小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第4時短状態STC4では、第1小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、9種類の小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約1/2.2の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第9小当たり結果となる確率は、約2.8%～25.0の範囲で設定されている。これにより、第1～第4時短状態STC1～STC4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

【3218】

図260(a)に示すように、終了準備状態STC5が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態STC5において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件と、終了準備状態STC5が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件とが設定される。終了準備状態STC5では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3219】

終了準備状態STC5において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回が4回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STC5において実行された遊技回の合計実行回数が5回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STC0に移行する。

【3220】

終了準備状態STC5において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STC5において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STC0に移行する。

【3221】

上述したとおり、終了準備状態STC5では、小当たり結果の発生回数による高頻度終

了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STC5において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1～第4小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

【3222】

既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STC0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【3223】

終了準備状態STC5において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第5小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3224】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STC0となる。

【3225】

いずれかの遊技状態STC0～STC5において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態STC5が開始されるとともに、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STC1が開始される。また、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第4時短状態STC4が開始される。

【3226】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は25.0%の確率で第1小当たり結果となり、約16.7%

10

20

30

40

50

の確率で第2小当たり結果となり、19.4%の確率で第3小当たり結果となり、約22.2%の確率で第4小当たり結果となり、約5.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.8%の確率で第6小当たり結果となり、約2.8%の確率で第7小当たり結果となり、約2.8%の確率で第8小当たり結果となり、約2.8%の確率で第9小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STC1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STC1において、第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STC1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

10

【3227】

第2時短状態STC2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STC2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STC2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果及び第7～第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

20

【3228】

第3時短状態STC3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数、第8小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STC3において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STC3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果、第8小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

30

【3229】

第4時短状態STC4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第4時短状態STC4において、第2小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第4時短状態STC4において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

40

【3230】

既に説明したとおり、終了準備状態STC5において小当たり結果の発生回数による高

50

頻度終了条件を終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STC5では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STC5において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第5小当たり結果が1回発生する場合である。

【3231】

このように、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3232】

高頻度サポートモードである遊技状態STC1～STC5毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STC1～STC5と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3233】

図262(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図である。図262(a)に示すように、第1時短状態STC1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、60%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STC2に移行するとともに、40%の確率で2回、3回、5回及び7回のいずれかのラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。

【3234】

第2時短状態STC2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、70%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STC3に移行するとともに、30%の確率で2回、3回及び5回のいずれかのラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。また、第3時短状態STC3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、80%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第4時短状態STC4に移行するとともに、20%の確率で2回及び3回のいずれかのラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。さらにまた、第4時短状態STC4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、90%の確率で最大のラウンド数である1

10

20

30

40

50

0回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STC1に移行するとともに、10%の確率で2回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。

【3235】

振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行することとなる小当たり結果として、第6小当たり結果～第9小当たり結果という4種類の小当たり結果が存在している。そして、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、これら第6～第9小当たり結果のうち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の数が減少する。これにより、当該順番で、高頻度終了条件成立時の時短継続確率を、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇させることができる。本実施形態において、高頻度終了条件成立時の時短継続確率とは、いずれかの時短状態STC1～STC4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に次の時短状態STC1～STC4（具体的には、第1時短状態STC1であれば第2時短状態STC2、第2時短状態STC2であれば第3時短状態STC3、第3時短状態STC3であれば第4時短状態STC4、第4時短状態STC4であれば第1時短状態STC1）に移行する確率である。

【3236】

以下、本実施形態において、いずれかの時短状態STC1～STC4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に、最大のラウンド数（具体的には10回）の開閉実行モードが実行される確率を「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率」という。高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率は、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇する。

【3237】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、開閉実行モードが終了する場合、主側MPU82は特電終了処理（図231）のステップSF311にて状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した状態指定コマンドに設定されている情報に基づいて第1～第4時短状態STC1～STC4のいずれかが開始されることを特定した場合、当該開始される時短状態STC1～STC4における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率を報知する高頻度終了条件成立時の確率報知が図柄表示装置41にて実行されるようにする。

【3238】

高頻度終了条件成立時の確率報知では、開始される時短状態STC1～STC4における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を示す文字及び高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率を示す文字が2秒間に亘って図柄表示装置41に表示される。具体的には、第1時短状態STC1の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…60%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率…60%」という文字が図柄表示装置41に表示されるとともに、第2時短状態STC2の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…70%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率…70%」という文字が図柄表示装置41に表示される。また、第3時短状態STC3の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…80%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率…80%」という文字が図柄表示装置41に表示されるとともに、第4時短状態STC4の開始時には「高頻度終了条

件成立時の時短継続確率…90%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率…90%」という文字が図柄表示装置41に表示される。遊技者は、第1～第4時短状態STC1～STC4のいずれかが開始される場合に図柄表示装置41にて実行される高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて、当該開始される時短状態STC1～STC4における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率を把握することができる。

【3239】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STC1から第2時短状態STC2に移行した場合、第2時短状態STC2から第3時短状態STC3に移行した場合、及び第3時短状態STC3から第4時短状態STC4に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態STC1～STC4への移行が発生することを期待させることができる。

【3240】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率は、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STC1から第2時短状態STC2に移行した場合、第2時短状態STC2から第3時短状態STC3に移行した場合、及び第3時短状態STC3から第4時短状態STC4に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率が上昇したことを遊技者に把握させて、移行後の時短状態STC1～STC4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に実行される開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（具体的には10回）となることを期待させることができる。

【3241】

図262(b)は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。図262(b)に示すように、主側RAM84には、高頻度フラグエリア516が設けられている。そして、高頻度フラグエリア516には、第1高頻度フラグ516a～第5高頻度フラグ516eという5種類のフラグが設けられている。第1高頻度フラグ516aは第1時短状態STC1であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第2高頻度フラグ516bは第2時短状態STC2であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第3高頻度フラグ516cは第3時短状態STC3であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第4高頻度フラグ516dは第4時短状態STC4であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第5高頻度フラグ516eは終了準備状態STC5であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【3242】

主側MPU82は、第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれかに「1」がセットされていることに基づいて高頻度サポートモードであることを把握することができる。また、主側MPU82は、第1～第5高頻度フラグ516a～516eの値が「0」であることに基づいて、低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態STC0であることを把握することができる。

【3243】

主側RAM84には、小当たりカウンタエリア517が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア517には、第1小当たりカウンタ517a～第9小当たりカウンタ517iという9種類のカウンタが設けられている。第1小当たりカウンタ517aは第

1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第2小当たりカウンタ517bは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第2小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第3小当たりカウンタ517cは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第3小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。

【3244】

第4小当たりカウンタ517dは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第5小当たりカウンタ517eは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第6小当たりカウンタ517fは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。また、第7小当たりカウンタ517gは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第7小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第8小当たりカウンタ517hは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第8小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第9小当たりカウンタ517iは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第9小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。

【3245】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了処理について図263のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図222）のステップSE213にて実行される。

【3246】

ステップSH501～ステップSH505では、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF301～ステップSF305と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSH501：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第1大当たり結果であるか否かを判定し（ステップSH502）、当該遊技結果が第1大当たり結果である場合（ステップSH502：YES）には、終了準備状態STC5の設定処理を実行する（ステップSH503）。終了準備状態STC5の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図264）のステップSH610においても実行される。

【3247】

終了準備状態STC5の設定処理（ステップSH503）では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第5高頻度フラグ516eに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STC5とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84の第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態ST

10

20

30

40

50

C 5において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態STC5において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第9小当たりカウンタ517a～517iを「0」クリアし、主側RAM84の第5小当たりカウンタ517eに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STC5において第5小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態STC5では、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

10

【3248】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSH502：NO、ステップSH504：YES）には、第1時短状態STC1の設定処理を実行する（ステップSH505）。第1時短状態STC1の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図264）のステップSH603においても実行される。

【3249】

第1時短状態STC1の設定処理（ステップSH505）では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第1高頻度フラグ516aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STC1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STC1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の第2小当たりカウンタ517b及び第6～第9小当たりカウンタ517f～517iに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ517a及び第3～第5小当たりカウンタ517c～517eに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STC1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

30

【3250】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果である場合（ステップSH504：NO、ステップSH506：YES）には、第4時短状態STC4の設定処理を実行する（ステップSH507）。第4時短状態STC4の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図264）のステップSH609においても実行される。

【3251】

第4時短状態STC4の設定処理（ステップSH507）では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第4高頻度フラグ516dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第4時短状態STC4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第4時短状態STC4において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ517a及び第9小当たりカウンタ517iに「1」をセットするとともに、第2～第8小当たりカウンタ517b～517hに「100」をセットする。これにより、第4時短状態STC4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

【3252】

50

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（ステップSH506：NO）には、ステップSH508～ステップSH512において、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF308～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSH508）、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSH508：NO）には主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSH509）。ステップSH508にて肯定判定を行った場合、又はステップSH509にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSH510）。一方、ステップSH508及びステップSH509にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理（ステップSH510）を実行することなくステップSH511に進む。

10

【3253】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップSH508にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSH510）が実行される。また、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれかに「1」がセットされているため、ステップSH509にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSH510）が実行される。一方、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理（ステップSH510）は実行されない。図264は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

20

30

【3254】

特電終了時の状態設定処理では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップSH601）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSH602：YES）には、既に説明した特電終了処理（図263）のステップSH505と同様に、第1時短状態STC1の設定処理を実行する（ステップSH603）。第1時短状態STC1の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【3255】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップSH602：NO、ステップSH604：YES）には、第2時短状態STC2の設定処理を実行する（ステップSH605）。第2時短状態STC2の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第2高頻度フラグ516bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態STC2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第2時短状態STC2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ517c及び第7小当たりカウンタ517g～第9小当たりカウンタ517iに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ517a、第2小当たりカ

40

50

ウンタ517b及び第4～第6小当たりカウンタ517d～517fに「100」をセットする。これにより、第2時短状態STC2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3256】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である場合（ステップSH604：NO、ステップSH606：YES）には、第3時短状態STC3の設定処理を実行する（ステップSH607）。第3時短状態STC3の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第3高頻度フラグ516cに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第3時短状態STC3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第3時短状態STC3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第4小当たりカウンタ517d、第8小当たりカウンタ517h及び第9小当たりカウンタ517iに「1」をセットするとともに、第1～第3小当たりカウンタ517a～517c及び第5～第7小当たりカウンタ517e～517gに「100」をセットする。これにより、第3時短状態STC3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3257】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果である場合（ステップSH606：NO、ステップSH608：YES）には、既に説明した特電終了処理（図263）のステップSH507と同様に、第4時短状態STC4の設定処理を実行する（ステップSH609）。第4時短状態STC4の設定処理の内容は既に説明したとおりである。

【3258】

既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（図264）は、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合に、特電終了処理（図263）のステップSH510にて実行される処理である。ステップSH608にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第6～第9小当たり結果のいずれかであることを意味するため、既に説明した特電終了処理（図263）のステップSH503と同様に、終了準備状態STC5の設定処理を実行する（ステップSH610）。終了準備状態STC5の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【3259】

特電終了処理（図263）の説明に戻り、ステップSH503の処理を行った場合、ステップSH505の処理を行った場合、ステップSH507の処理を行った場合、ステップSH509にて否定判定を行った場合、又はステップSH510の処理を行った場合には、ステップSH502～ステップSH510の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSH511）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSH512）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

【3260】

上記のとおり、高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STC1→第2

10

20

30

40

50

時短状態 S T C 2 → 第 3 時短状態 S T C 3 → 第 4 時短状態 S T C 4 の順番で、60% → 70% → 80% → 90% というように、段階的に上昇する。また、第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 の開始時に図柄表示装置 41 にて高頻度終了条件成立時の確率報知が実行されることにより、開始される時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率が報知される。これにより、第 1 時短状態 S T C 1 から第 2 時短状態 S T C 2 に移行した場合、第 2 時短状態 S T C 2 から第 3 時短状態 S T C 3 に移行した場合、及び第 3 時短状態 S T C 3 から第 4 時短状態 S T C 4 に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 への移行が発生することを期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3261】

高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率は、第 1 時短状態 S T C 1 → 第 2 時短状態 S T C 2 → 第 3 時短状態 S T C 3 → 第 4 時短状態 S T C 4 の順番で、60% → 70% → 80% → 90% というように、段階的に上昇する。また、第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 の開始時に図柄表示装置 41 にて高頻度終了条件成立時の確率報知が実行されることにより、開始される時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 における高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率が報知される。これにより、第 1 時短状態 S T C 1 から第 2 時短状態 S T C 2 に移行した場合、第 2 時短状態 S T C 2 から第 3 時短状態 S T C 3 に移行した場合、及び第 3 時短状態 S T C 3 から第 4 時短状態 S T C 4 に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率が上昇したことを遊技者に把握させて、移行後の時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合に実行される開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（具体的には 10 回）となることを期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3262】

< 第 31 の実施形態 >

本実施形態では、遊技状態の移行態様が異なる複数のシナリオモードが設定されている点で上記第 22 の実施形態と相違している。以下、上記第 22 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 22 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【3263】

図 265 (a) は本実施形態における主側 ROM 83 の構成を説明するための説明図である。図 265 (a) に示すように、主側 ROM 83 には第 2 当否テーブル 521 が記憶されている。第 2 当否テーブル 521 は、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される。また、上記第 22 の実施形態と同様に、主側 ROM 83 には第 1 当否テーブル 471 が記憶されている。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 当否テーブル 471 は、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される。図 265 (b) は第 1 当否テーブル 471 及び第 2 当否テーブル 521 の内容を説明するための説明図であり、図 265 (c) は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

40

【3264】

第 1 当否テーブル 471 の内容は、上記第 22 の実施形態において既に説明したとおりである。第 1 当否テーブル 471 には当否判定処理の結果として、大当たり結果及び外れ結果が設定されている。第 1 当否テーブル 471 では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C1 の数値情報の数として 636 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C1 の数値情報の数として 64900 個が設定されている。また、「設定 2」には大当

50

たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64890個が設定されている。また、「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64880個が設定されている。また、「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64870個が設定されている。また、「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64850個が設定されている。

10

【3265】

図265(b)に示すように、第2当否テーブル521には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。第2当否テーブル521では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【3266】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4900個が設定されている。また、「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4890個が設定されている。また、「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4880個が設定されている。また、「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4870個が設定されている。また、「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4850個が設定されている。

20

30

40

【3267】

第1当否テーブル471と第2当否テーブル521とで大当たり結果の確率は同一（具体的には「設定3」では約1/99.9）となっている。これにより、第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。その一方、小当たり結果は、第1保留情報を契機とした場合には発生することなく、第2保留情報を契機とした場合にのみ発生するように設定されている。第2保留情報を契機とした当否判定処理では、約91.6%の確率でいずれかの小当たり結果が発生する。

【3268】

50

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

【3269】

図 265 (a) に示すように、主側 ROM 83 には大当たり振分テーブル 522 及び小当たり振分テーブル 523 が記憶されている。大当たり振分テーブル 522 は、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合に、種別乱数カウンタ C 2 を利用して当該大当たり結果の種類を選択するために参照される。大当たり振分テーブル 522 には大当たり用の振分判定処理の結果として、第 1 大当たり結果、第 2 大当たり結果及び第 3 大当たり結果が設定されている。また、第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果として発生し得る大当たり結果は第 4 大当たり結果のみであるため、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果は第 4 大当たり結果となる。

【3270】

本実施形態において、種別乱数カウンタ C 2 は、0 ~ 278 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。図 265 (c) に示すように、大当たり振分テーブル 522 には、第 1 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ~ 92 が設定されており、第 2 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 93 ~ 185 が設定されており、第 3 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 186 ~ 278 が設定されている。第 1 保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は約 33.3 % の確率で第 1 大当たり結果となり、約 33.3 % の確率で第 2 大当たり結果となり、約 33.3 % の確率で第 3 大当たり結果となる。

【3271】

第 1 ~ 第 4 大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 3 回となり、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 5 回となり、第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 7 回となり、第 4 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 10 回となる。また、第 1 ~ 第 4 大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【3272】

図 265 (a) に示すように、主側 ROM 83 には小当たり振分テーブル 523 が記憶されている。上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合には、種別乱数カウンタ C 2 を利用して小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される。小当たり振分テーブル 523 は、当該小当たり用の振分判定処理において参照される。小当たり振分テーブル 523 には小当たり用の振分判定処理の結果として、第 1 小当たり結果 ~ 第 13 小当たり結果という 13 種類の小当たり結果が設定されている。

【3273】

図 266 (a) は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図 266 (b) は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図 266 (a) に示すように、小当たり振分テーブル 523 には、第 1 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ~ 29 が設定されており、第 2 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 30 ~ 44 が設定されており、第 3 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 45 ~ 68 が設定されており、第 4 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 69 ~ 83 が設定されており、第 5 小当

り結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として84～107が設定されている。

【3274】

小当たり振分テーブル523には、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として108～113が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として114～143が設定されており、第8小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として144～173が設定されており、第9小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として174～203が設定されており、第10小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として204～233が設定されている。また、小当たり振分テーブル523には、第11小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として234～248が設定されており、第12小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として249～254が設定されており、第13小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として255～278が設定されている。

10

【3275】

第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約10.8%の確率で第1小当たり結果となり、約5.4%の確率で第2小当たり結果となり、約8.6%の確率で第3小当たり結果となり、約5.4%の確率で第4小当たり結果となり、約8.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.2%の確率で第6小当たり結果となり、約10.8%の確率で第7小当たり結果となり、約10.8%の確率で第8小当たり結果となり、約10.8%の確率で第9小当たり結果となり、約10.8%の確率で第10小当たり結果となり、約5.4%の確率で第11小当たり結果となり、約2.2%の確率で第12小当たり結果となり、約8.6%の確率で第13小当たり結果となる。

20

【3276】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。図266(a)に示すように、第1小当たり結果又は第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である10回に設定されている。また、第4小当たり結果、第5小当たり結果、第9小当たり結果及び第10小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は7回に設定されているとともに、第2小当たり結果、第3小当たり結果、第7小当たり結果、第8小当たり結果及び第11～第13小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されている。

30

【3277】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態STD0、第1時短状態STD1～第10時短状態STD10及び終了準備状態STD11が存在している。図267は各遊技状態STD0～STD11の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態STD0におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側MPU82にてRAMクリア処理が実行された場合には、通常遊技状態STD0となる。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)において設定値更新処理(ステップS117)が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理(図13)においてステップS119の処理が実行される場合にはステップS119にて実行される。

40

【3278】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明

50

する。

【3279】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生する大当たり結果として第1～第3大当たり結果が存在しているとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生し得る大当たり結果として第4大当たり結果が存在している。図265(c)に示すように、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態STD11となる。また、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1時短状態STD1となるとともに、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第6時短状態STD6となる。さらにまた、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4大当たり結果となり、当該第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第6時短状態STD6となる。

10

【3280】

上述したとおり、通常遊技状態STD0では低頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第2作動口402よりも第1作動口33への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態STD0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなり、偶発的に第2作動口402への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bが遊技回の実行対象となる。

20

【3281】

通常遊技状態STD0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるため、通常遊技状態STD0において発生する大当たり結果は基本的に第1～第3大当たり結果のいずれかである。上述したとおり、通常遊技状態STD0において第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行し、通常遊技状態STD0において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STD1に移行し、通常遊技状態STD0において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第6時短状態STD6に移行する(図267参照)。

30

【3282】

上述したとおり、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11では高頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生し易い状態となるとともに第1作動口33よりも第2作動口402への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側に流入規制釘24dが設けられているとともに、ステージ部36bへの誘導通路の入口36gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていないことから、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなり、偶発的に第1作動口33への入賞が発生した場合には第1特図表示部37aが遊技回の実行対象となる。

40

【3283】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなるため、これらの遊技状態STD1～S

50

T D 1 1において発生する大当たり結果は基本的に第4大当たり結果である。上述したとおり、第1～第5時短状態S T D 1～S T D 5、第7～第10時短状態S T D 7～S T D 10及び終了準備状態S T D 11のいずれかにおいて第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第6時短状態S T D 6に移行するとともに、第6時短状態S T D 6において第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第6時短状態S T C 6が開始される。

【3284】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

10

【3285】

既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態S T D 0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第10時短状態S T D 1～S T D 10及び終了準備状態S T D 11では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第10時短状態S T D 1～S T D 10及び終了準備状態S T D 11、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域P A 7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球する。当該スルーゲート35を通過した後の遊技球が振分装置部411に到達することは困難である。このため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

20

【3286】

第1～第10時短状態S T D 1～S T D 10及び終了準備状態S T D 11のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第1～第10時短状態S T D 1～S T D 10及び終了準備状態S T D 11のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態S T D 0となる。

30

【3287】

図266(b)に示すように、第1時短状態S T D 1では、第2小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態S T D 1では、当該第1時短状態S T D 1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3288】

第2時短状態S T D 2では、第3小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態S T D 2では、当該第2時短状態S T D 2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生、第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3289】

第3時短状態S T D 3では、第4小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また

50

、第3時短状態STD3では、当該第3時短状態STD3が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3290】

第4時短状態STD4では、第5小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第4時短状態STD4では、当該第4時短状態STD4が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3291】

第5時短状態STD5では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第5時短状態STD5では、当該第5時短状態STD5が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3292】

第6時短状態STD6では、第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第6時短状態STD6では、当該第6時短状態STD6が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3293】

第7時短状態STD7では、第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第7時短状態STD7では、当該第7時短状態STD7が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3294】

第8時短状態STD8では、第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第8時短状態STD8では、当該第8時短状態STD8が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数及び第10小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3295】

第9時短状態STD9では、第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第9時短状態STD9では、当該第9時短状態STD9が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3296】

第10時短状態STD10では、第6小当たり結果及び第13小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第10時短状態STD10では、当該第10時短状態STD10が継続されている

50

状況における第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第12小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3297】

終了準備状態STD11では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STD11において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立したか否かを判定するために、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数が参照されることはない。

【3298】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3299】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難であるため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる。

【3300】

図266（a）に示すように、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には、振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第1時短状態STD1となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第2時短状態STD2となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第3小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第3時短状態STD3となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第4時短状態STD4となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第5小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第5時短状態STD5となる。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第7時短状態STD7となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第8小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第8時短状態STD8となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第9小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第9時短状態STD9となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第6小当たり結果又は第10小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第10時短状態STD10となる。さらにまた、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第11～第13小当たり結果のいずれかである場合には開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11となる。

10

20

30

40

50

【3301】

第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかの開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第1～第10時短状態STD1～STD10では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3302】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STD0に移行する。

【3303】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STD0に移行する。

20

30

【3304】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

40

【3305】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したこ

50

とに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STD0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【3306】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3307】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STD0となる。

【3308】

既に説明したとおり、第1時短状態STD1では第2小当たり結果又は第11小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2時短状態STD2では第3小当たり結果又は第12小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第3時短状態STD3では第4小当たり結果又は第11小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第4時短状態STD4では第5小当たり結果又は第12小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第5時短状態STD5では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第6時短状態STD6では第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第7時短状態STD7では第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第8時短状態STD8では第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第9時短状態STD9では第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第10時短状態STD10では第6小当たり結果又は第13小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、13種類の小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約91.6%の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第13小当たり結果となる確率は、約2.2%～

約 10.8% の範囲で設定されている。これにより、第 1 ～ 第 10 時短状態 STD 1 ～ STD 10 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

【3309】

図 265 (c) 及び図 266 (a) に示すように、終了準備状態 STD 11 が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態 STD 11 において第 2 特図表示部 37b における遊技回が 1 回実行されるという条件と、終了準備状態 STD 11 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 37a における遊技回及び第 2 特図表示部 37b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件とが設定される。終了準備状態 STD 11 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3310】

終了準備状態 STD 11 において実行された第 1 特図表示部 37a における遊技回が 4 回である状況において、第 1 特図表示部 37a における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 STD 11 において実行された遊技回の合計実行回数が 5 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第 1 特図表示部 37a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0.5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 STD 0 に移行する。

20

【3311】

終了準備状態 STD 11 において未だ第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されていない状況において、第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 STD 11 において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回の実行回数が 1 回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0.5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 STD 0 に移行する。

【3312】

30

上述したとおり、終了準備状態 STD 11 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 2 小当たり結果の発生回数～第 13 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態 STD 11 において未だ第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 ～ 第 13 小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 STD 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

40

【3313】

終了準備状態 STD 11 において未だ第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中

50

である普図表示部 38 a における絵柄の変動表示、普図表示部 38 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3314】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 STD0 となる。

10

【3315】

いずれかの遊技状態 STD0 ~ STD11 において、第 1 特図表示部 37 a における遊技回又は第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第 1 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態 STD11 が開始されるとともに、第 2 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 1 時短状態 STD1 が開始される。また、第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 6 時短状態 STD6 が開始される。

20

【3316】

既に説明したとおり、第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約 10.8% の確率で第 1 小当たり結果となり、約 5.4% の確率で第 2 小当たり結果となり、約 8.6% の確率で第 3 小当たり結果となり、約 5.4% の確率で第 4 小当たり結果となり、約 8.6% の確率で第 5 小当たり結果となり、約 2.2% の確率で第 6 小当たり結果となり、約 10.8% の確率で第 7 小当たり結果となり、約 10.8% の確率で第 8 小当たり結果となり、約 10.8% の確率で第 9 小当たり結果となり、約 10.8% の確率で第 10 小当たり結果となり、約 5.4% の確率で第 11 小当たり結果となり、約 2.2% の確率で第 12 小当たり結果となり、約 8.6% の確率で第 13 小当たり結果となる。これに対して、第 1 時短状態 STD1 では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 1 小当たり結果の発生回数、第 3 小当たり結果の発生回数 ~ 第 10 小当たり結果の発生回数、第 12 小当たり結果の発生回数及び第 13 小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 2 小当たり結果の発生回数及び第 11 小当たり結果の発生回数の 100 倍である回数が設定されている。このため、第 1 時短状態 STD1 において、第 1 小当たり結果の発生回数、第 3 小当たり結果の発生回数 ~ 第 10 小当たり結果の発生回数、第 12 小当たり結果の発生回数及び第 13 小当たり結果の発生回数のいずれかが 100 回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第 1 時短状態 STD1 において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第 2 小当たり結果及び第 11 小当たり結果のいずれかが 1 回発生する場合である。

30

40

【3317】

第 2 時短状態 STD2 では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 1 小当たり結果の発生回数、第 2 小当たり結果の発生回数、第 4 小当たり結果の発生回数 ~ 第 11 小当たり結果の発生回数及び第 13 小当たり結果の発生回数として、高頻度サポー

50

トモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数及び第12小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STD2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STD2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3318】

第3時短状態STD3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STD3において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STD3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3319】

第4時短状態STD4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数及び第12小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第4時短状態STD4において、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第4時短状態STD4において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第5小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3320】

第5時短状態STD5では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第5時短状態STD5において、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第5時短状態STD5において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3321】

第6時短状態STD6では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第7小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第6時短状態STD6において、第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事

象は実質的には発生しない。第6時短状態STD6において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第7小当たり結果が1回発生する場合である。

【3322】

第7時短状態STD7では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第8小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第7時短状態STD7において、第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第7時短状態STD7において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第8小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3323】

第8時短状態STD8では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数及び第10小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第8時短状態STD8において、第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数及び第10小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第8時短状態STD8において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第9小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3324】

第9時短状態STD9では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第10小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第9時短状態STD9において、第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第9時短状態STD9において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第10小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3325】

第10時短状態STD10では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第12小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第10時短状態STD10において、第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第12小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第10時短状態STD10において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第6小当たり結果又は第13小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3326】

既に説明したとおり、終了準備状態STD11において小当たり結果の発生回数による

50

高頻度終了条件を終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STD11では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STD11において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3327】

このように、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3328】

高頻度サポートモードである遊技状態STD1～STD11毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STD1～STD11と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3329】

図268(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図である。図268(a)に示すように、第1時短状態STD1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、50%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STD2に移行するとともに、50%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。また、第2時短状態STD2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、80%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STD3に移行するとともに、20%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。

【3330】

第3時短状態STD3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、50%の確率で7回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第4時短状態STD4に移行するとともに、50%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。また、第4時短状態STD4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、80%の確率で7回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第5時短状態STD5に移行するとともに、20%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当

該開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T D 1 1 に移行する。さらにまた、第 5 時短状態 S T D 5 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で最大のラウンド数である 1 0 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T D 1 に移行する。

【 3 3 3 1 】

第 6 時短状態 S T D 6 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 7 時短状態 S T D 7 に移行する。また、第 7 時短状態 S T D 7 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 8 時短状態 S T D 8 に移行する。さらにまた、第 8 時短状態 S T D 8 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 7 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 9 時短状態 S T D 9 に移行する。

【 3 3 3 2 】

第 9 時短状態 S T D 9 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 7 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 1 0 時短状態 S T D 1 0 に移行する。また、第 1 0 時短状態 S T D 1 0 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、2 0 % の確率で最大のラウンド数である 1 0 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に再度第 1 0 時短状態 S T D 1 0 が開始されるとともに、8 0 % の確率で 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T D 1 1 に移行する。

【 3 3 3 3 】

通常遊技状態 S T D 0 において第 2 大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T D 1 に移行して、第 1 シナリオモードが開始される。第 1 シナリオモードでは、シナリオ進行対象の小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了する度に、第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → 第 3 時短状態 S T D 3 → 第 4 時短状態 S T D 4 → 第 5 時短状態 S T D 5 という順番で遊技状態が移行した後に第 5 時短状態 S T D 5 から第 1 時短状態 S T D 1 に戻る態様で遊技状態の移行が繰り返される。シナリオ進行対象の小当たり結果は、第 1 時短状態 S T D 1 では第 2 小当たり結果であり、第 2 時短状態 S T D 2 では第 3 小当たり結果であり、第 3 時短状態 S T D 3 では第 4 小当たり結果であり、第 4 時短状態 S T D 4 では第 5 小当たり結果であり、第 5 時短状態 S T D 5 では第 1 小当たり結果である。第 1 シナリオモードでは、第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → 第 3 時短状態 S T D 3 → 第 4 時短状態 S T D 4 → 第 5 時短状態 S T D 5 → 第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → …、という順番で遊技状態が移行する場合、5 0 % → 8 0 % → 5 0 % → 8 0 % → 1 0 0 % → 5 0 % → 8 0 % → …、という順番で、第 1 シナリオモードにおいて次の時短状態 S T D 1 ~ S T D 5 に移行するシナリオ進行確率が変化する。

【 3 3 3 4 】

通常遊技状態 S T D 0 において第 3 大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後に第 6 時短状態 S T D 6 に移行して、第 2 シナリオモードが開始される。第 2 シナリオモードでは、シナリオ進行対象の小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了する度に、第 6 時短状態 S T D 6 → 第 7 時短状態 S T D 7 → 第 8 時短状態 S T D 8 → 第 9 時短状態 S T D 9 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 という順番で遊技状態が移行した後に第 1 0 時短状態 S T D 1 0 のみが繰り返される状態となる。シナリオ進行対象の小当たり結果は、第 6 時短状態 S T D 6 では第 7 小当たり結果であり、第 7 時短状態 S T D 7 では第 8 小当たり結果であり、第 8 時短状態 S T D 8 では第 9 小当たり結果であり、第 9 時短状態 S T D 9 では第 1 0 小当たり結果であり、第 1 0 時短状態 S T D 1 0 では第 6 小当たり結果である。第 2 シナリオモードでは、第 6 時短状態 S T D 6 → 第 7 時短状態 S T D 7 → 第 8 時短状態 S T D 8 → 第 9 時短状態 S T D 9 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 → …、という順番で遊技状態が移行する場合、1 0 0 % → 1 0 0 % → 1 0 0 % → 1 0 0 % → 2 0 % → 2 0 % → 2 0 % → …、という順番で、第 2 シナリオモードにおいて次の時短状態 S T D 7 ~ S T D 1 0 に移行するシナリオ進行確率が変化する。

10

【 3 3 3 5 】

第 1 シナリオモードでは、シナリオに沿って、第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → 第 3 時短状態 S T D 3 → 第 4 時短状態 S T D 4 → 第 5 時短状態 S T D 5 → 第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → …、という順番で遊技状態が移行していく場合には、シナリオ進行確率が 1 0 0 % である遊技状態（第 5 時短状態 S T D 5）が所定の周期（具体的には 5 回に 1 回の周期）で出現する。また、第 2 シナリオモードでは、シナリオに沿って、第 6 時短状態 S T D 6 → 第 7 時短状態 S T D 7 → 第 8 時短状態 S T D 8 → 第 9 時短状態 S T D 9 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 → 第 1 0 時短状態 S T D 1 0 → …、という順番で遊技状態が移行していく場合、最初の 4 回に亘ってシナリオ進行確率が 1 0 0 % である遊技状態（第 6 ~ 第 9 時短状態 S T D 6 ~ S T D 9）が出現した後、シナリオ進行確率が 2 0 % である遊技状態（第 1 0 遊技状態 S T D 1 0）が繰り返される状態となる。このように、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合におけるシナリオ進行確率の移行態様が相互に異なるシナリオモードが存在していることにより、シナリオ進行確率の移行態様が単一である構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【 3 3 3 6 】

通常遊技状態 S T D 0 において発生する大当たり結果の種類に応じて、異なるシナリオ進行確率が設定されているシナリオモードが開始される構成であることにより、通常遊技状態 S T D 0 において大当たり結果が発生した場合に、その大当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 3 3 7 】

第 1 時短状態 S T D 1 におけるシナリオ進行確率及び第 3 時短状態 S T D 3 におけるシナリオ進行確率は、同一の確率（具体的には 5 0 %）に設定されており、第 3 時短状態 S T D 3 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T D 1 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第 1 1 小当たり結果）が設定されている。これにより、第 3 時短状態 S T D 3 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T D 1 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当た

40

50

り結果の種類が低減されている。

【3338】

第2時短状態STD2におけるシナリオ進行確率及び第4時短状態STD4におけるシナリオ進行確率は、同一の確率（具体的には80%）に設定されており、第4時短状態STD4において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第2時短状態STD2において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第11小当たり結果）が設定されている。これにより、第4時短状態STD4において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第2時短状態STD2において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

10

【3339】

このように、小当たり結果の種類が低減されていることにより、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおける各小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて把握可能とするために主側RAM84に設けられるカウンタ（後述する小当たりカウンタ525a～525m）の数を低減し、主側RAM84において必要となるデータ容量を低減することができる。

20

【3340】

図268（b）は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。図268（b）に示すように、主側RAM84には、高頻度フラグエリア524が設けられている。そして、高頻度フラグエリア524には、第1高頻度フラグ524a～第11高頻度フラグ524kという11個のフラグが設けられている。

【3341】

第1高頻度フラグ524aは第1時短状態STD1であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第2高頻度フラグ524bは第2時短状態STD2であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第3高頻度フラグ524cは第3時短状態STD3であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。また、第4高頻度フラグ524dは第4時短状態STD4であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第5高頻度フラグ524eは第5時短状態STD5であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第6高頻度フラグ524fは第6時短状態STD6であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第7高頻度フラグ524gは第7時短状態STD7であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。さらにまた、第8高頻度フラグ524hは第8時短状態STD8であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第9高頻度フラグ524iは第9時短状態STD9であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第10高頻度フラグ524jは第10時短状態STD10であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第11高頻度フラグ524kは終了準備状態STD11であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

30

40

【3342】

主側MPU82は、第1～第11高頻度フラグ524a～524kのいずれかに「1」がセットされていることに基づいて高頻度サポートモードであることを把握することができる。また、主側MPU82は、第1～第11高頻度フラグ524a～524kの値が「0」であることに基づいて低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態STD0であることを把握することができる。

【3343】

主側RAM84には、小当たりカウンタエリア525が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア525には、第1小当たりカウンタ525a～第13小当たりカウン

50

タ525mという13個のカウンタが設けられている。第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが開始される場合、第1小当たりカウンタ525aには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数が設定され、第2小当たりカウンタ525bには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第2小当たり結果の発生回数が設定され、第3小当たりカウンタ525cには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第3小当たり結果の発生回数が設定され、第4小当たりカウンタ525dには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数が設定され、第5小当たりカウンタ525eには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数が設定される。

【3344】

第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが開始される場合、第6小当たりカウンタ525fには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数が設定され、第7小当たりカウンタ525gには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第7小当たり結果の発生回数が設定され、第8小当たりカウンタ525hには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第8小当たり結果の発生回数が設定され、第9小当たりカウンタ525iには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第9小当たり結果の発生回数が設定され、第10小当たりカウンタ525jには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第10小当たり結果の発生回数が設定される。さらにまた、第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが開始される場合、第11小当たりカウンタ525kには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数が設定され、第12小当たりカウンタ525lには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第12小当たり結果の発生回数が設定され、第13小当たりカウンタ525mには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第13小当たり結果の発生回数が設定される。

【3345】

終了準備状態STD11が開始される場合には、第1小当たりカウンタ525aには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数が設定される一方、第2～第13小当たりカウンタ525b～525mの設定は行われない。既に説明したとおり、終了準備状態STD11では、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【3346】

次に、主側MPU82にて実行される小当たり結果対応処理について図269のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理（図225）のステップSE508にて実行される。

【3347】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第13小当たり結果のいずれかである場合（ステップSH701：YES）、小当たりカウンタ525a～525mの減算処理を実行する（ステップSH702）。当該減算処理では、第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかである場合、主側RAM84における第1～第13小当たりカウンタ525a～525mのうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ525a～525mの値を1減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第1小当たり結果である場合には第1小当たりカウンタ525aの値を1減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第6小当たり結果である場合には第6小当たりカウンタ525fの値を1減算する。また、小当たりカウンタ525a～525mの減算処理（ステップSH702）では、終了準備状態STD11であるとともに今回の小当たり結果が第1小当たり結果である場合には、主側RAM84における第1小当たりカウンタ525aの値を1減算する。一方、終了準備状態STD11であるとともに今回の小当たり結果が第2～第13小当たり結果のいずれかである場合には、第1～第13小当たりカウンタ525a～525mの値を減

10

20

30

40

50

算する処理を実行しない。

【3348】

その後、第11高頻度フラグ524kの値が「0」である場合（ステップSH703：NO）、すなわち第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかである場合には、主側RAM84における第2～第13小当たりカウンタ525b～525mのいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSH704）。ステップSH703にて肯定判定を行った場合、又はステップSH704にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第1小当たりカウンタ525aの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSH705）。

【3349】

第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかにおいて第2～第13小当たりカウンタ525b～525mのいずれかの値が「0」となった場合（ステップSH704：YES）、又は第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第1小当たりカウンタ525aのいずれかの値が「0」となった場合（ステップSH705：YES）、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、ステップSH706～ステップSH708において上記第22の実施形態における小当たり結果対応処理（図226）のステップSE606～ステップSE608と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」をセットする（ステップSH706）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3350】

その後、即時高頻度終了処理を実行する（ステップSH707）。即時高頻度終了処理の内容は上記第22の実施形態において図227（a）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

【3351】

このように、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分装置部411への入球が発生し易くすることができるとともに、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

【3352】

ステップSH707にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態STD0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSH708）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STD0となったことを把握する。

【3353】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了処理について図270のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図222）のステップSE213にて実行される。

【3354】

ステップSH801～ステップSH805では、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF301～ステップSF305と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSH801：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第1大当たり結果であるか否かを判定し（ステップSH802）、当該遊技結果が第1大当たり結果である場合（ステップSH802：YES）には、終了準備状態STD11の設定処理を実行する（ステップSH803）。終了準備状態STD11の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図271）のステップSH920においても実行される。

【3355】

終了準備状態STD11の設定処理（ステップSH803）では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第11高頻度フラグ524kに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STD11とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84の第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態STD11において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態STD11において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第13小当たりカウンタ525a～525mを「0」クリアし、第1小当たりカウンタ525aに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STD11において第1小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。上述したとおり、終了準備状態STD11が開始される場合には、第2～第13小当たりカウンタ525b～525mの設定は行われない。

【3356】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSH802：NO、ステップSH804：YES）には、第1時短状態STD1の設定処理を実行する（ステップSH805）。第1時短状態STD1の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図271）のステップSH903においても実行される。第1時短状態STD1の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第1高頻度フラグ524aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STD1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STD1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の第2小当たりカウンタ525b及び第11小当たりカウンタ5

10

20

30

40

50

25kに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ525a、第3～第10小当たりカウンタ525c～525j、第12小当たりカウンタ525l及び第13小当たりカウンタ525mに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STD1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3357】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果又は第4大当たり結果である場合（ステップSH804：NO、ステップSH806：YES）には、第6時短状態STD6の設定処理を実行する（ステップSH807）。第6時短状態STD6の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第6高頻度フラグ524fに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第6時短状態STD6とすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第6時短状態STD6において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第7小当たりカウンタ525gに「1」をセットするとともに、第1～第6小当たりカウンタ525a～525f及び第8～第13小当たりカウンタ525h～525mに「100」をセットする。これにより、第6時短状態STD6において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

20

【3358】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（ステップSH806：NO）には、ステップSH808～ステップSH812において、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF308～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSH808）、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSH808：NO）には主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSH809）。ステップSH808にて肯定判定を行った場合、又はステップSH809にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSH810）。一方、ステップSH808及びステップSH809にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）を実行することなくステップSH811に進む。

30

【3359】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップSH808にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）が実行される。また、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第1～第11高頻度フラグ524a～524kのいずれかに「1」がセットされているため、ステップSH809にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）が実行される。一方、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第11高頻度フラグ524a～

40

50

5 2 4 k のいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理（ステップ S H 8 1 0）は実行されない。図 2 7 1 は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【3 3 6 0】

特電終了時の状態設定処理では、まず高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 を「0」クリアする（ステップ S H 9 0 1）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である場合（ステップ S H 9 0 2：Y E S）には、既に説明した特電終了処理（図 2 7 3）のステップ S H 8 0 5 と同様に、第 1 時短状態 S T D 1 の設定処理を実行する（ステップ S H 9 0 3）。第 1 時短状態 S T D 1 の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

10

【3 3 6 1】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果である場合（ステップ S H 9 0 2：N O、ステップ S H 9 0 4：Y E S）には、第 2 時短状態 S T D 2 の設定処理を実行する（ステップ S H 9 0 5）。第 2 時短状態 S T D 2 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1～第 11 高頻度フラグ 5 2 4 a～5 2 4 k を「0」クリアし、第 2 高頻度フラグ 5 2 4 b に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 2 時短状態 S T D 2 とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第 2 時短状態 S T D 2 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 3 小当たりカウンタ 5 2 5 c 及び第 1 2 小当たりカウンタ 5 2 5 l に「1」をセットするとともに、第 1 小当たりカウンタ 5 2 5 a、第 2 小当たりカウンタ 5 2 5 b、第 4～第 11 小当たりカウンタ 5 2 5 d～5 2 5 k 及び第 1 3 小当たりカウンタ 5 2 5 m に「1 0 0」をセットする。これにより、第 2 時短状態 S T D 2 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

20

【3 3 6 2】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果である場合（ステップ S H 9 0 4：N O、ステップ S H 9 0 6：Y E S）には、第 3 時短状態 S T D 3 の設定処理を実行する（ステップ S H 9 0 7）。第 3 時短状態 S T D 3 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1～第 11 高頻度フラグ 5 2 4 a～5 2 4 k を「0」クリアし、第 3 高頻度フラグ 5 2 4 c に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 3 時短状態 S T D 3 とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第 3 時短状態 S T D 3 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 5 2 5 d 及び第 1 1 小当たりカウンタ 5 2 5 k に「1」をセットするとともに、第 1～第 3 小当たりカウンタ 5 2 5 a～5 2 5 c、第 5～第 10 小当たりカウンタ 5 2 5 e～5 2 5 j、第 1 2 小当たりカウンタ 5 2 5 l 及び第 1 3 小当たりカウンタ 5 2 5 m に「1 0 0」をセットする。これにより、第 3 時短状態 S T D 3 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

30

40

【3 3 6 3】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果である場合（ステップ S H 9 0 6：N O、ステップ S H 9 0 8：Y E S）には、第 4 時短状態 S T D 4 の設定処理を実行する（ステップ S H 9 0 9）。第 4 時短状態 S T D 4 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1～第 11 高頻度フラグ 5 2 4 a～5 2 4 k を「0」クリアし、主側 R A M 8 4 の第 4 高頻度フラグ 5 2 4 d に「1」をセットする。これにより

50

、遊技状態を第4時短状態STD4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第4時短状態STD4において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第5小当たりカウンタ525e及び第12小当たりカウンタ525lに「1」をセットするとともに、第1～第4小当たりカウンタ525a～525d、第6～第11小当たりカウンタ525f～525k及び第13小当たりカウンタ525mに「100」をセットする。これにより、第4時短状態STD4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【3364】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第5小当たり結果である場合（ステップSH908：NO、ステップSH910：YES）には、第5時短状態STD5の設定処理を実行する（ステップSH911）。第5時短状態STD5の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第5高頻度フラグ524eに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第5時短状態STD5とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第5時短状態STD5において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ525aに「1」をセットするとともに、第2～第13小当たりカウンタ525b～525mに「100」をセットする。これにより、第5時短状態STD5において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【3365】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である場合（ステップSH910：NO、ステップSH912：YES）には、第7時短状態STD7の設定処理を実行する（ステップSH913）。第7時短状態STD7の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第7高頻度フラグ524gに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第7時短状態STD7とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第7時短状態STD7において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第8小当たりカウンタ525hに「1」をセットするとともに、第1～第7小当たりカウンタ525a～525g及び第9～第13小当たりカウンタ525i～525mに「100」をセットする。これにより、第7時短状態STD7において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

30

40

【3366】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第8小当たり結果である場合（ステップSH912：NO、ステップSH914：YES）には、第8時短状態STD8の設定処理を実行する（ステップSH915）。第8時短状態STD8の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第8高頻度フラグ524hに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第8時短状態STD8とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ48

50

2及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第8時短状態STD8において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第9小当たりカウンタ525iに「1」をセットするとともに、第1～第8小当たりカウンタ525a～525h及び第10～第13小当たりカウンタ525j～525mに「100」をセットする。これにより、第8時短状態STD8において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3367】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第9小当たり結果である場合（ステップSH914：NO、ステップSH916：YES）には、第9時短状態STD9の設定処理を実行する（ステップSH917）。第9時短状態STD9の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第9高頻度フラグ524iに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第9時短状態STD9とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第9時短状態STD9において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第10小当たりカウンタ525jに「1」をセットするとともに、第1～第9小当たりカウンタ525a～525i及び第11～第13小当たりカウンタ525k～525mに「100」をセットする。これにより、第9時短状態STD9において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3368】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第6小当たり結果又は第10小当たり結果である場合（ステップSH916：NO、ステップSH918：YES）には、第10時短状態STD10の設定処理を実行する（ステップSH919）。第10時短状態STD10の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第10高頻度フラグ524jに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第10時短状態STD10とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第10時短状態STD10において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第6小当たりカウンタ525f及び第13小当たりカウンタ525mに「1」をセットするとともに、第1～第5小当たりカウンタ525a～525e及び第7～第12小当たりカウンタ525g～525lに「100」をセットする。これにより、第10時短状態STD10において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3369】

既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（図271）は、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合に、特電終了処理（図270）のステップSH810にて実行される処理である。ステップSH918にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第11～第13小当たり結果のいずれかであることを意味するため、既に説明した特電終了処

10

20

30

40

50

理（図 270）のステップ S H 8 0 3 と同様に、終了準備状態 S T D 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S H 9 2 0）。終了準備状態 S T D 1 1 の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【 3 3 7 0 】

特電終了処理（図 270）の説明に戻り、ステップ S H 8 0 3 の処理を行った場合、ステップ S H 8 0 5 の処理を行った場合、ステップ S H 8 0 7 の処理を行った場合、ステップ S H 8 0 9 にて否定判定を行った場合、又はステップ S H 8 1 0 の処理を行った場合には、ステップ S H 8 0 2 ～ステップ S H 8 1 0 の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S H 8 1 1）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S H 8 1 2）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

【 3 3 7 1 】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 3 3 7 2 】

第 1 シナリオモードでは、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合に、シナリオ進行確率が 1 0 0 % である遊技状態（第 5 時短状態 S T D 5）が所定の周期（具体的には 5 回に 1 回の周期）で出現する。また、第 2 シナリオモードでは、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合、最初の 4 回に亘ってシナリオ進行確率が 1 0 0 % である遊技状態（第 6 ～第 9 時短状態 S T D 6 ～S T D 9）が出現した後、シナリオ進行確率が 2 0 % である遊技状態（第 1 0 遊技状態 S T D 1 0）が繰り返される状態となる。このように、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合におけるシナリオ進行確率の移行態様が相互に異なるシナリオモードが存在していることにより、シナリオ進行確率の移行態様が単一である構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 3 7 3 】

通常遊技状態 S T D 0 において発生する大当たり結果の種類に応じて、異なるシナリオ進行確率が設定されているシナリオモードが開始される構成であることにより、通常遊技状態 S T D 0 において大当たり結果が発生した場合に、その大当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 3 7 4 】

第 3 時短状態 S T D 3 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T D 1 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第 1 1 小当たり結果）が設定されている。これにより、第 3 時短状態 S T D 3 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T D 1 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

【 3 3 7 5 】

第 4 時短状態 S T D 4 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 2 時短状態 S T D 2 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第 1 1 小当たり結果）が設定されている。これにより、第 4 時短状態 S T D 4 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 2 時短状態 S T D 2 において

実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

【 3 3 7 6 】

小当たり結果の種類が低減されていることにより、各小当たり結果の発生回数を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするために主側 R A M 8 4 に設けられるカウンタ（小当たりカウンタ 5 2 5 a ～ 5 2 5 m）の数を低減し、主側 R A M 8 4 において必要となるデータ容量を低減することができる。

【 3 3 7 7 】

＜第 3 2 の実施形態＞

本実施形態では、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて発生する大当たり結果の種類に応じて、その後に実行される可能性が高い開閉実行モードの実行回数変動する点で、上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 3 3 7 8 】

図 2 7 2 （ a ）は本実施形態における主側 R O M 8 3 の構成を説明するための説明図であり、図 2 7 2 （ b ）は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。図 2 7 2 （ a ）に示すように、主側 R O M 8 3 には大当たり振分テーブル 5 2 6 が記憶されている。大当たり振分テーブル 5 2 6 は、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合に、種別乱数カウンタ C 2 を利用して当該大当たり結果の種類を選択するために参照される。大当たり振分テーブル 5 2 6 には大当たり用の振分判定処理の結果として、第 1 大当たり結果、第 2 大当たり結果、第 3 大当たり結果及び第 4 大当たり結果が設定されている。第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果として発生し得る大当たり結果は第 5 大当たり結果のみである。このため、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果は第 5 大当たり結果となる。

【 3 3 7 9 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、種別乱数カウンタ C 2 は、0 ～ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。図 2 7 2 （ b ）に示すように、大当たり振分テーブル 5 2 6 には、第 1 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ～ 7 4 が設定されており、第 2 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 7 5 ～ 1 4 9 が設定されており、第 3 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 5 0 ～ 2 2 4 が設定されており、第 4 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 2 5 ～ 2 9 9 が設定されている。第 1 保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果となる確率、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果となる確率、当該大当たり結果が第 3 大当たり結果となる確率及び当該大当たり結果が第 4 大当たり結果となる確率は、2 5 . 0 % である。

【 3 3 8 0 】

第 1 ～ 第 5 大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 3 回となり、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 5 回となり、第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 7 回となる。また、第 4 大当たり結果又は第 5 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 1 0 回となる。第 1 ～ 第 5 大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【 3 3 8 1 】

図 2 7 2 （ a ）に示すように、主側 R O M 8 3 には小当たり振分テーブル 5 2 7 が記憶されている。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 保留情報を契機と

10

20

30

40

50

した当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合には、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される。小当たり振分テーブル527は、当該小当たり用の振分判定処理において参照される。小当たり振分テーブル527には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果～第11小当たり結果という11種類の小当たり結果が設定されている。

【3382】

図273(a)は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図273(b)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図273(a)に示すように、小当たり振分テーブル527には、第1小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～24が設定されており、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として25～49が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として50～74が設定されている。また、小当たり振分テーブル527には、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として75～99が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として100～124が設定されており、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として125～149が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として150～174が設定されている。さらにまた、小当たり振分テーブル527には、第8小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として175～199が設定されており、第9小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として200～224が設定されており、第10小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として225～249が設定されており、第11小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として250～299が設定されている。

【3383】

第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率、第2小当たり結果となる確率、第3小当たり結果となる確率、第4小当たり結果となる確率、第5小当たり結果となる確率、第6小当たり結果となる確率、第7小当たり結果となる確率、第8小当たり結果となる確率、第9小当たり結果となる確率及び第10小当たり結果となる確率は、約8.3%である。また、当該小当たり結果が第11小当たり結果となる確率は、約16.7%である。

【3384】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。図273(a)に示すように、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である10回に設定されている。また、第4小当たり結果、第9小当たり結果及び第10小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されているとともに、第2小当たり結果、第3小当たり結果、第5小当たり結果～第8小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は3回に設定されている。

【3385】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態STE0、第1時短状態STE1～第13時短状態STE13及び終了準備状態STE14が存在している。図274は各遊技状態STE0～STE14の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態STE0におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側MPU82にてRAMクリア処理が実行された場合には、通常遊

技状態 S T E 0 となる。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、R A M クリア処理は、メイン処理（図 1 3）において設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理（図 1 3）においてステップ S 1 1 9 の処理が実行される場合にはステップ S 1 1 9 にて実行される。

【3 3 8 6】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【3 3 8 7】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて発生する大当たり結果として第 1 ～第 4 大当たり結果が存在しているとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回にて発生し得る大当たり結果として第 5 大当たり結果が存在している。図 2 7 2 （b）に示すように、いずれかの遊技状態 S T E 0 ～S T E 1 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果となり、当該第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 1 時短状態 S T E 1 となるとともに、いずれかの遊技状態 S T E 0 ～S T E 1 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となり、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 2 時短状態 S T E 2 となる。また、いずれかの遊技状態 S T E 0 ～S T E 1 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 4 時短状態 S T E 4 となるとともに、いずれかの遊技状態 S T E 0 ～S T E 1 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 4 大当たり結果となり、当該第 4 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 7 時短状態 S T E 7 となる。さらにまた、いずれかの遊技状態 S T E 0 ～S T E 1 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 5 大当たり結果となり、当該第 5 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 7 時短状態 S T E 7 となる。

【3 3 8 8】

上述したとおり、通常遊技状態 S T E 0 では低頻度サポートモードとなる。そして、上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第 2 作動口 4 0 2 よりも第 1 作動口 3 3 への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態 S T E 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となり、偶発的に第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 3 7 b が遊技回の実行対象となる。

【3 3 8 9】

上述したとおり、第 1 ～第 1 3 時短状態 S T E 1 ～S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 では高頻度サポートモードとなる。そして、上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易い状態となるとともに、第 1 作動口 3 3 よりも第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 7 に向けた上流側に流入規制釘 2 4 d が設けられているとともに、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口 3 6 g が左側領域 P A 6 に対して設けられており右側領域 P A 7 に対して設けられていないことから、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となり、偶発的に第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合には第 1 特図表示部 3 7 a が遊技回の実行対象となる。

【3 3 9 0】

通常遊技状態 S T E 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となるため、通常遊技状態 S T E 0 において発生する大当たり結果は基本的に第 1 ～第 4 大当たり結果のいずれかである。また、第 1 ～第 1 3 時短状態 S T E 1 ～S T E 1 3 及び終了準備

備状態 S T E 1 4 では基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となるため、これらの遊技状態 S T E 1 ～ S T E 1 3 において発生する大当たり結果は基本的に第 5 大当たり結果である。

【 3 3 9 1 】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【 3 3 9 2 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回において発生し得る遊技結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態 S T E 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となるとともに、第 1 ～ 第 1 3 時短状態 S T E 1 ～ S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 では基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となる。このため、小当たり結果は基本的には第 1 ～ 第 1 3 時短状態 S T E 1 ～ S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、スルーゲート 3 5 を通過した後の遊技球は普電装置 4 0 1 に入球する。当該遊技球が振分装置部 4 1 1 に到達することは困難である。このため、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【 3 3 9 3 】

第 1 ～ 第 1 3 時短状態 S T E 1 ～ S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第 1 ～ 第 1 3 時短状態 S T E 1 ～ S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 のいずれかにおいて、これら 2 つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T E 0 となる。

【 3 3 9 4 】

図 2 7 3 (b) に示すように、第 1 時短状態 S T E 1 では、第 1 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 1 時短状態 S T E 1 では、当該第 1 時短状態 S T E 1 が継続されている状況における第 2 小当たり結果の発生回数～第 1 1 小当たり結果の発生回数のいずれかが 1 0 0 回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 3 9 5 】

第 2 時短状態 S T E 2 では、第 2 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 2 時短状態 S T E 2 では、当該第 2 時短状態 S T E 2 が継続されている状況における第 1 小当たり結果の発生回数及び第 3 小当たり結果の発生回数～第 1 1 小当たり結果の発生回数のいずれかが 1 0 0 回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 3 9 6 】

第 3 時短状態 S T E 3 では、第 1 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 3 時短状態 S T E 3 では、当該第 3 時短状態 S T E 3 が継続されている状況における第 2 小当たり結果の発生回数～第 1 1 小当たり結果の発生回数のいずれかが 1 0 0 回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 3 9 7 】

第 4 時短状態 S T E 4 では、第 3 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 4 時短状態 S T E 4 では、当該第 4 時短状態 S T E 4 が継続されている状況における第 1 小当たり結果の発生回数、第 2

小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3398】

第5時短状態STE5では、第4小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第5時短状態STE5では、当該第5時短状態STE5が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3399】

第6時短状態STE6では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第6時短状態STE6では、当該第6時短状態STE6が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3400】

第7時短状態STE7では、第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第7時短状態STE7では、当該第7時短状態STE7が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3401】

第8時短状態STE8では、第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第8時短状態STE8では、当該第8時短状態STE8が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3402】

第9時短状態STE9では、第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第9時短状態STE9では、当該第9時短状態STE9が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3403】

第10時短状態STE10では、第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第10時短状態STE10では、当該第10時短状態STE10が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3404】

第11時短状態STE11では、第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第11時短状態STE11では、当該第11時短状態STE11が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数、第10小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数によ

50

る高頻度終了条件が満たされる。

【3405】

第12時短状態STE12では、第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第12時短状態STE12では、当該第12時短状態STE12が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3406】

第13時短状態STE13では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第13時短状態STE13では、当該第13時短状態STE13が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3407】

終了準備状態STE14では、第11小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STE14では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数の発生回数が参照されることはない。

【3408】

第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3409】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難であるため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる。

【3410】

図273（a）に示すように、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には、振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に終了準備状態STE14となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第3時短状態STE3となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第3小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第5時短状態STE5となり、振分実行

10

20

30

40

50

モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第6時短状態STE6となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第5小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第8時短状態STE8となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第6小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第9時短状態STE9となる。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第10時短状態STE10となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第8小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第11時短状態STE11となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第9小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第12時短状態STE12となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第10小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第13時短状態STE13となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第11小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第7時短状態STE7となる。

10

【3411】

図272(b)及び図273(a)に示すように、第1～第13時短状態STE1～STE13の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第1～第13時短状態STE1～STE13では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3412】

いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STE0に移行する。

30

【3413】

いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STE1～STE13において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STE0に移行する。

40

【3414】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモー

50

ドが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部 38 a における絵柄の変動表示、普図表示部 38 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

【3415】

いずれかの時短状態 STE 1 ~ STE 13 が継続されており当該時短状態 STE 1 ~ STE 13 において実行された第 2 特図表示部 37 b における遊技回の実行回数が 9999 回である状況、又はいずれかの時短状態 STE 1 ~ STE 13 が継続されており当該時短状態 STE 1 ~ STE 13 において実行された遊技回の合計実行回数が 9999 回である状況において実行された第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 STE 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

10

【3416】

いずれかの時短状態 STE 1 ~ STE 13 が継続されており当該時短状態 STE 1 ~ STE 13 において実行された第 2 特図表示部 37 b における遊技回の実行回数が 9999 回である状況、又はいずれかの時短状態 STE 1 ~ STE 13 が継続されており当該時短状態 STE 1 ~ STE 13 において実行された遊技回の合計実行回数が 9999 回である状況において実行された第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 38 a における絵柄の変動表示、普図表示部 38 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

30

【3417】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 STE 0 となる。

40

【3418】

既に説明したとおり、第 1 時短状態 STE 1 では第 1 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 2 時短状態 STE 2 では第 2 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 3 時短状態 STE 3 では第 1 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 4 時短状態 STE 4 では第 3 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 5 時短状態 STE 5 では第 4 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 6 時短状態 STE 6

50

では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第7時短状態STE7では第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第8時短状態STE8では第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第9時短状態STE9では第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第10時短状態STE10では第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第11時短状態STE11では第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第12時短状態STE12では第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第13時短状態STE13では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、11種類の小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約1/2.2%の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第11小当たり結果となる確率は、約8.3%～約16.7%の範囲で設定されている。これにより、第1～第13時短状態STE1～STE13では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

10

20

【3419】

図273(a)に示すように、終了準備状態STE14が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態STE14において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件と、終了準備状態STE14が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件とが設定される。終了準備状態STE14では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3420】

終了準備状態STE14において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回が4回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STE14において実行された遊技回の合計実行回数が5回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STE0に移行する。

40

【3421】

終了準備状態STE14において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STE14において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STE0に移行する。

【3422】

上述したとおり、終了準備状態STE14では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STE14において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図

50

表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 ～ 第 1 0 小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

【 3 4 2 3 】

既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T E 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

10

【 3 4 2 4 】

終了準備状態 S T E 1 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 1 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

【 3 4 2 5 】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T E 0 となる。

30

【 3 4 2 6 】

いずれかの遊技状態 S T E 0 ～ S T E 1 4 において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第 1 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 1 時短状態 S T E 1 が開始される。また、第 2 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 2 時短状態 S T E 2 が開始されるとともに、第 3 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 4 時短状態 S T E 4 が開始される。さらにまた、第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第 7 時短状態 S T E 7 が開始される。

40

【 3 4 2 7 】

既に説明したとおり、第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果が第 1 小当たり結果となる確率、第 2 小当たり結果となる確率、第 3 小当たり結果となる確率、第 4 小当たり結果となる確率、第 5 小当たり結果となる確率、第 6 小当たり結果となる確率、第 7 小当たり結果となる確率、第 8 小当たり結果と

50

なる確率、第9小当たり結果となる確率及び第10小当たり結果となる確率は、約8.3%であるとともに、当該小当たり結果が第11小当たり結果となる確率は、約16.7%である。これに対して、第1時短状態STE1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STE1において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STE1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3428】

第2時短状態STE2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STE2において、第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STE2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3429】

第3時短状態STE3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STE3において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STE3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3430】

第4時短状態STE4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第4時短状態STE4において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第4時短状態STE4において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3431】

第5時短状態STE5では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第5時短状態STE5において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第5時短状態STE5において、実質的に小当たり結果の発

50

生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果が1回発生する場合である。

【3432】

第6時短状態STE6では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第6時短状態STE6において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第6時短状態STE6において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3433】

第7時短状態STE7では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第7時短状態STE7において、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第7時短状態STE7において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第5小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3434】

第8時短状態STE8では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第8時短状態STE8において、第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第8時短状態STE8において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第6小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3435】

第9時短状態STE9では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第7小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第9時短状態STE9において、第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第9時短状態STE9において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第7小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3436】

第10時短状態STE10では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第8小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第10時短状態STE10において、第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結

50

果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第10時短状態STE10において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第8小当たり結果が1回発生する場合である。

【3437】

第11時短状態STE11では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数、第10小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第11時短状態STE11において、第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数、第10小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第11時短状態STE11において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第9小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3438】

第12時短状態STE12では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第10小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第12時短状態STE12において、第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第12時短状態STE12において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第10小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3439】

第13時短状態STE13では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第13時短状態STE13において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第13時短状態STE13において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3440】

既に説明したとおり、終了準備状態STE14において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STE14では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STE14において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第11小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3441】

このように、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困

50

難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3442】

高頻度サポートモードである遊技状態STE1～STE14毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STE1～STE14と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3443】

図274に示すように、通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1時短状態STE1に移行した場合、第11シナリオモードが開始される。第11シナリオモードでは、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となることで小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合、開閉実行モードの終了後に終了準備状態STE14に移行する。第11シナリオモードにおいて、第1時短状態STE1→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は1回である。

【3444】

通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第2時短状態STE2に移行した場合、第12シナリオモードが開始される。第12シナリオモードでは、第2時短状態STE2において第2小当たり結果が発生し、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第3時短状態STE3に移行する。その後、第3時短状態STE3において第1小当たり結果が発生し、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に終了準備状態STE14に移行する。

【3445】

このように、第12シナリオモードでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードが実行される度に、当該開閉実行モードの終了後に、第2時短状態STE2→第3時短状態STE3→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する。第12シナリオモードにおいて、当該順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は2回である。

【3446】

通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第4時短状態STE4に移行した場合、第13シナリオモードが開始される。第13シナリオモードでは、第4時短状態STE4において第3小当たり結果が発生し、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第5時短状態STE5に移行する。その後、第5時短状態STE5において第4小当たり結果が発生し、当該第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第6時短状態STE6に移行する。その後、第6時短状態STE6において第1小当たり結果が発生し、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に終了準備状態STE14に移行する。

【3447】

このように、第13シナリオモードでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードが実行される度に、当該開閉実行モードの終了後に、第4時短状態STE4→第5時短状態STE5→第6時短状態STE6→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する。第13シナリオモードにおいて、当該順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は3回である。

【3448】

通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第4大当たり結果となり、当該第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第7時短状態STE7に移行した場合、第14シナリオモードが開始される。また、いずれかの遊技状態STE0～STE14において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第5大当たり結果となり、当該第5大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第7時短状態STE7に移行した場合、第14シナリオモードが開始される。

【3449】

第14シナリオモードでは、第7時短状態STE7において第5小当たり結果が発生し、当該第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第8時短状態STE8に移行する。その後、第8時短状態STE8において第6小当たり結果が発生し、当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第9時短状態STE9に移行する。その後、第9時短状態STE9において第7小当たり結果が発生し、当該第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第10時短状態STE10に移行する。その後、第10時短状態STE10において第8小当たり結果が発生し、当該第8小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第11時短状態STE11に移行する。その後、第11時短状態STE11において第9小当たり結果が発生し、当該第9小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第12時短状態STE12に移行する。その後、第12時短状態STE12において第10小当たり結果が発生し、当該第10小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第13時短状態STE13に移行する。その後、第13時短状態STE13において第1小当たり結果が発生し、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に終了準備状態STE14に移行する。

【3450】

このように、第14シナリオモードでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードが実行される度に、当該開閉実行モードの終了後に、第7時短状態STE7→第8時短状態STE8→第9時短状態STE9→第10時短状態STE10→第11時短状態STE11→第12時短状態STE12→第13時短状態STE13→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する。第14シナリオモードにおいて、当該順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は7回である。

【3451】

通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、遊技者は、当該大当たり結果が第1大当たり結果であれば終了準備状態STE14に移行するまでに1回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握することができるとともに、当該大当たり結果が第2大当たり結果であれば終了準

備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 2 回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握することができる。また、通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、遊技者は、当該大当たり結果が第 3 大当たり結果であれば終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 3 回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握できるとともに、当該大当たり結果が第 4 大当たり結果であれば終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 7 回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握することができる。これにより、通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、当該大当たり結果の種類に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【 3 4 5 2 】

第 3 時短状態 S T E 3、第 6 時短状態 S T E 6 及び第 1 3 時短状態 S T E 1 3 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T E 1 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第 1 小当たり結果）が設定されている。これにより、第 3 時短状態 S T E 3、第 6 時短状態 S T E 6 及び第 1 3 時短状態 S T E 1 3 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T E 1 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。小当たり結果の種類が低減されていることにより、各小当たり結果の発生回数を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするために主側 R A M 8 4 に設けられるカウンタ（後述する小当たりカウンタ 5 2 9 a ~ 5 2 9 k）の数を低減し、主側 R A M 8 4 において必要となるデータ容量を低減することができる。

20

【 3 4 5 3 】

次に、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される遊技回用演出の内容について説明する。

【 3 4 5 4 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理（図 2 2 4）では、ステップ S E 4 1 3 にて変動表示期間の特定処理を実行した後、ステップ S E 4 1 4 にて今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。変動用コマンドには、ステップ S E 4 1 3 にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の小当たり結果であるかを示す情報が含まれる。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から受信した種別コマンドに設定されている情報に基づいて今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを特定した場合、当該種別コマンドに設定されている情報に基づいて当該大当たり結果の種類（第 1 ~ 第 4 大当たり結果のいずれか）を特定する。

30

40

【 3 4 5 5 】

音光側 M P U 9 3 は、今回の開始対象となっている遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合、当該大当たり結果に対応する大当たり結果用演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。具体的には、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果である場合には第 1 大当たり結果用演出テーブルを読み出し、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果である場合には第 2 大当たり結果用演出テーブルを読み出し、当該大当たり結果が第 3 大当たり結果である場合には第 3 大当たり結果用演出テーブルを読み出し、当該大当たり結果が第 4 大当たり結果である場合には第 4 大当たり結果用演出テーブルを読み出

50

す。第1～第4大当たり結果用演出テーブルには、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて大当たり結果に対応する遊技回用演出を実行するためのデータが設定されている。

【3456】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に当該大当たり結果に対応する遊技状態が開始されるとともに当該大当たり結果に対応するシナリオモードが開始される。具体的には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STE1が開始されるとともに第11シナリオモードが開始される。また、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第2時短状態STE2が開始されるとともに第12シナリオモードが開始される。さらにまた、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第4時短状態STE4が開始されるとともに第13シナリオモードが開始される。また、既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4大当たり結果となった場合には、当該第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第7時短状態STE7が開始されるとともに第14シナリオモードが開始される。

【3457】

第1大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第11シナリオモードにおいて第1時短状態STE1→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「1」に対応させて、当該「1」が3つ並ぶ「1・1・1」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「1」に対応する1回に設定されている。

【3458】

第2大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第12シナリオモードにおいて第2時短状態STE2→第3時短状態STE3→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「2」に対応させて、当該「2」が3つ並ぶ「2・2・2」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「2」に対応する2回に設定されている。

【3459】

第3大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第13シナリオモードにおいて第4時短状態STE4→第5時短状態STE5→第6時短状態STE6→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「3」に対応させて、当該「3」が3つ並ぶ「3・3・3」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「3」に対応する3回に設定されている。

【3460】

第4大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第14シナリオモードにおいて、第7時短状態STE7→第8時短状態STE8→第9時短状態STE9→第10時短状態STE10→第11時短状態STE11→第12時短状態STE12→第13時短状態STE13→終了準備状態STE14の順番で遊技状態

10

20

30

40

50

が変化する場合に、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「7」に対応させて、当該「7」が3つ並ぶ「7・7・7」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部 6 4 が点灯状態となる回数及びスピーカ部 6 5 から停止効果音が出力される回数は、当該「7」に対応する7回に設定されている。

【3 4 6 1】

このように、第1特図表示部 3 7 a 又は第2特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、当該遊技回において実行される遊技回用演出において図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せ、並びに当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に表示発光部 6 4 が点灯状態となる回数及びスピーカ部 6 5 から停止効果音が出力される回数は、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後において終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性が高い開閉実行モードの回数に対応している。遊技者は、図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せ、並びに当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に表示発光部 6 4 が点灯状態となる回数及びスピーカ部 6 5 から停止効果音が出力される回数に基づいて、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後において終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数を予測することができる。これにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において実行される遊技回用演出に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3 4 6 2】

図 2 7 5 は主側 R A M 8 4 の構成を説明するための説明図である。図 2 7 5 に示すように、主側 R A M 8 4 には、高頻度フラグエリア 5 2 8 が設けられている。そして、高頻度フラグエリア 5 2 8 には、第1高頻度フラグ 5 2 8 a ~ 第14高頻度フラグ 5 2 8 n が設けられている。第1高頻度フラグ 5 2 8 a は第1時短状態 S T E 1 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第2高頻度フラグ 5 2 8 b は第2時短状態 S T E 2 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第3高頻度フラグ 5 2 8 c は第3時短状態 S T E 3 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第4高頻度フラグ 5 2 8 d は第4時短状態 S T E 4 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【3 4 6 3】

第5高頻度フラグ 5 2 8 e は第5時短状態 S T E 5 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第6高頻度フラグ 5 2 8 f は第6時短状態 S T E 6 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第7高頻度フラグ 5 2 8 g は第7時短状態 S T E 7 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第8高頻度フラグ 5 2 8 h は第8時短状態 S T E 8 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第9高頻度フラグ 5 2 8 i は第9時短状態 S T E 9 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。また、第10高頻度フラグ 5 2 8 j は第10時短状態 S T E 1 0 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第11高頻度フラグ 5 2 8 k は第11時短状態 S T E 1 1 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第12高頻度フラグ 5 2 8 l は第12時短状態 S T E 1 2 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第13高頻度フラグ 5 2 8 m は第13時短状態 S T E 1 3 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第14高頻度フラグ 5 2 8 n は終了準備状態 S T E 1 4 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【3 4 6 4】

主側 M P U 8 2 は、第1~第14高頻度フラグ 5 2 8 a ~ 5 2 8 n のいずれかに「1」がセットされていることに基づいて高頻度サポートモードであることを把握することができる。また、主側 M P U 8 2 は、第1~第14高頻度フラグ 5 2 8 a ~ 5 2 8 n の値が「0」であることに基づいて低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態 S T E 0 であることを把握することができる。

【3465】

主側RAM84には、小当たりカウンタエリア529が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア529には、第1小当たりカウンタ529a～第11小当たりカウンタ529kが設けられている。第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが開始される場合、第1小当たりカウンタ529aには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数が設定され、第2小当たりカウンタ529bには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第2小当たり結果の発生回数が設定され、第3小当たりカウンタ529cには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第3小当たり結果の発生回数が設定される。

【3466】

第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが開始される場合、第4小当たりカウンタ529dには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数が設定され、第5小当たりカウンタ529eには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数が設定され、第6小当たりカウンタ529fには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数が設定され、第7小当たりカウンタ529gには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第7小当たり結果の発生回数が設定される。また、第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが開始される場合、第8小当たりカウンタ529hには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第8小当たり結果の発生回数が設定され、第9小当たりカウンタ529iには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第9小当たり結果の発生回数が設定され、第10小当たりカウンタ529jには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第10小当たり結果の発生回数が設定され、第11小当たりカウンタ529kには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数が設定される。

【3467】

終了準備状態STE14が開始される場合には、第11小当たりカウンタ529kには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数が設定される一方、第1～第10小当たりカウンタ529a～529jの設定は行われない。既に説明したとおり、終了準備状態STE14では、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【3468】

次に、主側MPU82にて実行される小当たり結果対応処理について図276のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理（図225）のステップSE508にて実行される。

【3469】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第11小当たり結果のいずれかである場合（ステップSI101：YES）、小当たりカウンタ529a～529kの減算処理を実行する（ステップSI102）。当該減算処理では、第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかである場合、主側RAM84における第1～第11小当たりカウンタ529a～529kのうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ529a～529kの値を1減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第1小当たり結果である場合には第1小当たりカウンタ529aの値を1減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第6小当たり結果である場合には第6小当たりカウンタ529fの値を1減算する。また、小当たりカウンタ529a～529kの減算処理（ステップSI102）では、終了準備状態STE14であるとともに今回の小当たり結果が第11小当たり結果である場合には、主側RAM84における第11小当たりカウンタ529kの値を1減算する。一方、終了準備状態STE14であるとともに今回の小当たり結果が第1～第10小当たり結果のいずれかである場合には、第1～第10小当たりカウンタ529a～529jの値

10

20

30

40

50

を減算する処理を実行しない。

【3470】

その後、第14高頻度フラグ528nの値が「0」である場合（ステップS I 103：NO）、すなわち第1～第13時短状態S T E 1～S T E 13のいずれかである場合には、主側RAM84における第1～第10小当たりカウンタ529a～529jのいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS I 104）。ステップS I 103にて肯定判定を行った場合、又はステップS I 104にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第11小当たりカウンタ529kの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS I 105）。

【3471】

第1～第13時短状態S T E 1～S T E 13のいずれかにおいて第1～第10小当たりカウンタ529a～529jのいずれかの値が「0」となった場合（ステップS I 104：YES）、又は第1～第13時短状態S T E 1～S T E 13及び終了準備状態S T E 14のいずれかにおいて第11小当たりカウンタ529kの値が「0」となった場合（ステップS I 105：YES）、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、ステップS I 106～ステップS I 108において上記第22の実施形態における小当たり結果対応処理（図226）のステップS E 606～ステップS E 608と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」をセットする（ステップS I 106）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3472】

その後、高頻度終了処理を実行する（ステップS I 107）。即時高頻度終了処理の内容は上記第22の実施形態において図227（a）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

【3473】

このように、第1～第13時短状態S T E 1～S T E 13及び終了準備状態S T E 14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分装置部411への入球が発生し易くすることができるとともに、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

【3474】

ステップS I 1 0 7にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態S T E 0に対応する状態指定コマンドが音光側M P U 9 3に送信されるようにする（ステップS I 1 0 8）。音光側M P U 9 3は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態S T E 0となったことを把握する。

【3 4 7 5】

次に、主側M P U 8 2にて実行される特電終了処理について図2 7 7のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2 2の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図2 2 2）のステップS E 2 1 3にて実行される。

【3 4 7 6】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS I 2 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第1大当たり結果であるか否かを判定し（ステップS I 2 0 2）、当該遊技結果が第1大当たり結果である場合（ステップS I 2 0 2：Y E S）には、第1時短状態S T E 1の設定処理を実行する（ステップS I 2 0 3）。

【3 4 7 7】

第1時短状態S T E 1の設定処理（ステップS I 2 0 3）では、まず主側R A M 8 4における第1～第1 4高頻度フラグ5 2 8 a～5 2 8 nを「0」クリアし、第1高頻度フラグ5 2 8 aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態S T E 1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側R A M 8 4における第2特図高頻度終了カウンタ4 8 2及び合計高頻度終了カウンタ4 8 3に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第1時短状態S T E 1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、主側R A M 8 4の第1小当たりカウンタ5 2 9 aに「1」をセットするとともに、第2～第1 1小当たりカウンタ5 2 9 b～5 2 9 kに「1 0 0」をセットする。これにより、第1時短状態S T E 1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。

【3 4 7 8】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップS I 2 0 2：N O、ステップS I 2 0 4：Y E S）には、第2時短状態S T E 2の設定処理を実行する（ステップS I 2 0 5）。第2時短状態S T E 2の設定処理では、まず主側R A M 8 4における第1～第1 4高頻度フラグ5 2 8 a～5 2 8 nを「0」クリアし、第2高頻度フラグ5 2 8 bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態S T E 2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側R A M 8 4における第2特図高頻度終了カウンタ4 8 2及び合計高頻度終了カウンタ4 8 3に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第2時短状態S T E 2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、主側R A M 8 4における第2小当たりカウンタ5 2 9 bに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ5 2 9 a及び第3～第1 1小当たりカウンタ5 2 9 c～5 2 9 kに「1 0 0」をセットする。これにより、第2時短状態S T E 2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。

【3 4 7 9】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果である場合（ステップS I 2 0 4：N O、ステップS I 2 0 6：Y E S）には、第4時短状態S T E 4の設定処理を実行する（ステップS I 2 0 7）。第4時短状態S T E 4の設定処理では、まず主側R A M 8 4における第1～第1 4高頻度フラグ5 2 8 a～5 2 8 nを「0」クリアし、第4高頻度フラグ5 2 8 dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第4時短状態S T E 4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとするこ

10

20

30

40

50

とができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第4時短状態STE4において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ529cに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ529a、第2小当たりカウンタ529b及び第4～第11小当たりカウンタ529d～529kに「100」をセットする。これにより、第4時短状態STE4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3480】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第4大当たり結果又は第5大当たり結果である場合（ステップSI206：NO、ステップSI208：YES）には、第7時短状態STE7の設定処理を実行する（ステップSI209）。第7時短状態STE7の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第7高頻度フラグ528gに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第7時短状態STE7とすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第7時短状態STE7において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第5小当たりカウンタ529eに「1」をセットするとともに、第1～第4小当たりカウンタ529a～529d及び第6～第11小当たりカウンタ529f～529kに「100」をセットする。これにより、第7時短状態STE7において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3481】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（ステップSI208：NO）には、ステップSI210～ステップSI214において上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF308～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSI210）、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSI210：NO）には主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSI211）。ステップSI210にて肯定判定を行った場合、又はステップSI211にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSI212）。一方、ステップSI210及びステップSI211にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理（ステップSI212）を実行することなくステップSI213に進む。

【3482】

第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップSI210にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSI212）が実行される。また、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第1～第14高頻度フラグ528a～528nのいずれかに「1」がセットされているため、ステップSI211にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSI212）が実行される。一方、通常遊技状態STE

10

20

30

40

50

0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第14高頻度フラグ528a～528nのいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理（ステップSH212）は実行されない。図278は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【3483】

特電終了時の状態設定処理では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップSI301）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSI302：YES）には、終了準備状態STE14の設定処理を実行する（ステップSI303）。終了準備状態STE14の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第14高頻度フラグ528nに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STE14とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84の第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態STE14において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態STE14において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第11小当たりカウンタ529a～529kの値を「0」クリアし、第11小当たりカウンタ529kに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STE14において第11小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態STE14では、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【3484】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップSI302：NO、ステップSI304：YES）には、第3時短状態STE3の設定処理を実行する（ステップSI305）。第3時短状態STE3の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第3高頻度フラグ528cに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第3時短状態STE3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第3時短状態STE3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ529aに「1」をセットするとともに、第2～第11小当たりカウンタ529b～529kに「100」をセットする。これにより、第3時短状態STE3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3485】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である場合（ステップSI304：NO、ステップSI306：YES）には、第5時短状態STE5の設定処理を実行する（ステップSI307）。第5時短状態STE5の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第5高頻度フラグ528eに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第5

時短状態 S T E 5 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第 5 時短状態 S T E 5 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 5 2 9 d に「1」をセットするとともに、第 1 ～第 3 小当たりカウンタ 5 2 9 a ～5 2 9 c 及び第 5 ～第 1 1 小当たりカウンタ 5 2 9 e ～5 2 9 k に「1 0 0」をセットする。これにより、第 5 時短状態 S T E 5 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【3 4 8 6】

特電終了時の状態設定処理（図 2 7 8）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果である場合（ステップ S I 3 0 6：N O、ステップ S I 3 0 8：Y E S）には、第 6 時短状態 S T E 6 の設定処理を実行する（ステップ S I 3 0 9）。第 6 時短状態 S T E 6 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 1 4 高頻度フラグ 5 2 8 a ～5 2 8 n を「0」クリアし、第 6 高頻度フラグ 5 2 8 f に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 6 時短状態 S T E 6 とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第 6 時短状態 S T E 6 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 小当たりカウンタ 5 2 9 a に「1」をセットするとともに、第 2 ～第 1 1 小当たりカウンタ 5 2 9 b ～5 2 9 k に「1 0 0」をセットする。これにより、第 6 時短状態 S T E 6 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

20

【3 4 8 7】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 5 小当たり結果である場合（ステップ S I 3 0 8：N O、ステップ S I 3 1 0：Y E S）には、第 8 時短状態 S T E 8 の設定処理を実行する（ステップ S I 3 1 1）。第 8 時短状態 S T E 8 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 1 4 高頻度フラグ 5 2 8 a ～5 2 8 n を「0」クリアし、第 8 高頻度フラグ 5 2 8 h に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 8 時短状態 S T E 8 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第 8 時短状態 S T E 8 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 6 小当たりカウンタ 5 2 9 f に「1」をセットするとともに、第 1 ～第 5 小当たりカウンタ 5 2 9 a ～5 2 9 e 及び第 7 ～第 1 1 小当たりカウンタ 5 2 9 g ～5 2 9 k に「1 0 0」をセットする。これにより、第 8 時短状態 S T E 8 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

30

40

【3 4 8 8】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果である場合（ステップ S I 3 1 0：N O、ステップ S I 3 1 2：Y E S）には、第 9 時短状態 S T E 9 の設定処理を実行する（ステップ S I 3 1 3）。第 9 時短状態 S T E 9 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 1 4 高頻度フラグ 5 2 8 a ～5 2 8 n を「0」クリアし、第 9 高頻度フラグ 5 2 8 i に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 9 時短状態 S T E 9 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8

50

2 及び合計高頻度終了カウンタ 483 に「10000」をセットする。これにより、第 9 時短状態 STE9 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。その後、主側 RAM84 における第 7 小当たりカウンタ 529g に「1」をセットするとともに、第 1～第 6 小当たりカウンタ 529a～529f 及び第 8～第 11 小当たりカウンタ 529h～529k に「100」をセットする。これにより、第 9 時短状態 STE9 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。

【3489】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 7 小当たり結果である場合（ステップ SI312：NO、ステップ SI314：YES）には、第 10 時短状態 STE10 の設定処理を実行する（ステップ SI315）。第 10 時短状態 STE10 の設定処理では、まず主側 RAM84 における第 1～第 14 高頻度フラグ 528a～528n を「0」クリアし、第 10 高頻度フラグ 528j に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 10 時短状態 STE10 とすることができる。サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 RAM84 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 及び合計高頻度終了カウンタ 483 に「10000」をセットする。これにより、第 10 時短状態 STE10 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。その後、主側 RAM84 における第 8 小当たりカウンタ 529h に「1」をセットするとともに、第 1～第 7 小当たりカウンタ 529a～529g 及び第 9～第 11 小当たりカウンタ 529i～529k に「100」をセットする。これにより、第 10 時短状態 STE10 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。

【3490】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 8 小当たり結果である場合（ステップ SI314：NO、ステップ SI316：YES）には、第 11 時短状態 STE11 の設定処理を実行する（ステップ SI317）。第 11 時短状態 STE11 の設定処理では、まず主側 RAM84 における第 1～第 14 高頻度フラグ 528a～528n を「0」クリアし、第 11 高頻度フラグ 528k に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 11 時短状態 STE11 とすることができる。サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 RAM84 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 及び合計高頻度終了カウンタ 483 に「10000」をセットする。これにより、第 11 時短状態 STE11 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。その後、主側 RAM84 における第 9 小当たりカウンタ 529i に「1」をセットするとともに、第 1～第 8 小当たりカウンタ 529a～529h、第 10 小当たりカウンタ 529j 及び第 11 小当たりカウンタ 529k に「100」をセットする。これにより、第 11 時短状態 STE11 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。

【3491】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 9 小当たり結果である場合（ステップ SI316：NO、ステップ SI318：YES）には、第 12 時短状態 STE12 の設定処理を実行する（ステップ SI319）。第 12 時短状態 STE12 の設定処理では、まず主側 RAM84 における第 1～第 14 高頻度フラグ 528a～528n を「0」クリアし、第 12 高頻度フラグ 528l に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 12 時短状態 STE12 とすることができる。サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 RAM84 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 及び合計高頻度終了カウンタ 483 に「10000」をセットする。これにより、第 12 時短状態 STE12 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件

10

20

30

40

50

が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第10小当たりカウンタ529jに「1」をセットするとともに、第1～第9小当たりカウンタ529a～529i及び第11小当たりカウンタ529kに「100」をセットする。これにより、第12時短状態STE12において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3492】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第10小当たり結果である場合（ステップSI318：NO、ステップSI320：YES）には、第13時短状態STE13の設定処理を実行する（ステップSI321）。第13時短状態STE13の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、主側RAM84の第13高頻度フラグ528mに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第13時短状態STE13とすることができる。その後、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第13時短状態STE13において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ529aに「1」をセットするとともに、第2～第11小当たりカウンタ529b～529kに「100」をセットする。これにより、第13時短状態STE13において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3493】

ステップSI320にて否定判定を行った場合、すなわち今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第11小当たり結果である場合には、既に説明した特電終了処理（図277）のステップSI209と同様に、第7時短状態STE7の設定処理を実行する（ステップSI322）。第7時短状態STE7の設定処理の内容は既に説明したとおりである。

【3494】

特電終了処理（図277）の説明に戻り、ステップSI203の処理を行った場合、ステップSI205の処理を行った場合、ステップSI207の処理を行った場合、ステップSI209の処理を行った場合、ステップSI211にて否定判定を行った場合、又はステップSI212の処理を行った場合には、ステップSI202～ステップSI212の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSI213）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSI214）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

【3495】

上記のとおり、通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類に応じて、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される可能性が高い開閉実行モードの実行回数が相違する。これにより、通常遊技状態STE0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、当該大当たり結果の種類に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3496】

＜第32の実施形態の別形態＞

（1）上記第32の実施形態では、大当たり結果に対応する遊技回用演出において、図柄表示装置41に停止表示される3つの図柄のそれぞれが、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数と一致する構成としたが、これ

に限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 に停止表示される 3 つの図柄が示す数字の合計値が、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数と一致する構成としてもよい。具体的には、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数が「3」の場合には、図柄表示装置 4 1 に「1・1・1」という図柄の組合せが停止表示されるとともに、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数が「6」の場合には、図柄表示装置 4 1 に「2・2・2」という図柄の組合せが停止表示される。当該構成においても、大当たり結果に対応する遊技回用演出において、図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せに基づいて、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数を遊技者が把握可能とすることができる。

10

【3 4 9 7】

(2) 上記第 3 2 の実施形態では、大当たり結果に対応する遊技回用演出において、図柄表示装置 4 1 に停止表示される 3 つの図柄のそれぞれが、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数と一致する構成としたが、これに限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 に停止表示される 3 つの図柄のそれぞれが、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数に対応している構成としてもよい。具体的には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が「3」の場合には図柄表示装置 4 1 に「3・3・3」という図柄の組合せが停止表示されるとともに、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が「9」の場合には図柄表示装置 4 1 に「9・9・9」という図柄の組合せが停止表示される。遊技者は、図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せに基づいて開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数を把握することができる。当該構成においても、遊技回用演出に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3 4 9 8】

<他の実施形態>

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。

30

【3 4 9 9】

(1) 上記第 4 の実施形態では第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 ではベース値が表示される構成としたが、これに限定されることはなく、ベース値に代えて又は加えて以下のパラメータの少なくとも 1 個が演算されて表示される構成としてもよい。なお、アウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を「K 1」とし、一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を「K 2」とし、特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を「K 3」とし、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を「K 4」とし、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を「K 5」とする。

- ・第 1 パラメータ：一般入賞口 3 1 への遊技球の合計入球個数 K 2 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5) の割合
- ・第 2 パラメータ：特電入賞装置 3 2 への遊技球の合計入球個数 K 3 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5) の割合
- ・第 3 パラメータ：第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数 K 4 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5) の割合
- ・第 4 パラメータ：第 2 作動口 3 4 への遊技球の合計入球個数 K 5 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 1 + K 2 + K 3 + K 4 + K 5) の割合
- ・第 5 パラメータ：(K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技球の合計払出個数 (K 2 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 4 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 5 × 「第 2 作動口 3 4

40

50

への入賞に対する賞球個数」)の割合

・第6パラメータ： $K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $\div$ 遊技球の合計払出個数 ($K2 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+$ $K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+$ $K4 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+$ $K5 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)の割合

・第7パラメータ：全遊技状態における遊技球の合計払出個数 ($K2 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+$ $K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+$ $K4 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+$ $K5 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」) $\div$ 全遊技状態における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数 ($K1 + K2 + K3 + K4 + K5$)の割合。

10

【3500】

上記構成において例えば第1パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象として設定されているとともに、複数の異なるタイミングの第1パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204にて所定の表示継続期間(例えば5秒)が経過する毎に順次切り換え表示される構成としてもよい。この場合、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にて第1パラメータの上記順次切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第1パラメータの上記順次切り換え表示が行われている状況において第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が実行された場合には、当該チェック用表示の終了後には当該チェック用表示の開始直前に表示対象となっていた種類の第1パラメータの表示が再開される構成としてもよく、当該再開に際しては所定の表示継続期間の計測が新たに開始される構成としてもよい。

20

【3501】

また、例えば第1～第7パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象として設定されているとともに、第1～第7パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204にて所定の表示継続期間(例えば5秒)が経過する毎に順次切り換え表示される構成としてもよい。この場合、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にて第1～第7パラメータの上記順次切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第1～第7パラメータの順次切り換え表示が行われている状況において第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が実行された場合には、当該チェック用表示の終了後には当該チェック用表示の開始直前に表示対象となっていた種類のパラメータの表示が再開される構成としてもよく、当該再開に際しては所定の表示継続期間の計測が新たに開始される構成としてもよい。

30

【3502】

(2)上記第5～第9の実施形態において移行前報知の内容は任意であり、例えば移行前報知として図柄表示装置41にて「店員を呼んで下さい。」という文字画像が表示される構成としてもよい。

40

【3503】

(3)上記第5～第9の実施形態では所定差球数が報知基準個数となった場合、移行前報知及び信号の外部出力の両方が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、移行前報知は実行されるものの信号の外部出力は行われない構成としてもよく、信号の外部出力は行われるものの移行前報知は実行されない構成としてもよい。

【3504】

(4)上記第5～第7の実施形態では所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態に移行する構成としたが、これに限定されることはなく、遊技状態が高確率状態であれば通常遊技状態に移行させるものの遊技状態が時短状態であれば当該時短状態を維持させる構成としてもよい。また、当該構成において維持された時短状態において

50

大当たり結果となる遊技回が実行された場合には大当たり結果の種類に関係なく開閉実行モードの終了後には時短状態となる又は通常遊技状態となる構成としてもよい。

【3505】

(5) 上記第5～第7の実施形態において高確率状態である場合に所定差球数が終了基準個数となった場合には、高確率状態が終了して通常遊技状態に移行する構成に限定されることはなく、高確率モードが終了するものの高頻度サポートモードが維持されることで時短状態となる構成としてもよい。この場合、当該時短状態の残りの継続回数として、高確率状態のそれまでの残りの継続回数が引き継がれる構成としてもよく、100回といったように固定の回数が当該時短状態の残りの継続回数として設定される構成としてもよく、10000回といったように時短結果や天井時短によって設定される回数よりも多い回数が当該時短状態の残りの継続回数として設定される構成としてもよい。

10

【3506】

(6) 上記第5～第7の実施形態では動作電力の供給が開始された場合には設定値更新処理及びRAMクリア処理が実行されたか否かに関係なく、合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理又はRAMクリア処理が実行された場合に合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされ、設定値更新処理及びRAMクリア処理のいずれもが実行されなかった場合には合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行された場合に合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされ設定値更新処理が実行されなかった場合には合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされない構成としてもよい。

20

【3507】

(7) 上記第8、第9の実施形態では動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されることで合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる構成としたが、これに限定されることはなく、上記第5～第7の実施形態と同様に動作電力の供給が開始された場合には設定値更新処理及びRAMクリア処理が実行されたか否かに関係なく、合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理又はRAMクリア処理が実行された場合に合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされ、設定値更新処理及びRAMクリア処理のいずれもが実行されなかった場合には合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされない構成としてもよい。

30

【3508】

(8) 上記第5～第7の実施形態において所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生した場合には、使用対象となっている設定値がそれまでよりも1段階UPする構成としてもよい。この場合、使用対象となっている設定値が既に最高である「6」の場合には当該最高の設定値を維持する構成とすることが好ましい。また、所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生した場合には、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率がそれまでよりも高くなる構成としてもよい。

【3509】

(9) 上記第5～第9の実施形態においてベース値が表示される第1～第4報知用表示装置201～204にて所定差球数が表示される構成としてもよい。この場合、所定時間が経過する毎にベース値が表示されている状況と合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が表示されている状況とが交互に切り換えられる構成としてもよい。また、時間の経過とともに表示が切り換えられる構成に代えて、リセットボタン196といった操作部が操作されることにより、ベース値が表示されている状況と所定差球数が表示されている状況とが切り換えられる構成としてもよい。これにより、ベース値が表示される第1～第4報知用表示装置201～204を利用して所定差球数を確認することが可能となる。なお、所定差球数が表示される構成に代えて、所定差球数が終了基準個数に到達するまでに必要な個数が表示される構成としてもよい。

40

50

【3510】

(10) 上記第5～第9の実施形態において、動作電力の供給の停止時又は動作電力の供給の開始時にその時点における合計獲得数カウンタ441に記憶されている所定差球数を外部出力する構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理コンピュータなどにおいて所定差球数を管理することが可能となる。

【3511】

(11) 上記第5～第9の実施形態では、合計獲得数カウンタ441を利用して、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域PAへの遊技球の合計供給個数を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分の個数である所定差球数を計測する構成としたが、これに限定されない。例えば、合計獲得数カウンタ441の値が負の値となったとしても当該合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアしないようにすることで、動作電力の供給の開始時に合計獲得数カウンタ441の初期化が実行された場合における当該合計獲得数カウンタ441の初期値からの遊技者の持ち球の増減数を計測する構成としてもよい。この場合、初期値である「0」からの増加分が終了基準個数となったことに基づいて第5～第7の実施形態であれば通常遊技状態への移行が発生し、第8，第9の実施形態であれば遊技の進行が阻止される。また、増減数ではなく、遊技球の合計払出数が合計獲得数カウンタ441を利用して計測される構成としてもよい。

【3512】

(12) 上記第5～第7の実施形態において、強制移行フラグ442に「1」がセットされたタイミングが遊技回中又は開閉実行モード中である場合には、その時点で高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとし、その後に遊技回中及び開閉実行モード中のいずれでもなくなった場合に通常遊技状態に移行させる構成としてもよい。

【3513】

(13) 上記第5～第9の実施形態では一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のうちいずれの入球部に遊技球が入球した場合であってもその入球に対して払い出された遊技球の個数が、所定差球数の増加分として扱われる構成としたが、これに限定されることはなく、特電入賞装置32に遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われるのに対して、一般入賞口31、第1作動口33及び第2作動口34のうちいずれかの入球部に遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われない構成としてもよい。また、特電入賞装置32及び第2作動口34のいずれかに遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われるのに対して、一般入賞口31及び第1作動口33のうちいずれかの入球部に遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われない構成としてもよい。

【3514】

(14) 上記第5～第9の実施形態ではいずれの遊技状態であっても所定差球数が計測される構成としたが、これに限定されることはなく、一部の遊技状態においてのみ所定差球数が計測される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいてのみ所定差球数が計測される構成としてもよい。この場合、一の開閉実行モードが開始されることで所定差球数の計測が開始され、当該開閉実行モードが終了する場合には所定差球数の計測が一旦停止されるものの合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされることなく維持され、その後に新たな開閉実行モードが発生した場合に所定差球数の計測が再開される構成としてもよい。

【3515】

(15) 上記第5～第9の実施形態において開閉実行モードではない状況で所定差球数が終了基準個数となった場合、新たに開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードが終了する場合には、上記第5～第7の実施形態であれば通常遊技状態への移行が発生し、上記第8，第9の実施形態であれば遊技の進行が阻止される構成としてもよい。また、開閉実

行モードである状況で所定差球数が終了基準個数となった場合、この実行途中の開閉実行モードが完了し、新たに開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードが終了する場合に、上記第5～第7の実施形態であれば通常遊技状態への移行が発生し、上記第8、第9の実施形態であれば遊技の進行が阻止される構成としてもよい。

【3516】

(16) 上記第8、第9の実施形態では所定差球数が終了基準個数となった場合には遊技停止フラグに「1」がセットされることにより遊技の進行が阻止される構成としたが、これに限定されることはなく、所定差球数が終了基準個数となった場合には特定制御用のワークエリア211における設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリア、並びに非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442が初期化（例えば「0」クリア）される構成としてもよい。

10

【3517】

また、所定差球数が終了基準個数となった場合には主側MPU82に供給されているリセット信号のOFF→ONが発生することによって主側MPU82にてメイン処理が開始される構成としてもよい。この場合、停電監視処理が実行されることなくリセットの発生によってメイン処理が開始されるため、メイン処理では停電フラグに「1」がセットされていないことが特定されることによって（ステップS7305：NO）、遊技停止フラグに「1」がセットされることになる（ステップS7323）。そして、当該遊技停止フラグに「1」がセットされた状態においては第1タイマ割込み処理のステップS6006にて肯定判定をしてステップS6007～ステップS6021の処理を実行しないことで、遊技の進行が阻止される。また、当該遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解除するためには、「設定変更操作」を行った状態で動作電力の供給を開始させて設定値更新処理（ステップS7316）が実行されるようにする必要がある。

20

【3518】

(17) 上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が図柄表示装置41にて表示される構成としてもよい。この場合、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況において所定差球数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行うパチンコ機10を選ぶ遊技者はその表示されている所定差球数の内容を選択の際の判断材料とすることが可能となる。また、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況だけではなく、遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においても所定差球数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行っている遊技者がそのパチンコ機10にて遊技を続行するか否かを判断する際の判断材料とすることが可能となる。

30

【3519】

(18) 上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するまでに必要な残り個数が図柄表示装置41にて表示される構成としてもよい。この場合、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況において当該残り個数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行うパチンコ機10を選ぶ遊技者はその表示されている残り個数の内容を選択の際の判断材料とすることが可能となる。また、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況だけではなく、遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においても残り個数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行っている遊技者がそのパチンコ機10にて遊技を続行するか否かを判断する際の判断材料とすることが可能となる。

40

【3520】

(19) 上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441の値が「0」である場合には消灯状態となり、当該合計獲得数カウンタ441の値が1以上である場合に点灯状態となる発光部を設けてもよい。当該発光部は、遊技機本体12及び前扉枠14を開放状態としなくてもパチンコ機10前方から視認可能となる位置に設けられている構成としてもよい。この場合、遊技ホールの管理者は遊技機本体12及び前扉枠14の開放操

50

作を要することなく、当該発光部を目視することにより、合計獲得数カウンタ441の値が1以上であるか否かを確認することが可能となるとともに、遊技者も当該発光部を目視することにより、合計獲得数カウンタ441の値が1以上であるか否かを確認することが可能となる。また、上記発光部は遊技機本体12又は前扉枠14を開放状態とすることで視認可能となる位置に設けられている構成としてもよい。この場合、遊技ホールの管理者は遊技機本体12又は前扉枠14の開放操作を行うことにより上記発光部を目視確認することが可能となる一方、遊技者は上記発光部を目視確認することができない。

【3521】

なお、当該構成を、上記(11)で記載したように合計獲得数カウンタ441を利用して初期値からの遊技者の持ち球の増減数が計測される構成に適用してもよい。この場合、遊技者の持ち球が初期値以下である状況では上記発光部が消灯状態となり、遊技者の持ち球が初期値よりも多い状況では上記発光部が点灯状態となる。

【3522】

(20) 所定差球数が終了基準個数となった場合には上記第5～第7の実施形態のような通常遊技状態への移行及び上記第8, 第9の実施形態のような遊技の進行の阻止は行われることはなく、所定差球数が終了基準個数となったことに対応する情報又は信号が遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10の外部の装置に外部出力される構成としてもよい。これにより、遊技の実行状況に影響を与えないようにしながら、所定差球数が終了基準個数となったことを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【3523】

(21) 上記第5～第9の実施形態において特図保留エリア111, 112に保留記憶されている保留情報に対して当否判定処理の実行対象となる前に大当たり結果に対応しているか否かを特定する先読み処理が実行され、当該先読み処理の結果に対応する先読み演出が実行される構成としてもよい。この場合、所定差球数が報知基準個数以上となった場合には先読み演出が実行されないようになる構成としてもよい。

【3524】

上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となった場合に通常遊技状態への移行が発生する構成においては、大当たり結果となる期待度が高いこと又は大当たり結果が確定していることを示す先読み演出が実行されている状況で所定差球数が終了基準個数となり通常遊技状態への移行が発生すると、その先読み演出の実行対象となっていた保留情報が遊技回の実行対象となった場合に大当たり結果が発生しないという不都合が発生してしまうおそれがあるが、所定差球数が報知基準個数以上となった場合には先読み演出が実行されないようになる構成とすることで、このような不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【3525】

また、上記第8, 第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となった場合に遊技の進行が阻止される構成においては、大当たり結果となる期待度が高いこと又は大当たり結果が確定していることを示す先読み演出が実行されている状況で所定差球数が終了基準個数となり遊技の進行が阻止されると、その先読み演出の実行対象となっていた保留情報に対応する遊技回が実行されないまま遊技を行うことができなくなるという不都合が発生してしまうおそれがあるが、所定差球数が報知基準個数以上となった場合には先読み演出が実行されないようになる構成とすることで、このような不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【3526】

(22) 遊技回の結果が小当たり結果となった場合に振分入賞装置が開放状態となり、振分入賞装置に入球した遊技球がV入賞検知センサにて検知されることにより開閉実行モードに移行する構成に対して、上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生する構成、又は上記第8, 第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技の進行が阻止される構成を適用してもよい。当該構成においては、振分実行モードの途中で所定差球数

10

20

30

40

50

が終了基準個数となった場合、当該振分実行モードにてV入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生しなかったのであれば当該振分実行モードが終了した場合に通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生し、当該振分実行モードにてV入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生したのであれば当該振分実行モードに続けて実行される開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生する構成としてもよい。また、第2特図側の保留情報が保留記憶されないのではなく第2特図側の保留情報が保留記憶される構成においては、所定差球数が終了基準個数となった場合であって第2特図側の保留情報が全て消化されて第2特図側の保留情報が0個となった場合に、通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生する構成としてもよい。

【3527】

(23) 少なくとも第2特図側の保留情報に当否判定処理が実行された場合に高い確率で選択される結果に小当たり結果が含まれており、当該小当たり結果となった場合には特電入賞装置32にて1秒程度の短開放が1～2回発生することで、第2特図側の保留情報に対応する遊技回が優先して実行される遊技状態においては当たり結果とならなくても小当たり結果が繰り返し発生することで遊技者の持ち球を増やすことが可能な構成に対して、上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生する構成、又は上記第8、第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技の進行が阻止される構成を適用してもよい。当該構成においては、第2特図側の保留情報に対応する遊技回が優先して実行される遊技状態にて所定差球数が終了基準個数となった場合には、当該遊技状態が終了してさらに第2特図側の保留情報の保留個数が0個となった場合に、通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生する構成としてもよい。

【3528】

(24) 遊技領域に設けられたV入賞部に遊技球が入球することにより当たり結果となる構成に対して、所定差球数が終了基準個数となったことに基づいてそれに対応する処理が実行される構成を適用してもよい。この場合、所定差球数が終了基準個数となった場合には当たり状態を途中で終了させる構成としてもよく、所定差球数が終了基準個数となった場合には遊技球の発射が停止される構成としてもよく、所定差球数が終了基準個数となった場合には主側MPU82に対するリセット信号のOFF→ONによるリセットの発生によって主側MPU82にてメイン処理が開始される構成としてもよい。

【3529】

(25) 上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理及び所定差球数が終了基準個数となった場合に強制移行フラグ442に「1」をセットする処理が非特定制御の処理として実行される構成に限定されることはなく、合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理及び所定差球数が終了基準個数となった場合に強制移行フラグ442に「1」をセットする処理が特定制御の処理として実行される構成としてもよい。この場合、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442を特定制御用のワークエリア211に設ける必要がある。

【3530】

(26) 上記第5～第7の実施形態では所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態への移行が発生する場合には天井カウンタ131に固定天井回数の情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態への移行が発生するとしても天井カウンタ131に固定天井回数の情報をセットする処理が実行されない構成としてもよい。

【3531】

(27) 上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて通常遊技状態への移行が発生する構成を封入式のパチンコ機、スロットマシン又はコインレスのスロットマシンに適用してもよい。また、上記第8、第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技の進行が阻止される構成

を封入式のパチンコ機、スロットマシン又はコインレスのスロットマシンに適用してもよい。

【3532】

(28) 上記第10の実施形態において、第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に、当該遊技回の終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、当該遊技回の契機となった第2保留情報が時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報であっても当該第2小当たり結果を契機として遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に、当該遊技回の終了時における遊技状態を判断基準とし、当該遊技回の終了時における遊技状態が時短状態である場合には遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）を実行するとともに、当該遊技回の終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には遊技状態を時短状態に設定するための処理を実行しない。これにより、主側MPU82における第2特電終了処理（図136）の処理構成を簡素化することができる。

10

【3533】

(29) 上記(28)の構成において、第2特図保留エリア112に第2保留情報を記憶するためのエリアが2つ以上設けられている構成としてもよい。これにより、主側MPU82における第2特電終了処理（図136）の処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら第2特図保留エリア112に記憶可能な第2保留情報の数を増加させることができる。

20

【3534】

(30) 上記第10～第16の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間を継続させる構成としてもよい。具体的には、第1特図変動中処理（図126）では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）を実行することなく、主側RAM84の第2特図側タイマカウンタに最終停止期間を0.5秒に設定するための「125」という数値情報をセットする。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで、第2特図表示部37bにおける遊技回が外れ結果に対応する態様で終了するようにすることができる。

30

【3535】

(31) 上記第10～第16の実施形態において、通常遊技状態であるとともに、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方にて絵柄の変動表示が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了して外れ結果に対応する絵柄の停止表示が開始される場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行されない構成としてもよい。これにより、第1特図表示部37aにて当該外れ結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングにおいて第2特図表示部37bにて実行中であった遊技回がそのまま継続されるようにすることができる。また、本構成において、第2特図変動中処理では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間及び第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が含まれる構成としてもよい。

40

【3536】

(32) 上記第10～第16の実施形態では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が

50

終了するタイミングで当該第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行される構成としてもよい。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミング、すなわち第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するタイミングで当該遊技回の遊技結果が確定することができる。

【3537】

(33) 上記第10～第16の実施形態では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップS8510～ステップS8515)又は一時的に停止させるための処理(ステップS8517～ステップS8519)が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで当該第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理又は一時的に停止させるための処理が実行される構成としてもよい。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミング、すなわち第2特図表示部37bにおける遊技回が終了するタイミングで当該遊技回の遊技結果が確定することができる。

10

【3538】

(34) 上記第10～第16の実施形態では、主側RAM84における第1特図用時間状態カウンタの初期値を「1」としたが、これに限定されることはなく、第1特図用時間状態カウンタの初期値として「2」以上の値が設定される構成としてもよい。これにより、時短状態が開始された後、第1特図表示部37aにおける遊技回が複数回実行されたことに基づいて当該時短状態が終了するようにすることができる。

20

【3539】

(35) 上記第10～第16の実施形態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回を開始可能であるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回を開始可能である構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中には第2特図表示部37bにおける遊技回を開始可能である一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中には第1特図表示部37aにおける遊技回を開始不可である構成としてもよい。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中には第1特図表示部37aにおける遊技回を開始可能である一方、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中には第2特図表示部37bにおける遊技回を開始不可である構成としてもよい。

30

【3540】

(36) 上記第10～第16の実施形態では、第1特図表示部37aにおける遊技回を開始時に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図保留エリア111に第1保留情報が格納されるタイミングにて当該第1保留情報を契機とした遊技回における絵柄の変動表示期間が選択されて当該変動表示期間に対応する数値情報が主側RAM84に記憶される構成としてもよい。第15の実施形態においては、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、主側RAM84に記憶されている絵柄の変動表示期間に対応する数値情報が第1特図強制終了コマンドにセットされる。これにより、変動表示期間の先読み処理を省略可能とすることができる。

40

【3541】

(37) 上記第10～第16の実施形態では、第2特図表示部37bにおける遊技回を開始時に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されるタイミングにて当該第2保留情報を契機とした遊技回における絵柄の変動表示期間が選択されて当該変動表示期間に対応する数値情報が主側RAM84に記憶される構成としてもよい。

【3542】

50

(38) 上記第12, 第13の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される場合と、を生じさせる構成としてもよい。具体的には、第1当否判定処理の結果が外れ結果となった場合、当該外れ結果は、実行対象の第1保留情報における種別乱数カウンタC2の値に基づいて、第1外れ結果及び第2外れ結果のいずれかに振り分けられる。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行される。一方、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は時短状態の終了後も継続される。このように、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに時短状態が終了する場合に、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される可能性と、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される可能性とを生じさせることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続されるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

【3543】

(39) 上記第12, 第13の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果とは無関係に、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果に応じて、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了させられる場合とが生じる構成としてもよい。

30

【3544】

例えば、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかであることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される。一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、時短状態が終了する。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該外れ結果の情報が失われる構成としながら、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が小当たり結果又は大当たり結果となった場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに

40

50

基づいて、当該小当たり結果の情報又は大当たり結果の情報が失われてしまうことを防止できる。

【3545】

また、例えば、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかであることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される。一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、時短状態が終了する。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合又は当該第2当否判定処理の結果が小当たり結果となり当該小当たり結果が第1小当たり結果に振り分けられた場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該外れ結果の情報又は第1小当たり結果の情報が失われる構成において、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が小当たり結果となり当該小当たり結果が第2小当たり結果に振り分けられた場合又は第2当否判定処理の結果が大当たり結果（第2大当たり結果）となった場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該第2小当たり結果の情報又は第2大当たり結果の情報が失われてしまうことを防止できる。

10

20

【3546】

(40) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合、又は時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、開閉実行モードの終了時に主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらの場合においては開閉実行モードの終了時に第2特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない構成としてもよい。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第2特図用時短状態カウンタの値が「0」となった場合には、時短状態を終了するための処理が実行される。これにより、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合、又は時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合においては、開閉実行モードの終了時に第2特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない構成において、時短状態にて、第2特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない状態で実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数の合計が第2特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了することができる。

30

40

【3547】

(41) 上記(40)の構成において、時短状態にて第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合に、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理が実行されない構成としてもよい。これにより、時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数の合計が第2特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実

50

行されて時短状態が終了するようにすることができる。

【3548】

(42) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する場合に主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が1減算される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する場合及び時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が1減算される構成としてもよい。本構成では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了した場合、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタに初期値である「1」をセットする処理が実行される一方、第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理は実行されない。また、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第2特図用時短状態カウンタの値が「0」となった場合には、時短状態を終了するための処理が実行される。これにより、時短状態において、第2特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない状態で実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の数及び第2特図表示部37bにおける遊技回を合計した第2特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了することができる。

10

20

【3549】

(43) 上記(42)の構成において、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となった場合には主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モードの終了時に第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理は実行されない。また、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モードの終了時に第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理は実行されない。これにより、時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の数及び第2特図表示部37bにおける遊技回を合計した第2特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了することができる。

30

【3550】

(44) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態の開始時に主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）がセットされ、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する場合に第2特図用時短状態カウンタの値を1減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態の開始時に主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する場合に第2特図用時短状態カウンタの値を1加算する処理が実行される構成としてもよい。当該1加算後の第2特図用時短状態カウンタの値が「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了する。

40

【3551】

(45) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態の開始時に主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタに初期値（「1」）がセットされ、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態

50

様で当該遊技回が終了する場合に第1特図用時短状態カウンタの値を1減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態の開始時に主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に第1特図用時短状態カウンタの値を1加算する処理が実行される構成としてもよい。当該1加算後の第1特図用時短状態カウンタの値が「1」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了する。

【3552】

(46) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に第1特図用時短状態カウンタの値を1減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合には当該遊技回の遊技結果とは無関係に第1特図用時短状態カウンタの値を1減算する処理が実行され、当該遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に第1特図用時短状態カウンタに初期値である「1」をセットする処理が実行されて時短状態が継続される構成としてもよい。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合に第1特図用時短状態カウンタの値を1減算するための処理構成を簡素化することができる。

【3553】

(47) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間が設定されている構成としてもよい。具体的には、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、19.9秒、25.0秒、29.9秒及び35.0秒の期間が設定されているとともに、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、35.0秒、37.0秒及び45.0秒の期間が設定されている。このように、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間(35.0秒)が設定されている構成とした場合においても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として37.0秒又は45.0秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【3554】

(48) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間が設定されている構成としてもよい。具体的には、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間とし

て、19.9秒、25.0秒、29.9秒及び35.0秒の期間が設定されているとともに、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒の期間が設定されている。このように、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間(35.0秒)が設定されている構成とした場合においても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒、37.0秒又は39.9秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【3555】

(49) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間と、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間とが重複していない構成としてもよい。具体的には、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、35.0秒、37.0秒及び45.0の期間が設定されているとともに、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、5.0秒、10.0秒、14.9秒、19.9秒及び25.0秒の期間が設定されている。これにより、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、35.0秒、37.0秒又は45.0の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、5.0秒、10.0秒、14.9秒、19.9秒又は25.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

30

【3556】

(50) 上記第10～第16の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として、開閉実行モードを発生させることなくサポートモードが高頻度サポートモードに設定される契機となる時短結果と、開閉実行モードの終了後に低頻度サポートモードであるとともに低確率モードである通常遊技状態となる通常大当たり結果とが存在しており、第2当否判定処理の結果が時短結果となった場合に選択される変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合に選択される変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない構成としてもよい。具体的には、第2当否判定処理の結果が時短結果となった場合には、19.9秒の期間、25.0秒の期間及び29.9秒の期間のいずれかが選択されるとともに、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合には、35.0秒の期間、37.0秒の期間及び39.9秒の期間のいずれかが選択される。遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されて

40

50

おり、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒以下である状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が時短結果である可能性、及び当該遊技結果が通常大当たり結果である可能性の双方が残っている状況であることを把握することができる。また、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行され、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が19.9秒～29.9秒の範囲に含まれている状況において当該絵柄の変動表示が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が時短結果である可能性があること、及び当該遊技結果が通常大当たり結果である可能性が無いことを把握することができる。さらにまた、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒を超えている状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が時短結果である可能性が無くなったこと、及び当該遊技結果が通常大当たり結果である可能性が残っていることを把握することができる。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を予測可能とすることにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【3557】

(51) 上記第10～第16の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として、開閉実行モードの終了後に低確率モードとなる通常大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に高確率モードとなる高確大当たり結果とが存在しており、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合に選択される変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が高確大当たり結果となった場合に選択される変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない構成としてもよい。具体的には、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合には、19.9秒の期間、25.0秒の期間及び29.9秒の期間のいずれかが選択されるとともに、第2当否判定処理の結果が高確大当たり結果となった場合には、35.0秒の期間、37.0秒の期間及び39.9秒の期間のいずれかが選択される。遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒以下である状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果である可能性、及び当該遊技結果が高確大当たり結果である可能性の双方がある状況であることを把握することができる。また、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行され、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が19.9秒～29.9秒の範囲に含まれている状況において当該絵柄の変動表示が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果である可能性があること、及び当該遊技結果が高確大当たり結果である可能性が無いことを把握することができる。さらにまた、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒を超えている状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果である可能性が無くなったこと、及び当該遊技結果が高確大当たり結果である可能性が残っていることを把握することができる。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を予測可能とすることにより、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が長くなるほど、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果及び高確大当たり結果のうち遊技者にとって有利な高確大当たり結果である可能性が高まる構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示時間が延びることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

40

【3558】

(52) 上記第10～第16の実施形態では、バトル演出が実行される場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の残り変動時間が1秒となるタイミングにていずれかの結果報知演出が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにていずれかの結果報知演出が開始さ

50

れる構成としてもよい。結果報知演出は、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)に亘って実行される。これにより、即時報知対象のバトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了するとともに停止表示が開始されるタイミングにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を遊技者が把握可能にすることができる。また、時間差報知対象のバトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了するとともに停止表示が開始されるタイミングにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果及び小当たり結果のうちいずれの遊技結果であるかを遊技者が把握可能にすることができる。

【3559】

(53) 上記第10～第12, 第15, 第16の実施形態において、即時報知対象のバトル演出が実行される場合に、第2小当たり結果報知演出のみが出現する区間が設定されている構成としてもよい。具体的には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であることを条件として、第3区間に含まれている絵柄の変動表示期間(例えば35.0秒、37.0秒及び39.9秒)が選択され得る。一方、当該遊技回の遊技結果が外れ結果及び第1小当たり結果のいずれかである場合には、第3区間に含まれている絵柄の変動表示期間は選択されない。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第3区間に含まれている状況においては第2小当たり結果報知演出のみが出現し得る状態とすることができる。よって、当該状況においては外れ結果報知演出及び第1小当たり結果報知演出が実行されないことを遊技者に確信させることができるとともに、第2小当たり結果報知演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。

【3560】

(54) 上記第10～第12, 第15, 第16の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる場合には第2区間に含まれている絵柄の変動表示期間のみが選択され得る構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合には第2区間に含まれている絵柄の変動表示期間及び第2区間には含まれていない絵柄の変動表示期間のいずれかが選択され得る構成としてもよい。具体的には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる場合に選択され得る絵柄の変動表示期間として、第2区間に含まれている19.9秒の変動表示期間、25.0秒の変動表示期間及び29.9秒の変動表示期間と、第2区間には含まれていない37.0秒の変動表示期間とが存在している。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であることを条件として、第2区間に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る一方、当該遊技回の遊技結果が外れ結果又は第2小当たり結果である場合には、第2区間に含まれている絵柄の変動表示期間は選択されない。このため、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる場合に、第2区間に含まれている変動表示期間及び第2区間には含まれていない変動表示期間のいずれかが選択され得る構成とした場合においても、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第2区間に含まれている状況において、外れ結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出が実行されないことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。

【3561】

(55) 上記第10～第12, 第15, 第16の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であることを条件として第2区間に含まれている絵柄の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、当該遊技結果が外れ結果である場合にも第2区間に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る構成としてもよい。具体的には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合、1/3の確率で第1区間に含まれている変動表示期間(5.0秒又は14.9秒

）が選択され、 $1/6$ の確率で第2区間に含まれている25.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/2$ の確率で第3区間に含まれている変動表示期間（35.0秒、37.0秒又は39.9秒）が選択される。また、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる場合、 $1/3$ の確率で第2区間に含まれている19.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で第2区間に含まれている25.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で第2区間に含まれている29.9秒の変動表示期間が選択される。さらにまた、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる場合、第2区間に含まれている変動表示期間は選択されない。このため、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第2区間に含まれている状況は、第1小当たり結果報知演出及び外れ結果報知演出のみが出現し得る状況である。即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第2区間に含まれている状況においては、第2小当たり結果報知演出が実行されないことを遊技者に確信させることができるとともに、外れ結果報知演出が実行される可能性があるものの、第1小当たり結果報知演出が実行され易い状態であることを遊技者が把握できるようにすることができる。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第2区間に含まれている状況において、外れ結果報知演出が実行される可能性を遊技者に認識させながら、第1小当たり結果報知演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

10

【3562】

20

（56）上記第10～第12，第15，第16の実施形態では、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合には外れ結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合には外れ結果報知演出及び第1小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となる構成としてもよい。具体的には、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合には、34.9秒以下の絵柄の変動表示期間が選択される。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果及び第1小当たり結果のいずれかである場合には第3区間（35.0秒～39.9秒）に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合には第4区間（40.0秒～45.0秒）に含まれている絵柄の変動表示期間（具体的には45.0秒）が選択され得る。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合、第2小当たり結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、外れ結果報知演出及び第1小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となったことを遊技者が把握可能にすることができる。また、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が40.0秒以上となった場合、外れ結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出の出現が確定したことを遊技者が把握可能にすることができる。

30

40

【3563】

また、例えば、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合には第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となる構成としてもよい。具体的には、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、34.9秒以下の絵柄の変動表示期間が選択される。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合には第3区間（35.0秒～39.9秒）に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合には第4区間（40.0秒～45.0秒）に含まれている絵柄の変動表示期間（具体的に

50

は45.0秒)が選択され得る。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合、外れ結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状況となったことを遊技者が把握可能にすることができる。また、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が40.0秒以上となった場合、第2小当たり結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出の出現が確定したことを遊技者が把握可能にすることができる。

【3564】

(57) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果又は外れ結果(第13の実施形態では第1～第4小当たり結果又は外れ結果)となる場合に、バトル演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、1人のキャラクタが宝探しを行う宝探し演出が実行される構成としてもよい。宝探し演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の残り変動時間が1秒以下となるタイミングまで宝箱を探し、当該変動表示期間の残り時間が1秒以下となるタイミングで宝箱を開く結果報知演出が実行される。外れ結果報知演出では宝箱の中身が空であり、第1小当たり結果報知演出では宝箱の中身が5枚の金貨であり、第2小当たり結果報知演出では宝箱の中身が100枚の金貨であり、共通小当たり結果報知演出では宝箱の中身が宝石である。宝箱を探す期間において実行される演出は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を示唆しない内容であり、結果報知演出が実行されることにより遊技者に遊技結果が報知される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合、時間差報知対象の宝探し演出では最後に第1小当たり結果報知演出が実行されるとともに、即時報知対象の宝探し演出では最後に共通小当たり結果報知演出が実行される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合、時間差報知対象の宝探し演出では最後に第2小当たり結果報知演出が実行されるとともに、即時報知対象の宝探し演出では最後に共通小当たり結果報知演出が実行される。このように、宝探し演出が実行される構成とした場合においても、時間差報知対象の宝探し演出では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合及び第2小当たり結果である場合のいずれにおいても共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、共通小当たり結果報知演出が実行されたことに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果であることを遊技者が把握可能としながら、当該小当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【3565】

(58) 上記第10の実施形態において、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となり通常遊技状態から時短状態に移行する場合、時短状態の終了時に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間から時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間(具体的には180秒)まで、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が巻き戻される巻き戻し演出が実行される構成としてもよい。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となったことに基づいて通常遊技状態から時短状態に移行したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【3566】

(59) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて音光側MPU93が主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信した場合には、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残

り変動時間とは無関係に、巻戻し演出が実行される構成としてもよい。本構成では、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間である場合及び第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが時間差報知対象期間である場合のいずれにおいても、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにて巻戻し演出が行われる。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合には、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて実行される巻戻し演出に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたこと、及び第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回における絵柄の変動表示期間を遊技者が把握可能にすることができる。

10

【3567】

(60) 上記第10～第16の実施形態では、巻戻し量カウンタ366に1以上の数値情報がセットされている場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば巻戻し量カウンタ366に1以上の数値情報がセットされている場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間と巻戻し対象時間との合計の時間が120秒未満となったことに基づいて巻戻し演出が実行される構成としてもよい。具体的には、巻戻し量カウンタ366に1以上の数値情報がセットされている場合、残り変動時間表示カウンタ362の値と巻戻し量カウンタ366の値との合計値を算出する演算が実行され、当該演算結果が120秒に対応する「30000」という数値未満であるか否かを判定する判定処理が実行される。そして、当該判定処理において肯定判定が行われた場合には巻戻し量カウンタ366に設定されている巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。これにより、巻戻し演出の開始時及び終了時のいずれもが即時報知対象期間に含まれるようにすることができる。また、巻戻し量カウンタ366にセットされている巻戻し対象時間に応じて巻戻し演出が実行されるタイミングが変動する構成とすることにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満となった後に、遊技者が巻戻し演出の発生を期待する時間を長く確保することができる。さらにまた、巻戻し量カウンタ366に設定されている巻戻し対象時間が多いほど当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行されるタイミングが遅くなる構成とすることにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が少なくなるほど巻戻し演出が実行された場合における巻戻し対象時間が多くなるようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【3568】

(61) 上記第10～第16の実施形態では、巻戻し演出において巻戻し表示の終了後に巻戻し量報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し表示の実行中に巻戻し量報知が実行される構成としてもよい。具体的には、巻戻し演出が開始されるとともに、残り変動時間表示領域338において巻戻し表示が開始されるタイミングにおいて当該巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像G36が図柄表示装置41に表示される。その後、巻戻し表示が終了するタイミングで、巻戻し量報知が終了するとともに、巻戻し演出が終了する。これにより、巻戻し表示及び巻戻し量報知の双方が実行される構成としながら、巻戻し演出の演出時間を短縮することができる。

40

【3569】

(62) 上記第10～第16の実施形態では、巻戻し対象時間が発生した場合に、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し表示及び巻戻し量報知の双方が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し対象時間に対応する巻戻し表示のみが実行される構成としてもよく、巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知のみが実行される構成としてもよい。巻戻し対象時間に対応する巻戻し表示のみが実行される構成では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間のカウントアップが実行される期間に亘っ

50

て当該巻戻し表示に遊技者の注目を集めることができる。また、巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知のみが実行される構成では、図柄表示装置 4 1 に表示される巻戻し量報知画像 G 3 6 に基づいて遊技者が一目で巻戻し対象時間を把握可能とすることができる。

【3570】

(63) 上記第 10～第 16 の実施形態では、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と一致している状態となるまで巻戻し表示が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されていた残り変動時間と巻戻し対象時間との合計の時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている状態となるまで巻戻し演出が実行される構成としてもよい。音光側 MPU 9 3 は、巻戻し演出を開始する場合、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値との合計値を算出する演算を実行するとともに、当該合計値を音光側 RAM 9 5 に設けられた合計値記憶カウンタにセットする。巻戻し表示が実行されている期間においては、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が合計値記憶カウンタの値以上の値となるまで、4 ミリ秒の周期で巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に「50」を加算する演算が実行される。そして、当該「50」加算後の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が合計値記憶カウンタの値以上の値となった場合には、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に合計値記憶カウンタの値をセットして、巻戻し表示を終了させる。これにより、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新が行われる場合においても、巻戻し表示の終了時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間と、巻戻し表示の開始時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されていた残り変動時間との差分が巻戻し量報知において報知される巻戻し対象時間と一致するようにすることができる。よって、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新が行われる場合においても、巻戻し対象時間を遊技者にとって分かり易いものとするることができる。

【3571】

(64) 上記第 10～第 16 の実施形態において、巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値が 1 以上である場合には、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となって巻戻し演出が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、巻戻し対象時間が発生していることを報知する巻戻し先行報知が行われる構成としてもよい。音光側 MPU 9 3 は、巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値が 1 以上である状態において残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となった場合、図柄表示装置 4 1 及びスピーカ部 6 5 において巻戻し先行報知が実行されるようにする。巻戻し先行報知では、残り変動時間表示領域 3 3 8 の色が白色から赤色に変化するとともに、スピーカ部 6 5 から巻戻し演出の実行を予告する音が出力されることにより巻戻し演出の実行が予告される。巻戻し先行報知では具体的な巻戻し対象時間は報知されない。これにより、具体的な巻戻し対象時間が遊技者に把握されないようにしながら、巻戻し演出が実行されることを期待させることができるとともに、残り変動時間表示領域 3 3 8 への注目度が高められている状態で巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【3572】

(65) 上記第 10～第 16 の実施形態において、通常遊技状態から時短状態に移行した後において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始される場合に、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が「0」から選択された第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間まで巻き戻される巻戻し演出が実行される構成としてもよい。これにより、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始されるタイミングにおいて、時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間への注目度を高めることができる。

【3573】

(66) 上記第 10～第 16 の実施形態では、図柄表示装置 4 1 の残り変動時間表示領域 3 3 8 に 3 桁の数字(残り変動時間画像 G 3 7)を表示することにより時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間に対応する情報を表示する構成としたが、これに限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 に、時短状態における第 1 特

図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報（残り変動時間表示カウンタ 362 の値）に応じて横方向の長さ寸法が変動する残り変動時間メータを表示する構成としてもよい。時短状態において第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示が実行されている状況では、1 秒が経過する度に残り変動時間メータの横方向の長さ寸法が当該 1 秒に対応する長さの分だけ減少する。巻戻し演出では、巻戻し対象時間に対応する長さの分だけ残り変動時間メータの横方向の長さ寸法を徐々に増加させる表示が実行されるとともに、1 秒間に亘って当該巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像 G36 が表示される。倍速更新表示では、倍速更新対象時間に亘って、1 秒が経過する度に残り変動時間メータの横方向の長さ寸法が 2 秒に対応する長さの分だけ減少する表示が実行される。このように、残り変動時間メータの横方向の長さ寸法に基づいて時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報を報知する構成とすることにより、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間の増減を遊技者が直観的に把握し易くすることができる。

10

【3574】

（67）上記第 10～第 16 の実施形態において、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報の報知が図柄表示装置 41 にて実行される構成に加えて又は代えて、当該情報（残り変動時間表示カウンタ 362 の値）の報知がスピーカ部 65 又は遊技盤 24 の前面に設けられた残り時間表示装置にて実行される構成としてもよい。時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報の報知がスピーカ部 65 にて実行される場合、音光側 MPU93 は、所定の時間間隔（例えば 10 秒に 1 回の周期）で時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報を報知する音声出力が実行されるようにスピーカ部 65 の音出力制御を実行する。また、スピーカ部 65 にて報知される残り変動時間が 10 秒以下となった場合には、1 秒毎に当該残り変動時間のカウントダウンが行われるようにスピーカ部 65 の音出力制御を実行する。巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU93 は、巻戻し対象時間を報知する音声出力（例えば「30 秒増加」という音声出力）が実行されるようにスピーカ部 65 の音出力制御を実行する。このように、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報の報知がスピーカ部 65 にて実行される構成とすることにより、スピーカ部 65 から出力される音声に基づいて当該情報を遊技者が把握できるようにすることができる。

20

【3575】

残り時間表示装置は、時短状態において第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間として選択され得る変動表示期間のうち最長の変動表示期間に対応する数の発光部（例えば LED）を備えている。1 つの発光部は 10 秒に対応している。時短状態において第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示が実行されている状況では、音光側 MPU93 は、10 秒が経過する度に残り時間表示装置において発光している発光部の数を 1 減少させる。巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU93 は、巻戻し対象時間に対応する数だけ残り時間表示装置において発光している発光部の数が増加するように、残り時間表示装置において発光している発光部の数を徐々に増加させる。倍速更新対象時間が発生した場合、音光側 MPU93 は、当該倍速更新対象時間に亘って 5 秒が経過する度に残り時間表示装置において発光している発光部の数が 1 減少するようにする。このように、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間に対応する情報の報知が残り時間表示装置にて実行される構成とすることにより、当該情報の増減を視覚により遊技者が直感的に分かり易い態様で報知することができるとともに、図柄表示装置 41 の装飾領域 332 に表示される内容を演出のみとして、遊技者が演出の内容を見易いようにすることができる。

30

40

【3576】

（68）上記第 10～第 14，第 16 の実施形態において、巻戻し演出が複数回に分けて実行される構成としてもよい。具体的には、巻戻し演出の対象となる巻戻し対象時間が所定の基準値（例えば 40 秒）以下である場合、図柄表示装置 41 の残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となるタイミングで当該巻戻し対象

50

時間に対応する巻戻し演出が実行される。一方、巻戻し対象時間が当該所定の基準値（例えば40秒）を超えている場合、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が10秒以下となるタイミングで巻戻し対象時間を40秒とする1回目の巻戻し演出が実行されるとともに、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が10秒以下となるタイミングで残りの巻戻し対象時間に対応する2回目の巻戻し演出が実行される。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が10秒以下となるタイミングにて巻戻し演出が実行された場合においても、次に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が10秒以下となるタイミングにてさらに巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【3577】

（69）上記第10～第16の実施形態において、巻戻し演出に代えて図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の減少速度が低下する更新遅延演出又は残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が更新されなくなる更新停止演出が実行される構成としてもよい。更新遅延演出では、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも短い時間が残り変動時間表示領域338に表示されている状態において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致するまでの期間に亘って、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新速度が減少する。具体的には、10秒経過する度に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒分減少するようになる。更新遅延演出を実行して時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の減少速度が落ちたように見せることにより、遊技者に得をしたと感じさせて、遊技の興趣向上を図ることができる。また、更新停止演出では、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも短い時間が残り変動時間表示領域338に表示されている状態において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致するまでの期間に亘って、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新が停止される。更新停止演出を実行して時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の更新が停止されたように見せることにより、遊技者に得をしたと感じさせて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【3578】

（70）上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、時間差報知期間中に当該変動表示期間が終了した場合においても当該変動表示期間が終了したタイミングで巻戻し演出が実行される構成としてもよい。時間差報知対象期間にて遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65では当該変動表示期間に亘って大当たり確定報知演出が実行されるとともに当該変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行される。一方、時間差報知対象期間にて遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該変動表示期間に亘ってバトル演出が実行され、当該バトル演出の最後で共通小当たり結果報知が実行されるとともに、残り変動時間表示領域338において疑似一時停止演出が実行される。そして、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにて巻戻し演出が実行される。このように、時間差報知対象期間にて遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には当該変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行される構成において、時間差報知対象期間にて遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には当該変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行されない構成とすることにより、第2特図表示部37bに

40

50

おける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行されなかったことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となつたのではないかと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3579】

(71) 上記第10～第16の実施形態では、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、先に実行されていた巻戻し演出が終了するまで当該追加の巻戻し対象時間に対応する追加の巻戻し演出が待機させられる構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、追加で発生した巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出は、先に実行されていた巻戻し演出が終了した後も残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるまで待機している状態となり、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにおいて当該追加で発生した巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される構成としてもよい。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングで巻戻し演出が開始される可能性を高めることができるとともに、当該タイミングで巻戻し演出が開始されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3580】

(72) 上記第10～第16の実施形態では、残り変動時間表示カウンタ362の値を利用して即時報知対象期間であるか否かを判定する構成としたが、これに限定されることはなく、例えば時短状態にて第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始された後において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の数を利用して即時報知対象期間であるか否かを判定する構成としてもよい。具体的には、音光側RAM95には時短状態にて第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始された後において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数を計測する第2特図実行回数カウンタが設けられている。第2特図実行回数カウンタの値は、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される場合に「0」クリアされるとともに、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示中に第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する度に1加算される。本構成では、第2特図実行回数カウンタの値が所定の基準値(例えば「3」)以上である場合に即時報知対象期間であると判定するとともに、第2特図実行回数カウンタの値が当該所定の基準値未満である場合に時間差報知対象期間であると判定する。これにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が相対的に少ない場合に即時報知対象期間と判定される可能性が高くなるようにすることができる。また、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が相対的に多い場合に時間差報知対象期間と判定される可能性が高くなるようにすることができる。

【3581】

(73) 上記第10～第16の実施形態において、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に、遊技状態を通常遊技状態に設定するための処理が実行される構成としてもよい。遊技状態を通常遊技状態に設定するための処理では、主側RAM84の時短フラグを「0」クリアすることにより遊技状態を通常遊技状態とし、主側RAM84の高頻度フラグを「0」クリアすることによりサポートモードを低頻度サポートモードとする。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値を「0」クリアし、状態指定コマンドの送信処理を実行する。当該状態指定コマンドの送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が通常遊技状態に移行したこと及びサポートモードが低頻度サポートモードとなったことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に遊技状態を通常遊技状態に設定するための処理が実行される構成とすることにより、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合及び時短状態である場合のいずれにおいても当該開閉実行モードの終了後に通常遊技状態となるようにすることができる。

【3582】

(74) 上記第10～第16の実施形態では、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において遊技球の発射条件が成立した場合における発射強度が右側領域PA3を遊技球が流下することとなる発射強度である場合に左打ち報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3に配置されている入球部への遊技球の入球が検知された場合に図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて左打ち報知が実行される構成としてもよい。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、右側領域PA3には、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において遊技球が入球し得る入球部として、スルーゲート35、第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321が設けられている。通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態においてこれらスルーゲート35、第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321のうちいずれか1つの入球部への遊技球の入球が検知された場合に左打ち報知が実行される構成としてもよく、2つ以上の入球部への遊技球の入球が検知された場合に左打ち報知が実行される構成としてもよい。このように、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3に配置されている入球部への遊技球の入球が検知された場合に左打ち報知が実行される構成としても、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右打ちが行われた場合に当該右打ちをやめて左打ちを行うように遊技者に促すことができる。

10

20

【3583】

(75) 上記第10～第16の実施形態において、第1当否判定処理及び第2当否判定処理にて大当たり結果となる確率が相対的に低い低確率モードと、第1当否判定処理及び第2当否判定処理にて大当たり結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設定されている構成としてもよい。

【3584】

(76) 上記第17、第21の実施形態では、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置381の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間における一部の期間にて第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置381の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間に亘って当該特電開閉部材382の往復動作が繰り返される構成としてもよい。特電開放用駆動テーブル384には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する期間に対応する情報及び当該駆動信号の出力が行われる期間に対応する情報が、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置381の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間に対応する数だけ設定されている。これにより、開放中切換動作において、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間に対応する情報と、当該駆動信号の出力が行われる期間に対応する情報とが設定されているテーブル（具体的には特電開放用駆動テーブル384）を利用して開放中切換動作を行うための処理が実行される構成においても、上記第18～第20の実施形態と同様に、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置381の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間に亘って第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることができる。

30

40

【3585】

(77) 上記第17、第21の実施形態では、インターバル期間において特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間における一部の期間にて第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、インターバル期間において特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了する

50

までの期間に亘って当該特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される構成としてもよい。特電閉鎖用駆動テーブル 385 には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる期間（8ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力が停止される期間（100ミリ秒）に対応する情報が、インターバル期間（3000ミリ秒）において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間に対応する数だけ設定されている。これにより、閉鎖中切換動作において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる期間に対応する情報と、当該駆動信号の出力が停止される期間に対応する情報とが設定されているテーブル（具体的には特電閉鎖用駆動テーブル 385）を利用して閉鎖中切換動作を行うための処理が実行される構成においても、上記第 18～第 20 の実施形態と同様に、インターバル期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることができる。

10

【3586】

（78）上記第 17，第 21 の実施形態では、エンディング期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間における一部の期間にて第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、エンディング期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って当該特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される構成としてもよい。特電閉鎖用駆動テーブル 385 には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる期間（8ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力が停止される期間（100ミリ秒）に対応する情報が、エンディング期間（5000ミリ秒）において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に対応する数だけ設定されている。このように、エンディング期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることにより、開閉実行モードにおける最後のラウンド遊技が終了した後に、エンディング期間を利用して特電入賞装置 381 の周辺に遊技球が滞留していない状態となるようにすることができる。

20

30

【3587】

（79）上記第 18～第 20 の実施形態では、ラウンド遊技の実行期間（具体的には 29252ミリ秒）において特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って開放中切換動作が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、ラウンド遊技の実行期間（具体的には 29252ミリ秒）において特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間のうち一部の期間（例えば 1088ミリ秒）において開放中切換動作が実行される構成としてもよい。開放中切換動作の終了後は、ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されて、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態に維持される。これにより、開放中切換動作において特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する期間（8ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力を行う期間（第 18，第 19 の実施形態では 100ミリ秒、第 20 の実施形態では 200ミリ秒）に対応する情報が特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている構成においても、上記第 17，第 21 の実施形態と同様に、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間のうち一部の期間において開放中切換動作が行われるようにすることができる。

40

【3588】

（80）上記第 18～第 20 の実施形態では、インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間に亘って第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉

50

部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間のうち一部の期間において当該特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される構成としてもよい。インターバル期間において当該特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態が終了した後は、インターバル期間が終了するまでの期間に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されて、特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態に維持される。また、エンディング期間において当該特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態が終了した後は、エンディング期間が終了するまでの期間に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されて、特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態に維持される。これにより、閉鎖中切換動作において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する期間（8 ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力を停止する期間（第 1 8 , 第 1 9 の実施形態では 1 0 0 ミリ秒、第 2 0 の実施形態では 2 0 0 ミリ秒）に対応する情報が特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている構成においても、上記第 1 7 , 第 2 1 の実施形態と同様に、インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間のうち一部の期間において第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることができる。

10

【3 5 8 9】

（8 1）上記第 1 7 ～第 2 1 の実施形態にて、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が実行された後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間の中盤に設定された一部の期間にて第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよく、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間の終盤に設定された一部の期間にて当該特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよい。

20

【3 5 9 0】

（8 2）上記第 1 7 ～第 2 1 の実施形態にて、インターバル期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が実行された後、当該インターバル期間が終了するまでの期間の中盤に設定された一部の期間にて第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよく、当該インターバル期間が終了するまでの期間の終盤に設定された一部の期間にて当該特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよい。また、エンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が実行された後、当該エンディング期間が終了するまでの期間の中盤に設定された一部の期間にて第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよく、当該エンディング期間が終了するまでの期間の終盤に設定された一部の期間にて当該特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよい。

30

【3 5 9 1】

（8 3）上記第 1 7 ～第 2 1 の実施形態では、開閉実行モードの実行期間内で閉鎖中切換動作が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、メイン処理において R A M クリア処理が実行された場合に閉鎖中切換動作が実行される構成としてもよい。これにより、R A M クリア処理が実行された場合には特電入賞装置 3 8 1 の周りで滞留する遊技球が発生している状態が解消されるようにすることができる。また、R A M クリア処理が実行されている状況において特電開閉部材 3 8 2 の動作を目視で確認することにより、閉鎖中切換動作が正常に行われる状態であるか否かを遊技ホールの管理者が確認できるようにすることができる。また、例えば、遊技回の終了時に閉鎖中切換動作が実行される構成としてもよい。遊技回が実行される度に閉鎖中切換動作が実行されることにより、閉鎖中切換動作の実行頻度を高め、特電入賞装置 3 8 1 の周りで滞留する遊技球の発生を防止することができる。

40

【3 5 9 2】

50

(84) 上記第17～第21の実施形態では、特電入賞装置381の開放動作が実行された後に、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、特電入賞装置381の開放動作が実行された後に、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が1回だけ行われる構成としてもよい。これにより、特電入賞装置381の開放動作が行われた後に第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作を行わせるための処理を実行するために主側ROM83に記憶させる必要がある情報のデータ容量を抑えながら、開放動作において窓パネル62及び特電開閉部材382により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消可能とすることができる。

【3593】

10

(85) 上記第17～第21の実施形態では、特電入賞装置381の閉鎖動作が実行された後に、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、特電入賞装置381の閉鎖動作が実行された後に、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が1回だけ行われる構成としてもよい。これにより、特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後に第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作を行わせるための処理を実行するために主側ROM83に記憶させる必要がある情報のデータ容量を抑えながら、閉鎖動作において特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消可能とすることができる。

【3594】

20

(86) 上記第17～第21の実施形態では、開放中切換動作期間に亘って第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、開放中切換動作期間中に特電開閉部材382の回動範囲が変動する構成としてもよい。上記第17，第21の実施形態に本構成を適用する場合、特電開放用駆動テーブル384において、開放中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される12ミリ秒に対応する数値情報(「3」)及び駆動信号の出力が行われる104ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が設定されている。また、特電開放用駆動テーブル384において、開放中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される8ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が行われる100ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている。特電入賞装置381が第1開放状態である状況において特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が12ミリ秒に亘って停止された場合、特電開閉部材382は第2開放位置よりも遊技盤24側である第3開放位置まで回動するが、特電入賞装置381に遊技球が入球可能な状態は維持される。また、特電開閉部材382が第3開放位置に配置されている状況において特電用の駆動部381bに駆動信号が104ミリ秒に亘って出力されることにより、特電入賞装置381は第1開放状態となるとともに当該第1開放状態が維持される。これにより、開放中切換動作期間の前半における特電開閉部材382の動作範囲の方が開放中切換動作期間の後半における特電開閉部材382の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

30

【3595】

40

上記第18～第20の実施形態に本構成を適用する場合、開放中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される12ミリ秒に対応する数値情報(「3」)又は駆動信号の出力が行われる104ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が特図側タイマカウンタ386にセットされる。また、開放中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される8ミリ秒に対応する数値情報(「2」)又は駆動信号の出力が行われる100ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が特図側タイマカウンタ386にセットされる。これにより、開放中切換期間の前半における特電開閉部材382の動作範囲の方が開放中切換期間の後半における特電開閉部材382の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

【3596】

50

このように、開放中切換動作が実行される期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲を大きくすることにより、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【3597】

(87) 上記第 17～第 21 の実施形態では、閉鎖中切換動作期間に亘って第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、閉鎖中切換動作期間中に特電開閉部材 382 の回動範囲が変動する構成としてもよい。上記第 17, 第 21 の実施形態に本構成を適用する場合、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において、閉鎖中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる 12 ミリ秒に対応する数値情報(「3」)及び駆動信号の出力が停止される 104 ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が設定されている。また、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において、閉鎖中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている。特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況において特電用の駆動部 381b に駆動信号が 12 ミリ秒に亘って出力された場合、特電開閉部材 382 は第 2 閉鎖位置よりも窓パネル 62 側である第 3 閉鎖位置まで回動するが、特電入賞装置 381 への遊技球の入球が不可である状態は維持される。また、特電開閉部材 382 が第 3 閉鎖位置に配置されている状況において特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 104 ミリ秒に亘って停止されることにより、特電入賞装置 381 は第 1 閉鎖状態となるとともに当該第 1 閉鎖状態が維持される。これにより、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲の方が閉鎖中切換動作期間の後半における特電開閉部材 382 の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

【3598】

上記第 18～第 20 の実施形態に本構成を適用する場合、閉鎖中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 12 ミリ秒に対応する数値情報(「3」)又は駆動信号の出力が停止される 104 ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。また、閉鎖中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)又は駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。これにより、閉鎖中切換期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲の方が閉鎖中切換期間の後半における特電開閉部材 382 の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

【3599】

このように、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲を大きくすることにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【3600】

(88) 上記第 17～第 21 の実施形態では、開放中切換動作期間に亘って特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が固定されている構成としたが、これに限定されることはなく、開放中切換動作期間中に特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が変動する構成としてもよい。上記第 17, 第 21 の実施形態に本構成を適用する場合、特電開放用駆動テーブル 384 において、開放中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている。また、特電開放用駆動テーブル 384 において、開放中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する数値情報(「50」)が設定されている。これにより、開放中切

換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が開放中切換動作期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。また、開放中切換動作期間の後半に対応するエリアにも駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が設定されている構成と比較して、特電開放用駆動テーブル 384 に設定される数値情報の数を低減し、特電開放用駆動テーブル 384 を記憶させるために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

【3601】

上記第 18 ～ 第 20 の実施形態に本構成を適用する場合、開放中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。また、開放中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する数値情報（「50」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。これにより、開放中切換期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が開放中切換期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。

【3602】

このように、開放中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度を高くすることにより、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【3603】

（89）上記第 17 ～ 第 21 の実施形態では、閉鎖中切換動作期間に亘って特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が固定されている構成としたが、これに限定されることはなく、閉鎖中切換動作の実行期間中に特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が変動する構成としてもよい。上記第 17，第 21 の実施形態に本構成を適用する場合、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において、閉鎖中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）及び駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が設定されている。また、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において、閉鎖中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）及び駆動信号の出力が停止される 200 ミリ秒に対応する数値情報（「50」）が設定されている。これにより、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が閉鎖中切換動作期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。また、閉鎖中切換動作期間の後半に対応するエリアにも駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が設定されている構成と比較して、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に設定される数値情報の数を低減し、特電閉鎖用駆動テーブル 385 を記憶させるために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

【3604】

上記第 18 ～ 第 20 の実施形態に本構成を適用する場合、閉鎖中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。また、閉鎖中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が停止される 200 ミリ秒に対応する数値情報（「50」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。これにより、閉鎖中切換期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が開放中切換期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。

【3605】

このように、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材382の往復動作の発生頻度を高くすることにより、特電入賞装置381の閉鎖動作において特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【3606】

(90) 上記第17～第21の実施形態では、開放中切換動作期間において特電入賞装置381が第1開放状態となっている期間の方が第2開放状態となっている期間よりも長くなる構成としたが、これに限定されることはなく、開放中切換動作の実行期間において特電入賞装置381が第1開放状態となっている期間が第2開放状態となっている期間と略同一の長さとなる構成としてもよい。また、上記第17～第21の実施形態では、閉鎖中切換動作の実行期間において特電入賞装置381が第1閉鎖状態となっている期間の方が第2閉鎖状態となっている期間よりも長くなる構成としたが、これに限定されることはなく、閉鎖中切換動作の実行期間において特電入賞装置381が第1閉鎖状態となっている期間が第2閉鎖状態となっている期間と略同一の長さとなる構成としてもよい。開放中切換動作は、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる16ミリ秒の期間とが繰り返されることにより実行される。これにより、開放中切換動作の実行期間において、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が行われる頻度を高めることができる。また、閉鎖中切換動作は、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される16ミリ秒の期間とが繰り返されることにより実行される。これにより、閉鎖中切換動作の実行期間において、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が行われる頻度を高めることができる。

【3607】

(91) 上記第17～第21の実施形態において、窓パネル62と特電入賞装置381との間に検知領域が存在するようにして滞留検知センサが設けられており、主側MPU82が当該滞留検知センサから受信する検知信号の状態に基づいて開放中切換動作又は閉鎖中切換動作が実行される構成としてもよい。主側MPU82は、滞留検知センサから受信する検知信号に基づいて、窓パネル62と特電入賞装置381との間に遊技球が存在している状態が所定の期間（例えば3000ミリ秒間）に亘って継続されていることを特定した場合に特電入賞装置381の周りで滞留する遊技球が発生していることを把握する。特電入賞装置381が第1開放状態となっている状況において特電入賞装置381の周りで滞留する遊技球が発生している状態であることを把握した場合には、当該状態が解消されるまで開放中切換動作を行うための処理を実行する。また、特電入賞装置381が第1閉鎖状態となっている状況において特電入賞装置381の周りで滞留する遊技球が発生している状態であることを把握した場合には、当該状態が解消されるまで閉鎖中切換動作を行うための処理を実行する。これにより、開閉実行モードの実行期間であるか否かとは無関係に、特電入賞装置381の周りで滞留する遊技球が発生している状態となった場合に、早期に当該状態が解消されるようにすることができる。

【3608】

(92) 上記第17～第21の実施形態では、軸381cの周りを特電開閉部材382が回転することにより特電入賞装置381の開閉動作が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、上方に向けた開放されている大入賞口が形成された略直方体形状の大入賞口形成体が前後方向にスライド移動することにより特電入賞装置381の開閉動作が行われる構成としてもよい。具体的には、特電入賞装置381は、前後方向にスライド移動可能に設けられた大入賞口形成体を備えている。特電入賞装置381は、大入賞口形成体が第1開放位置に配置されている状態となるまでパチンコ機10前方に向けてスライド移動することにより第1開放状態となるとともに、大入賞口形成体が第1閉鎖位置に配置されている状態となるまでパチンコ機10後方に向けてスライド移動することにより第1閉鎖状態となる。大入賞口形成体には、特電入賞装置381の第1開放状態に

において上方に向けて開放されている状態となる大入賞口が形成されている。特電入賞装置 381 は、大入賞口形成体に対して、当該大入賞口形成体をパチンコ機 10 後方に向けてスライド移動させようとする付勢力を加える閉鎖用付勢手段（例えばバネ）を備えている。特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われない状態が 200 ミリ秒以上の期間に亘って継続されている場合、特電入賞装置 381 は第 1 閉鎖状態となっている。第 1 閉鎖状態において、大入賞口形成体の前側端部は遊技盤 24 の表面と面一となっているとともに、大入賞口形成体の略全体は遊技盤 24 の表面よりもパチンコ機 10 後方に収納されている。大入賞口形成体はリンク機構を介して特電用の駆動部 381b と連結されており、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われると、閉鎖用付勢手段による付勢力に抗して大入賞口形成体をパチンコ機 10 前方に向けてスライド移動させる力が働く。

10

【3609】

特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って実行された場合、大入賞口形成体がパチンコ機 10 前方に向けてスライド移動し、大入賞口形成体が第 2 閉鎖位置に配置されている第 2 閉鎖状態となる。第 2 閉鎖状態において、大入賞口の開口面積は遊技球の入球を不可とする面積となっている。第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態において大入賞口への入球は発生しない。特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 100 ミリ秒に亘って停止された場合、大入賞口形成体がパチンコ機 10 後方に向けてスライド移動し、第 1 閉鎖状態となるとともに当該第 1 閉鎖状態が維持される。特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間と、が交互に繰り返されるようにする処理を実行することにより、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で大入賞口形成体を往復動作させる閉鎖中切換動作を行うことができる。これにより、窓パネル 62 と大入賞口形成体の前側端部との間で複数の遊技球が連なって下流に流下できなくなっている球詰まりが発生している場合には、これらの遊技球に対して振動を与えてほぐし、これらの遊技球を 1 つずつ下流に流下させることができる。また、特電入賞装置 381 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える閉鎖動作が行われた後、閉鎖中切換動作が行われるようにすることにより、当該閉鎖動作において大入賞口の周縁部及び遊技盤 24 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に、当該遊技球を早期に大入賞口に入球させて当該状態を解消することができる。

20

30

【3610】

特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が 200 ミリ秒以上継続されている場合、大入賞口形成体が第 1 開放位置に配置されて、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となっている。第 1 開放状態において大入賞口形成体の前側端部と窓パネル 62 との間の距離は遊技球の半径未満であり、遊技球は大入賞口形成体の前側端部と窓パネル 62 との間を通過することができない。特電入賞装置 381 が第 1 開放状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止された場合には、大入賞口形成体がパチンコ機 10 後方に向けてスライド移動し、大入賞口形成体が第 2 開放位置に配置されている第 2 開放状態となる。第 1 開放状態及び第 2 開放状態において、大入賞口は上方に向けて開放されており、遊技領域 PA に存在する遊技球が大入賞口に向けて上方から流下した場合に大入賞口への入賞が可能となっている。第 2 開放状態となった後、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が 100 ミリ秒に亘って継続された場合には、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるとともに当該第 1 開放状態が維持される。特電入賞装置 381 が第 1 開放状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間と、が交互に繰り返されるようにする処理を実行することにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で大入賞口形成体を往復動作させて、開放中切換動作を行うことができる。これにより、大入賞口形成体の上で複数の遊技球が連なって動けなくなっている状態が発生している場合には、これらの遊技球に対して振動を与え

40

50

てほぐし、これらの遊技球を大入賞口に入球可能とすることができる。また、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態から第 1 開放状態に切り換える開放動作が行われた後、開放中切換動作が行われるようにすることにより、当該開放動作において窓パネル 62 及び大入賞口形成体により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に、当該遊技球を早期に下流に向けて流下させることができる。

【3611】

(93) 上記第 17～第 21 の実施形態では、特電入賞装置 381 が第 2 開放状態である状況において、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間の距離が遊技球の直径未満の距離である構成としたが、これに限定されることはなく、当該状況において窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離である構成としてもよい。特電入賞装置 381 の開放動作の途中で窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合には、当該開放動作の終了後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止されることにより特電開閉部材 382 が第 2 開放位置まで回動する。これにより、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間に遊技球が通過可能な隙間を生じさせて、当該挟まれていた遊技球を下流に向けて流下させることができる。開放中切換動作では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止されて特電開閉部材 382 が第 2 開放位置まで回動した直後から当該駆動信号の出力が開始されて特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に向けて回動し始める。このため、開放中切換動作の実行期間において、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間に遊技球が通過可能な隙間が生じる期間は短く、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により挟まれた遊技球以外の遊技球が窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間を通過してしまう可能性が低減されている。

【3612】

(94) 上記第 17～第 21 の実施形態では、特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態である状況において、特電開閉部材 382 の自由端と大入賞口上部材 383 との間の距離が遊技球の直径未満の距離である構成としたが、これに限定されることはなく、当該状況において特電開閉部材 382 の自由端と大入賞口上部材 383 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離である構成としてもよい。特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合には、当該閉鎖動作の終了後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われることにより特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置まで回動する。これにより、特電開閉部材 382 と大入賞口上部材 383 との間に遊技球が通過可能な隙間を生じさせて、当該挟まれていた遊技球を特電入賞装置 381 に入球させることができる。閉鎖中切換動作では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われて特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置まで回動した直後から当該駆動信号の出力が停止されて特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に向けて回動し始める。このため、閉鎖中切換動作の実行期間において、特電開閉部材 382 と大入賞口上部材 383 との間に遊技球が通過可能な隙間が生じる期間は短く、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球以外の遊技球が特電入賞装置 381 に入球してしまう可能性が低減されている。

【3613】

(95) 上記第 17～第 21 の実施形態において、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態では遊技球の特電入賞装置 381 への入球が不可となる構成としたが、これに限定されることはなく、第 2 閉鎖状態では第 1 開放状態及び第 2 開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生しづらくなる構成としてもよい。具体的には、第 1 閉鎖状態では特電開閉部材 382 の自由端と大入賞口上部材 383 との間の距離が遊技球の直径未満の距離（例えば 10 mm）となる。これにより、第 1 閉鎖状態では、遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生しない状態となる。また、第 2 閉鎖状態では、第 1 閉鎖状態よりも特電開閉部材 382 が第 1 開放位置側に配置され、特電開閉部材 382 の自由端と大入賞口上部材 383 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離（例えば 13 mm）とな

る。これにより、第2閉鎖状態では、遊技球の特電入賞装置381への入球が発生し得る状態であるとともに、第1開放状態及び第2開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状態となる。このように、第1閉鎖状態において遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しない状態となるとともに、第2閉鎖状態において遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状態となる構成において、特電開閉部材382が第1開放位置側に向けて回動することで第1閉鎖状態から第2閉鎖状態に移行する構成とすることにより、遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しない状況又は発生しづらい状況としながら、特電開閉部材382を動作させることができる。これにより、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となった場合には、遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しない状況又は発生しづらい状況としながら、特電開閉部材382を動作させて当該遊技球を動かし、当該状態を解消させることができる。

10

【3614】

(96) 上記第17～第21の実施形態において、第1閉鎖状態及び第2閉鎖状態では第1開放状態及び第2開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらくなる構成としてもよい。具体的には、第1閉鎖状態では特電開閉部材382の自由端と大入賞口上部材383との間の距離が遊技球の直径と略同一の距離（例えば11mm）となる。これにより、第1閉鎖状態では、遊技球の特電入賞装置381への入球が発生し得る状態であるとともに、第1開放状態及び第2開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状態となる。また、第2閉鎖状態では、第1閉鎖状態よりも特電開閉部材382が第1開放位置側に配置され、特電開閉部材382の自由端と大入賞口上部材383との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離（例えば13mm）となる。これにより、第2閉鎖状態では、第1閉鎖状態よりも遊技球の特電入賞装置381への入球が発生し易い状態であるとともに、第1開放状態及び第2開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状態となる。このように、第1閉鎖状態及び第2閉鎖状態において遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状態となる構成において、特電開閉部材382が第1開放位置側に向けて回動することで第1閉鎖状態から第2閉鎖状態に移行する構成とすることにより、遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状況を維持しながら、特電開閉部材382を動作させることができる。これにより、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となった場合には、遊技球の特電入賞装置381への入球が発生しづらい状況を維持しながら、特電開閉部材382を動作させて当該遊技球を動かし、当該状態を解消させることができる。

20

30

【3615】

(97) 上記第17～第21の実施形態では、第2作動口34が閉鎖状態となることにより遊技球が第2作動口34に入賞できない状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、第2作動口34が閉状態となることにより遊技球が第2作動口34に入賞し難い状態となる構成としてもよい。具体的には、第2作動口34の開状態において、左右の普電役物34aは、当該左右の普電役物34aの上端側における間隔が遊技球の直径（具体的には11mm）よりも広い間隔（例えば22mmの間隔）となり、当該左右の普電役物34aの下端側における間隔が遊技球の直径よりも広く上端側よりも狭い間隔（例えば14mmの間隔）となる。また、第2作動口34の閉状態において、左右の普電役物34aは、当該左右の普電役物34aの上端側における間隔が遊技球の直径（具体的には11mm）よりも若干広い間隔（例えば12mmの間隔）となり、当該左右の普電役物34aの下端側における間隔が遊技球の直径よりも若干広い間隔（例えば12mmの間隔）となる。これにより、第2作動口34の開状態では第2作動口34への入賞が相対的に発生し易い状態となるようにすることができるとともに、第2作動口34の閉状態では第2作動口34への入賞が相対的に発生し難い状態となるようにすることができる。

40

【3616】

(98) 上記第17～第21の実施形態において、窓パネル62において特電入賞装置

50

381に対向する領域には、不透明な装飾が設けられている構成としてもよい。具体的には、窓パネル62において特電入賞装置381に対向する領域に、「アタッカー」と書かれた不透明なシート状の装飾シールが貼られており、特電開閉部材382の動きが外部から視認しづらい状態となっている。これにより、インターバル期間又はエンディング期間において閉鎖中切換動作が行われている状況において、特電開閉部材382が動いていることに気付いた遊技者が、インターバル期間又はエンディング期間においても特電入賞装置381への入球が可能な状態が瞬間的に発生しているのではないかと誤解してしまうことを防止することができる。また、特電入賞装置381の開放動作において窓パネル62及び特電開閉部材382により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができるとともに、特電入賞装置381の閉鎖動作において特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができる。

10

【3617】

(99) 上記第22～第32の実施形態において、いずれかの小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、全種類の小当たり結果の合計発生回数が上限回数に達したことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1～第3時短状態STA1～STA3及び第1～第7小当たり結果が存在している構成において、第1時短状態STA1では、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が10回となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されるとともに、第2時短状態STA2では、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が5回となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される。また、第3時短状態STA3では、上記第22の実施形態における第3時短状態STA3と同様に、第1小当たり結果の発生回数が1回となったこと又は第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される。これにより、第2時短状態STA2では、第1時短状態STA1と比較して、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が上限個数となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される確率が高くなる構成とすることができる。また、第1～第3時短状態STA1～STA3において、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

20

【3618】

第1時短状態STA1では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が10回となった場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで、即時高頻度終了処理が実行される。また、第2時短状態STA2では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が5回となった場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで、即時高頻度終了処理が実行される。これにより、低頻度サポートモードにおいて当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されるようにすることができる。また、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング、又は振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

30

40

【3619】

(100) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が高頻度終了基準個数に達している状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1～第3時短

50

状態 S T A 1 ~ S T A 3 が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では高頻度終了基準個数が 1 0 0 0 0 個に設定されており、第 2 時短状態 S T A 2 では高頻度終了基準個数が 2 0 0 0 0 個に設定されており、第 3 時短状態 S T A 3 では高頻度終了基準個数が 3 0 0 0 0 個に設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が高頻度終了基準個数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第 1 時短状態 S T A 1 → 第 2 時短状態 S T A 2 → 第 3 時短状態 S T A 3 の順番で、低くなるようにすることできるとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第 1 時短状態 S T A 1 → 第 2 時短状態 S T A 2 → 第 3 時短状態 S T A 3 の順番で、高くなるようにすることができる。

10

【3 6 2 0】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が高頻度終了基準個数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。また、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される。そして、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードにおいて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が振分装置部 4 1 1 から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

20

【3 6 2 1】

(1 0 1) 上記第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が終了基準回数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第 2 2 の実施形態と同様に第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では終了基準回数が 1 0 0 0 0 回に設定されており、第 2 時短状態 S T A 2 では終了基準回数が 2 0 0 0 0 回に設定されており、第 3 時短状態 S T A 3 では終了基準回数が 3 0 0 0 0 回に設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が終了基準回数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第 1 時短状態 S T A 1 → 第 2 時短状態 S T A 2 → 第 3 時短状態 S T A 3 の順番で、低くなるようにすることできるとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第 1 時短状態 S T A 1 → 第 2 時短状態 S T A 2 → 第 3 時短状態 S T A 3 の順番で、高くなるようにすることができる。

30

40

【3 6 2 2】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が終了基準回数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。また、当該遊技回の遊技

50

結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される。そして、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの実行期間が経過し、当該振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

10

【3623】

(102) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成に代えて、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が抽選対象の小当たり結果となったことに基づいて高頻度終了抽選が実行され、当該高頻度終了抽選にて当選結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に、第1～第3時短状態STA1～STA3、終了準備状態STA4及び第1～第7小当たり結果が存在している構成において、第1時短状態STA1では、第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果のいずれかが発生した場合に高頻度終了抽選処理が実行される。また、第2時短状態STA2では、第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかが発生した場合に高頻度終了抽選処理が実行されるとともに、第3時短状態STA3では、第1小当たり結果が発生した場合に高頻度終了抽選処理が実行される。高頻度終了抽選処理では、1/4の確率で当選結果となる。第1時短状態STA1では、第1～第7小当たり結果のうち、第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに、これらの小当たり結果以外的小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。また、第2時短状態STA2では、第1～第7小当たり結果のうち、第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに、これらの小当たり結果以外的小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。さら

20

30

【3624】

これにより、遊技状態の種類に応じて高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果が変動する構成とすることができる。また、遊技状態の種類に応じて高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果の数が変動する構成とすることができる。さらにまた、遊技状態の種類に応じて、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が変動する構成とすることができる。よって、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポート

40

【3625】

(103) 上記第22～第32の実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる遊技回では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングの1.5秒前から1秒間に亘って図柄表示装置41にて高頻度サポートモードの終了予告報知が実行され、当該終了予告報知が終了するタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。終了予告報知では、図柄表示装置41の左上の隅部に「まもなく高頻度サポートモードが終了」という文字が表示される。このように、終了予告報知が終了されたことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される構成とする

50

ことにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングよりも前のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなり、当該低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【3626】

(104) 上記第22～第32の実施形態では、高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの実行期間が経過し、当該振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となったことに基づいて高頻度終了設定処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合には、振分実行モードの実行期間が経過したことに基づいて高頻度設定処理が実行される構成としてもよい。当該構成においても、振分実行モードの実行期間が経過するタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【3627】

(105) 上記第22～第32の実施形態では、時短状態STA1～STA3，STB1～STB3，STC1～STC4，STD1～STD10，STE1～STE13において全種類の小当たり結果に高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されており、終了準備状態STA4，STB4，STC5，STD11，STE14において一部の種類の小当たり結果のみに高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態STA1～STA3，STB1～STB3，STC1～STC4，STD1～STD10，STE1～STE13において一部の種類の小当たり結果のみに高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されており、終了準備状態STA4，STB4，STC5，STD11，STE14において全種類の小当たり結果に高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されている構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に第1時短状態STA1、終了準備状態STA4及び第1～第7小当たり結果が存在している構成において、第1時短状態STA1では、第2小当たり結果、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生したことに基

【3628】

づいて高頻度サポートモードが終了され、第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数又は第7小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることはない。

終了準備状態STA4では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が3回となること、又は第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計の実行回数が5回となることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。そして、終了準備状態STA4では、第4小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数又は第7小当たり結果の発生回数が3回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。これにより、終了準備状態STA4において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数又は第7小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象が発生し難く、第4小当たり結果の発生回数又は第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象が発生し易い構成とすることができる。また、第1時短状態STA1では第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる構成において、終了準備状態STA4ではこれらの小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ

得る小当たり結果となるようにすることができる。これにより、第1時短状態 S T A 1 及び終了準備状態 S T A 4 において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3629】

(106) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、いずれかの小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されていない状況において、全種類の小当たり結果の合計発生回数が上限回数に達したことに基づいて高頻度終了設定処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1～第3時短状態 S T A 1～S T A 3 及び第1～第7小当たり結果が存在している構成において、第1時短状態 S T A 1 では当該上限回数が150回に設定されており、第2時短状態 S T A 2 では当該上限回数が300回に設定されており、第3時短状態 S T A 3 では当該上限回数が450回に設定されている。これにより、全種類の小当たり結果の合計発生回数が上限回数となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1時短状態 S T A 1 → 第2時短状態 S T A 2 → 第3時短状態 S T A 3 の順番で、低くなるようにするとともに、いずれかの小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1時短状態 S T A 1 → 第2時短状態 S T A 2 → 第3時短状態 S T A 3 の順番で、高くなるようにすることができる。

【3630】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、全種類の小当たり結果の合計実行回数が上限回数に達し、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される。そして、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの実行期間が経過し、当該振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【3631】

(107) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が終了基準個数に達したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1時短状態 S T A 1 が存在している構成において、第1時短状態 S T A 1 では、当該第1時短状態 S T A 1 において発射された遊技球の数が10000個となったタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了設定処理が実行される場合とは異なるタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【3632】

(108) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が上限回数に達したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。

具体的には、第 2 2 の実施形態と同様に第 1 時短状態 S T A 1 が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では、普図当否判定処理の結果が外れ結果となり、普図表示部 3 8 a における変動表示が実行され、普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が 1 0 0 0 0 回となった場合には、普図表示部 3 8 a における確定表示が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。また、普図当否判定処理において電役開放当選が発生し、普図表示部 3 8 a における変動表示が実行され、普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が 1 0 0 0 0 回となった場合には、普図表示部 3 8 a における確定表示の終了後に普電開放状態となり、当該普電開放状態が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了設定処理が実行される場合とは異なるタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

10

【 3 6 3 3 】

(1 0 9) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高い遊技状態、及び小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも低い遊技状態が存在している構成としてもよい。具体的には、上記第 2 2 の実施形態と同様に第 1 時短状態 S T A 1、第 2 時短状態 S T A 2 及び第 1 ～第 4 小当たり結果が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では、第 1 小当たり結果の発生回数が 1 回となること、第 2 小当たり結果の発生回数が 1 回となること、第 3 小当たり結果の発生回数が 1 0 0 回となること又は第 4 小当たり結果の発生回数が 1 0 0 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、当該第 1 時短状態 S T A 1 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回数が 1 0 0 0 0 回に達することにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これにより、第 1 時短状態 S T A 1 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることができる。また、第 2 時短状態 S T A 2 では、第 1 小当たり結果の発生回数～第 4 小当たり結果の発生回数のいずれかが 5 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、当該第 2 時短状態において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回数が 1 0 回に達することにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これにより、第 2 時短状態 S T A 2 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも低くなるようにすることができる。

20

30

40

【 3 6 3 4 】

(1 1 0) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、第 1 時短状態 S T A 1 では第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果の合計発生回数が 3 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第 2 時短状態 S T A 2 では第 2 小当たり結果及び第 3 小当たり結果の合計発生回数が 3 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる構成としてもよい。これにより、第 1 小当たり結果が、第 1 時短状態 S T A 1 では高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに第 2 時短状態 S T A 2 では高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となるようにすることができる。また、第 3 小当たり結果が、第 1 時短状態 S T A 1

50

では高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となるとともに第2時短状態STA2では高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるようにすることができる。よって、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【3635】

(111) 上記第22～第32の実施形態において、第1時短状態STA1、第2時短状態STA2、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している構成であって、第1時短状態STA1では、第1小当たり結果の発生回数が2回となること又は第1時短状態STA1において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が2回となることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、第2時短状態STA2では、第1小当たり結果の発生回数が2回となること又は第1～第2小当たり結果の合計発生回数が5回となることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなり、第2時短状態STA2において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることはない構成としてもよい。これにより、第1時短状態STA1では第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るとともに、第2時短状態STA2では第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されることはなく、第2時短状態STA2では当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るようにすることができる。

【3636】

(112) 上記第22～第32の実施形態において、大当たり結果の発生回数に基づいて低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に、通常遊技状態STA0、第1時短状態STA1、第1大当たり結果及び第2大当たり結果が存在している。通常遊技状態STA0において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に通常遊技状態STA0及び低頻度サポートモードとなるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1及び高頻度サポートモードとなる。また、通常遊技状態STA0における第1大当たり結果の発生回数が5回となった場合には、当該5回目の大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1及び高頻度サポートモードとなる。これにより、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となった場合に、第1大当たり結果の発生回数に基づいて、開閉実行モードの終了後に低頻度サポートモードとなる場合と、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードとなる場合とを生じさせることができる。よって、低頻度サポートモードを終了させて高頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止し、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3637】

(113) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモードにおける遊技回の実行回数が上限回数となったことに基づいて当該低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、低頻度サポートモードにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となった場合、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合、又は当該低頻度サポートモードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数が上限回数（具体的には5000回）となった場合に、低頻度サポートモードが

終了されて高頻度サポートモードとなる。これにより、低頻度サポートモードを終了させて高頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止し、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3638】

(114) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数が5000回に達したこと、又は高頻度サポートモードにて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達したことに基づいて遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて、高頻度終了設定処理が実行される構成としてもよい。このように、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるために必要となる第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数と、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるために必要となる第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数とが相違している構成においても、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況で第1特図表示部37aにおける遊技回が上限回数を超えて実行されてしまうこと、及び当該状況で第2特図表示部37bにおける遊技回が上限回数を超えて実行されてしまうことを防止することができる。

【3639】

(115) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数に応じて、高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果が変動する構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に第1～第7小当たり結果が存在している。高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が10回未満である第1状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1～第3小当たり結果のいずれかとなることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第4小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが5回に達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が10回以上である第2状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第3小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。第1状況では、第1～第3小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果となるとともに、第4～第7小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果となる。また、第2状況では、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果となるとともに、第3～第7小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果となる。このように、第1状況及び第2状況において、第1～第7小当たり結果のうち相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果が変動する構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【3640】

(116) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにて発射された遊技球の数に応じて、高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果が変動する構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に第1～第7小当たり結果が存在している。高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が50個未満である第1状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1～第3小当たり結果のいずれかとなることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第4小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。また、高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が50個以上である第2状況では、当否判定

処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第3小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。第1状況では、第1～第3小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させる小当たり結果となるとともに、第4～第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。また、第2状況では、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させる小当たり結果となるとともに、第3～第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。このように、第1状況及び第2状況において、第1～第7小当たり結果のうち高頻度サポートモードを終了させる小当たり結果が変動する構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

10

【3641】

(117) 上記第22～第32の実施形態において、当否判定処理にて小当たり結果が発生したことに基づいて振分実行モードが実行される構成に代えて又は加えて、各遊技状態において発射された遊技球の数が「50」の倍数（具体的には「50」、「100」、「150」、…、「10000」）となったことに基づいて振分当否判定処理が実行され、当該振分当否判定処理にて振分実行モードが実行される結果となったことに基づいて遊技球の振分装置部411への入球が可能となる振分実行モードが実行される構成としてもよい。具体的には、振分実行モードの実行モードとして、振分実行モードの実行期間の全体に亘ってV入賞開放状態となる第1実行モードと、振分実行モードの実行期間の全体に亘ってV入賞閉鎖状態となる第2実行モードとが存在している。第1実行モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し得る状況となるとともに、第2実行モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない状況となる。これにより、第1実行モードで振分実行モードが実行される場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し得る構成としながら、第2実行モードで振分実行モードが実行される場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しないようにすることができる。

20

【3642】

遊技状態として第1遊技状態及び第2遊技状態が存在している。また、振分当否判定処理では、第1結果～第4結果のそれぞれが1/4の確率で発生する。第1遊技状態では、第1結果又は第2結果となった場合に第1実行モードで振分実行モードが実行されるとともに、第3結果となった場合に第2実行モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。第2遊技状態では、第1結果となった場合に第1実行モードで振分実行モードが実行されるとともに、第2結果又は第3結果となった場合に第2実行モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。このように、遊技状態に応じて、第1～第4結果のうち振分実行モードを第1実行モードとする結果が変動する構成とすることにより、振分実行モードを第1実行モードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

30

40

【3643】

(118) 上記第22～第32の実施形態において、当否判定処理にて小当たり結果が発生したことに基づいて振分実行モードが実行される構成に代えて又は加えて、遊技領域PAに設けられた振分始動口に遊技球が入球したことに基づいて振分当否判定処理が実行され、当該振分当否判定処理にて振分実行モードが実行される結果となったことに基づいて遊技球の振分装置部411への入球が可能となる振分実行モードが実行される構成としてもよい。具体的には、振分実行モードの振分モードとして、振分実行モードの実行期間（具体的には6秒）においてV入賞開放状態となる期間が相対的に長い期間（例えば4秒）となる第1振分モードと、振分実行モードの実行期間（6秒）においてV入賞開放状態となる期間が相対的に短い期間（例えば1秒）となる第2振分モードとが存在している。

50

第1振分モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が相対的に発生し易い状況となるとともに、第2振分モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が相対的に発生し難い状況となる。これにより、第1振分モードで振分実行モードが実行される場合及び第2振分モードで振分実行モードが実行される場合の双方においてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し得る構成としながら、第1振分モードで振分実行モードが実行される場合に相対的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状況となるようにすることができる。

【3644】

遊技状態として第1遊技状態及び第2遊技状態が存在している。また、振分当否判定処理では、第1結果～第4結果のそれぞれが1/4の確率で発生する。第1遊技状態では、第1結果又は第2結果となった場合に第1振分モードで振分実行モードが実行されるとともに、第3結果となった場合に第2振分モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。第2遊技状態では、第1結果となった場合に第1振分モードで振分実行モードが実行されるとともに、第2結果又は第3結果となった場合に第2振分モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。このように、遊技状態に応じて、第1～第4結果のうち振分実行モードを第1振分モードとする結果が変動する構成とすることにより、振分実行モードを第1振分モードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【3645】

(119) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理（図227(a)）が実行される構成に代えて、振分実行モードにおいて振分開放状態となるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して実行される振分実行モードでは、図柄表示装置41において1秒間に亘って振分開始演出が実行され、当該振分開始演出が終了されるタイミングで振分装置部411が振分開放状態となる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了した後、振分開始演出が終了されて振分開放状態が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される。小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分開放状態となるようにすることにより、高頻度サポートモードにおいて振分開放状態となる場合と比較して、振分装置部411への入球が発生し易くなるようにすることができる。また、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなるようにすることができる。また、普電開閉部材404の動作態様を確認することによりサポートモードの種類を把握している遊技者が、振分開始演出の終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるか否かに注目するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3646】

(120) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理（図227(a)）が実行される構成に代えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて振分実行モードの開始時に実行される振分開始演出が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して実行される振分実行モードでは、図柄表示装置41において1秒間に亘って振分開始演出が実行され、当該振分開始演出が終了されるタイミングで振分装置部411が振分開放

状態となる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了し、振分開始演出が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される。本構成においても、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分開放状態となるようにすることができる。また、普電開閉部材404の動作態様を確認することによりサポートモードの種類を把握している遊技者が、振分開始演出の開始時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるか否かに注目するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3647】

10

(121) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理（図227(a)）が実行される構成に代えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。本構成においても、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分開放状態となるようにすることができる。また、普電開閉部材404の動作態様を確認することによりサポートモードの種類を把握している遊技者が、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間の開始時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるか否かに注目するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3648】

(122) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードが存在している構成に代えて、非サポートモード、第1サポート発生モード及び第2サポート発生モードが存在している構成としてもよい。具体的には、非サポートモードである通常遊技状態と、第1サポート発生モードである微時短状態と、第2サポート発生モードである時短状態とが存在している。非サポートモードでは、普図表示部38aの変動表示回は実行されるが、普電開放状態は発生しない。一方、第1、第2サポート発生モードでは普電開放状態が発生し得る。第1サポート発生モードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に低い確率（例えば1/251の確率）となり、第2サポート発生モードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に高い確率（例えば250/251の確率）となる。第1サポート発生モードにおいて電役開放当選となった場合には、普電装置401の開放継続期間が0.6秒となり、開放回数が1回となり、上限入賞個数が10個となる。このため、第1サポート発生モードにおいて電役開放当選となった場合には、普電装置401への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。第2サポート発生モードの内容は、上記第22の実施形態における高頻度サポートモードの内容と同一である。このように、非サポートモード、第1サポート発生モード及び第2サポート発生モードが存在している構成とすることにより、通常遊技状態又は微時短状態において右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下するようにすることができる。とともに、時短状態において右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、偶発的に普電装置401に入球しない遊技球が発生する場合を除いて、基本的に全ての遊技球が普電装置401に入球し、振分ユニット410に向けて流下する遊技球が基本的に発生しないようにすることができる。

30

40

【3649】

なお、第1サポート発生モードにおける普電開放状態の実行態様が第2サポート発生モードにおける普電開放状態の実行態様と同一である構成としてもよい。第1サポート発生モードでは普図当否判定処理における電役開放当選の発生確率が低い確率であるため、当

50

該構成においても、第1サポート発生モードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下するようにすることができる。

【3650】

(123) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードが存在している構成に代えて、低頻度サポートモード、第1の高頻度サポートモード及び第2の高頻度サポートモードが存在している構成としてもよい。具体的には、低頻度サポートモードである通常遊技状態と、第1の高頻度サポートモードである微時短状態と、第2の高頻度サポートモードである時短状態とが存在している。低頻度サポートモードの内容は、上記第22の実施形態における低頻度サポートモードの内容と同一であるとともに、第2の高頻度サポートモードの内容は、上記第22の実施形態における高頻度サポートモードの内容と同一である。第1の高頻度サポートモードにおいて電役開放当選となった場合の普電開放状態の実行態様は、第2の高頻度サポートモードにおいて電役開放当選となった場合の普電開放状態の実行態様と同一である。また、第1の高頻度サポートモードにおいて実行される普図表示部38aの変動表示回の実行期間は、第2の高頻度サポートモードにおいて実行される普図表示部38aの変動表示回の実行期間と同一である。第2の高頻度サポートモードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に高い確率（具体的には250/251）に設定されている。第1の高頻度サポートモードは、普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に低い確率（具体的には1/251）に設定されている点において、第2の高頻度サポートモードと相違している。したがって、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が継続された場合、単位時間当たりで普電装置401が開放状態となっている割合の期待度は、第2の高頻度サポートモードが最も高く、第1の高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。第1の高頻度サポートモードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が低いため、第1の高頻度サポートモードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、第2の高頻度サポートモードと比較して、普電装置401への入球が発生し難い。

【3651】

このように、低頻度サポートモード、第1の高頻度サポートモード及び第2の高頻度サポートモードが存在している構成とすることにより、通常遊技状態又は微時短状態において右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下するようにすることができるとともに、時短状態において右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、偶発的に普電装置401に入球しない遊技球が発生する場合を除いて、基本的に全ての遊技球が普電装置401に入球し、振分ユニット410に向けて流下する遊技球が基本的に発生しないようにすることができる。

【3652】

なお、第1の高頻度サポートモードにおいて実行される普図当否判定処理における電役開放当選の発生確率として第2の高頻度サポートモードにおいて実行される普図当否判定処理における電役開放当選の発生確率と同一の確率が設定されており、第1の高頻度サポートモードにおける普電開放状態の実行態様が低頻度サポートモードにおける普電開放状態の実行態様と同一である構成としてもよい。第1の高頻度サポートモードにおける普電装置401の開放継続期間が短い期間（具体的には0.7秒の期間）となるため、当該構成においても右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下するようにすることができる。

【3653】

(124) 上記(122)の構成又は上記(123)の構成において、時短状態を終了させて微時短状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成としてもよい。具体的には、時短状態を終了させる微時短状態に移行させる契機となり得る小当た

り結果として、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している。通常遊技状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて大当たり結果となり、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には時短状態となる。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第1小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて微時短状態となる。また、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第2小当たり結果となり、当該時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達した場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて微時短状態となる。微時短状態において小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されることにより、振分ユニット410に遊技球を到達させることが可能となるとともに、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させて開放実行モードに移行させることが可能となる。このように、時短状態を終了させて微時短状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成とすることにより、振分実行モードの開始前に微時短状態への移行が発生するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、時短状態を終了させて微時短状態に移行させるタイミングとして、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングに代えて、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングが設定されている構成としてもよい。

10

【3654】

（125）上記（122）の構成又は上記（123）の構成において、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成としてもよい。具体的には、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させる契機となり得る小当たり結果として、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している。通常遊技状態又は微時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には微時短状態となる。また、通常遊技状態又は微時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には時短状態となる。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第1小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて通常遊技状態となる。また、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第2小当たり結果となり、当該時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達した場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて通常遊技状態となる。通常遊技状態において小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されることにより、振分ユニット410に遊技球を到達させることが可能となるとともに、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させて開放実行モードに移行させることが可能となる。このように、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成とすることにより、振分実行モードの開始前に時短状態から通常遊技状態への移行が発生するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングとして、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングに代えて、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングが設定されている構成としてもよい。

20

30

40

【3655】

（126）上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了処理（図227（a））が実行される場合と、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生するタイミングで即時高頻度終了処理（図227（a））が実行される場合と、が存在している構成としてもよい。具体的には、小当たり結果として、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している。

50

時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第1小当たり結果となり、当該時短状態における第1小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了処理が実行されて低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることにより、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を容易に発生させることが可能となる。一方、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第2小当たり結果となり、当該時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分
10 実行モードが開始される。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したタイミング、又はV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了したタイミングで、即時高頻度終了処理が実行される。当該場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始されるため、偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生する場合を除いて、基本的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない。このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる契機となった小当たり結果の種類に応じて、高頻度サポート
20 モードが終了されて低頻度サポートモードとなるタイミングが変動する構成とすることにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた後に、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を容易に発生させることが可能な状況となる場合と、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を基本的に発生させることができない状況となる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第1小当たり結果となり、当該時短状態における第1小当たり結果の発生回数が上限回数に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで即時高頻度終了処理が実行されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。

【3656】

(127) 上記(126)の構成において、高頻度サポートモードにおいても右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分ユニット410に向けて流下する遊技球が発生し得る構成としてもよい。具体的には、普電装置401は、上記第22の実施形態における上流側減速壁413及び下流側減速壁414を不具備であり、遊技球がスルーゲート35に入賞してから、当該遊技球が普電装置401の普電誘導板409に落下し、自重により普電誘導板409の右端まで移動して普電誘導板409から離れるまでに要する時間が1.4秒未満の時間（例えば1.2秒）となっている。このため、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が継続された場合、高頻度サポートモードにおいても普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下し得る。但し、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が継続された場合に振分ユニット410に到達する遊技球の数は、高頻度サポートモードよりも低頻度サポートモードにおいて多くなる。このように、
30 高頻度サポートモードにおいても右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分ユニット410に向けて流下する遊技球が発生し得る構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能となるようにすることができる。当該場合には、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されるため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した後は、振分実行モードが終了するまで、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状態、すなわち振分
40
50

装置部 4 1 1 に遊技球を入球させ易い状態となる。振分実行モードの開始時から振分装置部 4 1 1 に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第 1 小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）と、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した後に振分装置部 4 1 1 に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第 2 小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）とが存在している構成とすることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3 6 5 7】

（1 2 8）上記（1 2 6）の構成において、上記第 2 2 の実施形態における普電装置 4 0 1 に代えて上記第 2 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1 が設けられている構成としてもよい。具体的には、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードである場合と比較して、特別入賞装置 1 5 1 に入球する遊技球の数が増えるが、高頻度サポートモードにおいても特別入賞装置 1 5 1 に入球することなく振分ユニット 4 1 0 に向けて流下する遊技球が発生する。このため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況においても、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知を発生させることが可能となる。但し、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況は、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況と比較して、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知を発生させ難い状況である。このように、高頻度サポートモードにおいても右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に振分ユニット 4 1 0 に向けて流下する遊技球が発生し得る構成とすることにより、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり、時短状態における第 2 小当たり結果の発生回数が上限回数に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知を発生させることが可能となるようにすることができる。当該場合には、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生したことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されるため、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した後は、振分実行モードが終了するまで、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状態、すなわち特別入賞装置 1 5 1 に遊技球を入球させ易い状態となる。振分実行モードの開始時から特別入賞装置 1 5 1 に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第 1 小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）と、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した後に特別入賞装置 1 5 1 に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第 2 小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）とが存在している構成とすることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3 6 5 8】

（1 2 9）上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では、高頻度サポートモードとなる遊技状態において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行回数、並びに第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数に基づいて高頻度終了条件が満たされたか否かの判定が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、高頻度サポートモードとなる遊技状態において実行された普図表示部 3 8 a の変動表示回数に基づいて高頻度終了条件が満たされたか否かの判定が行われる構成としてもよい。具体的には、いずれかの時短状態（第 2 2 ～第 2 8 の実施形態では時短状態 S T A 1 ～S T A 3、第 2 9 の実施形態では時短状態 S T B 1 ～S T B 3、第 3 0 の実施形態では時短状態 S T C 1 ～S T C 4、第 3 1 の実施形態では時短状態 S T D 1 ～S T D 1 0、第 3 2 の実施形態では時短状態 S T E 1 ～S T E 1 3）が開始される場合には、当該時短状態において実行可能な普図表示部 3 8 a における変動表示の上限回数として「3 0 0 0 0」が設定されるとともに、終了準備状態（第 2 2 ～第 2 6、第 2 8 の実施形態では終了準備状態 S T A 4、第 2 9 の実施形態では終了準備状態 S T B 4、第 3 0 の実施形態では終了準備状態 S T C 5、第 3 1 の実施形態では終了準備状態 S T D 1 1、第 3 2 の実施形態では終了準備状態 S T E 1 4）が開始される場合には、当該終了準備状態にお

いて実行可能な普図表示部 38 a における変動表示の上限回数として「15」が設定される。時短状態又は終了準備状態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく当該時短状態又は終了準備状態において実行された普図表示部 38 a における変動表示の回数が上限回数に達した場合に、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたと判定される。

【3659】

主側 MPU 8 2 は、第 1 特図表示部 37 a における遊技回、第 2 特図表示部 37 b における遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードが実行されていない状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。また、主側 MPU 8 2 は、第 1 特図表示部 37 a における遊技回又は第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該遊技回が終了したことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。さらにまた、主側 MPU 8 2 は、第 1 特図表示部 37 a における遊技回又は第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了したことに基づいて当該大当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。また、主側 MPU 8 2 は、第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて当該振分実行モードの契機となった小当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。

【3660】

主側 MPU 8 2 は、開閉実行モードが実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて当該開閉実行モードの契機となった大当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。また、主側 MPU 8 2 は、振分実行モードが実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて当該振分実行モードの契機となった小当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。このように、高頻度サポートモードとなる遊技状態において実行された普図表示部 38 a の変動表示回数に基づいて高頻度終了条件が満たされたか否かの判定が行われる構成としても、時短状態が継続されている状況が長期間に亘って継続されてしまうことを防止することができるとともに、終了準備状態において実行可能な遊技回の回数が時短状態において実行可能な遊技回の回数よりも抑えられている構成とすることができる。

【3661】

(130) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態において、いずれかの時短状態 STA1 ～ STA3, STB1 ～ STB3, STC1 ～ STC4, STD1 ～ STD10, STE1 ～ STE13 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために発生回数が参照されない小当たり結果が存在している構成としてもよい。例えば、上記第 22 の実施形態の第 3 時短状態 STA3 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数

が参照される一方、第2～第7小当たり結果の発生回数は参照されない構成としてもよい。これにより、第3時短状態STA3には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし得る小当たり結果（第1小当たり結果）と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果（第2～第7小当たり結果）とが存在している構成とすることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了が満たされたか否かを判定するために、第3時短状態STA3では発生回数が参照されない一方、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2では発生回数が参照される小当たり結果（第2～第7小当たり結果）が存在している構成とすることができる。よって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。とともに、遊技内容を多様化させることができる。

10

【3662】

（131）上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果について、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数として3回以上の回数が設定されている構成としてもよい。例えば、上記第22の実施形態において、第2時短状態STA2にて、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数が2回に設定されており、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第7小当たり結果の発生回数が3回に設定されており、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数が4回に設定されており、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数が100回に設定されている構成としてもよい。これにより、第2時短状態STA2が開始された後において最初に第4小当たり結果又は第5小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされず、当該第2時短状態STA2における第4小当たり結果の発生回数又は第5小当たり結果の発生回数が2回となった場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるようにすることができる。また、第2時短状態STA2が開始された後において最初の第7小当たり結果が発生した場合、及び2回目の第7小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされず、当該第2時短状態STA2における第7小当たり結果の発生回数が3回となった場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるようにすることができる。さらにまた、第2時短状態STA2が開始された後において1回目～3回目の第3小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされず、当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が4回となった場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるようにすることができる。このように、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数として4種類以上の回数が設定されている構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技内容を多様化させることができる。

20

30

【3663】

（132）上記第22～第24，第28～第32の実施形態において、終了準備状態STA4，STB4，STC5，STD11，STE14において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の上限回数として「2」以上の回数が設定されている構成としてもよい。これにより、終了準備状態STA4，STB4，STC5，STD11，STE14においていずれかの小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性を高めることができるとともに、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードであるいずれかの遊技状態に移行する可能性を高めることができる。

40

【3664】

（133）上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の組合せが相違しており、小当たり結果

50

の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の発生確率が同一である遊技状態が存在している構成としてもよい。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の組合せが相違しており、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の数が同一である遊技状態が存在している構成としてもよい。具体的には、第1時短状態及び第2時短状態を含む複数の時短状態が存在しているとともに、第1小当たり結果～第4小当たり結果を含む複数の小当たり結果が存在している。第1時短状態及び第2時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる確率～第4小当たり結果となる確率は同一の確率である。第1時短状態では、第1小当たり結果が1回発生した場合、第2小当たり結果が1回発生した場合、第3小当たり結果が100回発生した場合、又は第4小当たり結果が100回発生した場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。第1時短状態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果は第1小当たり結果及び第2小当たり結果の2つである。第2時短状態では、第1小当たり結果が100回発生した場合、第2小当たり結果が100回発生した場合、第3小当たり結果が1回発生した場合、又は第4小当たり結果が1回発生した場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。第2時短状態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果は第3小当たり結果及び第4小当たり結果の2つである。

10

【3665】

(134) 上記第22～第32の実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「1」又は「2」が設定されている小当たり結果と比較して、高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「100」が設定されている小当たり結果が存在している構成としたが、これに限定されることはなく、当該高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「50」が設定されている小当たり結果が存在している構成としてもよく、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「200」が設定されている小当たり結果が存在している構成としてもよい。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「50」又は「200」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率を、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「1」又は「2」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも低い確率とすることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「1」又は「2」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象を起り易く、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「50」又は「200」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象が起り難い構成とすることができる。

20

30

【3666】

(135) 上記第22～第32の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る複数の小当たり結果のうち一部の小当たり結果については、各時短状態STA1～STA3，STB1～STB3，STC1～STC4，STD1～STD10，STE1～STE13において高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が「1」に設定されている構成としてもよい。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が当該一部の小当たり結果となった場合には、時短状態STA1～STA3，STB1～STB3，STC1～STC4，STD1～STD10，STE1～STE13の種類とは無関係に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、振分実行モードの開始前に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

40

50

【3667】

(136) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードに代えて、遊技球の普電装置401への入球が不可となる非サポートモード及び遊技球の普電装置401への入球が可能となるサポートモードが設けられている構成としてもよい。非サポートモードでは、普電開放状態が発生しないため、遊技球の普電装置401への入球が不可となる。サポートモードでは、上記第22～第32の実施形態における高頻度サポートモードと同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間(1秒)となり、普電開放状態の実行モードは長開放(2秒)が3回発生する高期待度モードとなる。これにより、非サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合に、サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と比較して、振分ユニット410に到達する遊技球の数が増加することができる。よって、非サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることを遊技者に期待させることができる。

10

【3668】

(137) 上記第22～第32の実施形態では、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいて振分装置部411に設けられた検知センサの検知領域を通過する遊技球が検知される度に移行抽選が実行され、当該移行抽選にて当選結果が発生したことに基づいて、当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としてもよい。これにより、振分実行モードにおいて遊技球の振分装置部411への入球を発生させることにより開閉実行モードへの移行を発生させ得る構成とすることができる。また、振分実行モードにおいて振分装置部411に設けられた検知センサの検知領域を通過する遊技球が検知されたことに基づいて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としてもよい。これにより、振分実行モードにおいて遊技球の振分装置部411への入球が発生した場合には当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行することを遊技者に確信させることができる。

20

【3669】

(138) 上記第22～第32の実施形態では、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいて当該振分実行モードの終了後に、当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率が高められている高確率状態に移行する構成としてもよい。当該構成においても、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させるために、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

30

【3670】

(139) 上記第22～第32の実施形態において、図柄表示装置41の一部領域にて普電開放状態に対応する普電開放演出が実行される構成であって、普電開放演出の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には普電開放演出が途中で終了される構成としてもよい。普電開放演出では、開放状態となった普電装置401の画像が当該一部領域に表示され、普電開放演出が終了されることにより当該画像表示が終了される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されて、普電開放状態が終了したことを遊技者が把握可能とすることができる。

40

【3671】

(140) 上記第22～第32の実施形態において、図柄表示装置41の一部領域にて普図表示部38aにおける変動表示及び確定表示に対応する普図対応演出が実行される構成であって、普図対応演出の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には普図対応演出が途中で終了される構成としてもよい。普図対応演出では、普図表示部38aにお

50

る変動表示が実行されている状況において当該一部領域に「変動中」という文字が表示されるとともに、確定表示が実行されている状況において当該一部領域に「外れ」又は「電役開放当選」という文字が表示される。そして、普図対応演出が終了される場合にはこれらの文字の表示が終了される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されて、普図表示部38aにおける変動表示又は確定表示が終了したことを遊技者が把握可能とすることができる。

【3672】

(141) 上記第22～第32の実施形態では、高頻度サポートモードとなることにより普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなり、高期待度モードでは長開放(2秒)が3回発生する構成としたが、これに限定されることはなく、高期待度モードでは1秒間の開放が6回発生する構成としてもよく、高期待度モードでは6秒間の開放が1回発生する構成としてもよい。これらのいずれかの構成とした場合においても、高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、遊技球の普電装置401への入球が発生し易くすることができるとともに、遊技球が振分ユニット410に到達する可能性が低くなるようにすることができる。

【3673】

(142) 上記第22～第32の実施形態では、高期待度モードにおける普電側のインターバル期間(1秒)として、遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地し、自重により普電誘導板409の右端まで移動して普電誘導板409から離れるまでに要する時間(約2秒)よりも短い期間が設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、高期待度モードにおける普電側のインターバル期間として、当該2秒よりも長い期間が設定されている構成としてもよい。具体的には、高期待度モードにおける普電側のインターバル期間が2.4秒に設定されている。これにより、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに普電側のインターバル期間中である状況において着地領域409aに着地した遊技球の一部が普電装置401に入球するとともに、当該状況において着地領域409aに着地した遊技球の一部が普電装置401に入球することなく普電装置401よりも下流側に流下する構成とすることができる。

【3674】

(143) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行された場合には基本的に振分装置部411への入球が発生しない構成において、小当たり結果の発生回数により高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が偶発的に発生した場合には、開閉実行モードの終了後に振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する移行先に遊技状態を移行させる処理構成としてもよい。これにより、開閉実行モードの終了時に、振分実行モードの契機となった小当たり結果の発生により高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理を不要とすることができる。よって、開閉実行モードの終了時に遊技状態を設定するための処理構成を簡素化することができる。

【3675】

(144) 上記第22～第32の実施形態において、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0において、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作(所謂「右打ち」)が行われていることが特定された場合に、左側領域PA6を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作(所謂「左打ち」)を行うように警告する左打ち報知が実行される構成としてもよい。主側MPU82は、スルーゲート35への入球が検知されたタイミングから所定の期間内(例えば3秒以内)にさらにスルーゲート35への入球が検知された場合に、所謂「右打ち」が行われていることを特定する。左打ち報知では、図柄表示装置41に「左打ちして下さい」という文字画像が表示される。また、左打ち報知では、表示発光部64が左打ち報知に対応する態様で発光するように発光制御が実行されるとともに、「左打ちして下さい」という音声出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。これにより、通常遊技状態STA0,

STB0, STC0, STD0, STE0では基本的に所謂「左打ち」が行われるようにすることができる。

【3676】

(145) 上記第22～第32の実施形態において、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0にて小当たり結果が発生した場合には当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しても開閉実行モードに移行しない構成としてもよい。また、当該場合において、振分実行モードが実行されてもV入賞閉鎖状態が維持される構成としてもよく、振分実行モードの実行期間が短い時間（例えば2秒）に設定される構成としてもよい。このように、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0において発生した小当たり結果を契機とした振分実行モードが、高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4, STB1～STB4, STC1～STC5, STD1～STD11, STE1～STE14のいずれかにおいて発生した小当たり結果を契機とした振分実行モードよりも遊技者にとって不利な態様で実行される構成とすることにより、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0において、基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

【3677】

(146) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードの実行中に低頻度サポートモードに対応する態様で普電装置401の制御が実行される一方、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードが維持された状態で実行された振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードの実行中に高頻度サポートモードに対応する態様で普電装置401の制御が実行される構成としてもよい。低頻度サポートモードに対応する態様で普電装置401の制御が実行される場合には、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間（10秒）となり、普電開放状態の実行モードは短開放（0.7秒）が1回発生する低期待度モードとなる。また、高期待度サポートモードに対応する態様で普電装置401の制御が実行される場合には、普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間（1秒）となり、普電開放状態の実行モードは長開放（2秒）が3回発生する高期待度モードとなる。高期待度サポートモードに対応する態様で普電装置401の制御が実行される場合には、開閉実行モードにおいて遊技球が特電入賞装置32に到達することが困難となる。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードが維持された状態で実行された振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合と同様の利益が遊技者に付与されてしまうことを防止することができる。

【3678】

(147) 上記第22～第32の実施形態では、普電装置401の閉鎖状態において普電誘導板409の上面に載った遊技球の移動速度を低減させるための手段として上流側減速壁413及び下流側減速壁414が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、当該手段として遊技球が載る普電誘導板409の上面に案内溝部が形成されている構成としてもよい。案内溝部は、遊技球の下側の一部が入り込む深さ寸法を有しており、遊技球をパチンコ機10前側及びパチンコ機10後側に蛇行させながら普電誘導板409の上流側の端から普電誘導板409の下流側の端まで誘導する形状に形成されている。これにより、普電装置401の閉鎖状態において普電誘導板409の上面に載った遊技球をパチンコ機10前側及びパチンコ機10後側に蛇行させて、遊技球の移動速度を低減

することができるとともに、遊技球が普電誘導板 409 の上面を移動するのに要する時間を増加させることができる。

【3679】

(148) 上記第22～第32の実施形態において、上流側減速壁413及び下流側減速壁414に代えて、普電誘導板409の上面から上方に向けて突出させて形成された釘状の突起部が複数設けられている構成としてもよい。これらの突起部は、普電誘導板409の上に載った遊技球が当該普電誘導板409の下流側の端部まで移動する過程で複数の突起部に衝突するように設けられている。これにより、普電誘導板409の上を移動する遊技球の移動経路が直線となることを防止することができるとともに、当該遊技球が当該突起部に衝突する度に当該遊技球の移動速度が低減されるようにすることができる。

10

【3680】

(149) 上記第22～第32の実施形態において、いずれかの時短状態(第22～第28の実施形態では時短状態STA1～STA3、第29の実施形態では時短状態STB1～STB3、第30の実施形態では時短状態STC1～STC4、第31の実施形態では時短状態STD1～STD10、第32の実施形態では時短状態STE1～STE13)において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中に、継続挑戦演出が実行される構成としてもよい。継続挑戦演出は、小当たり結果を契機とした振分実行モードの終了後における遊技状態又は当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態となる時短継続の成功に挑戦する演出である。継続挑戦演出は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。継続挑戦演出では、図柄表示装置41に、味方キャラクタが運転する車、第1敵キャラクタが運転する車及び第2敵キャラクタが運転する車が表示されるとともに、図柄表示装置41において当該3つの車で先にゴール地点に到着することを競うカーレースが行われ、当該カーレース中に味方キャラクタが運転する車の順位が変動する様子が表示される。

20

【3681】

振分実行モードの終了後又は当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態となる場合には、時短継続に成功したことを報知する継続成功演出が実行される。継続成功演出では、味方キャラクタの車が先頭でゴールする様子が図柄表示装置41に表示される。また、時短継続に成功したことを報知する態様で表示発光部64の発光制御が行われるとともに、継続成功報知音がスピーカ部65から出力される。振分実行モードの終了後又は当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態STA4、STB4、STC5、STD11、STE14となる場合には、終了準備状態STA4、STB4、STC5、STD11、STE14に転落したことを報知する第1転落演出が実行される。第1転落演出では、味方キャラクタの車が2位でゴールする様子が図柄表示装置41に表示されるとともに、第1転落報知音がスピーカ部65から出力される。振分実行モードの終了後又は当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態STA0、STB0、STC0，STD0，STE0となる場合には、通常遊技状態STA0，STB0，STC0，STD0，STE0に転落したことを報知する第2転落演出が実行される。第2転落演出では、味方キャラクタの車が最下位でゴールする様子が図柄表示装置41に表示されるとともに、第2転落報知音がスピーカ部65から出力される。継続成功演出、第1転落演出及び第2転落演出は例えば2秒間に亘って実行される。

30

40

【3682】

このように、いずれかの時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に

50

、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中に継続挑戦演出が実行される構成とすることにより、振分実行モード中に、時短継続に成功するか否かに遊技者の関心を向けさせることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されて当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない事象が繰り返し発生した場合においても、遊技者を退屈させてしまう可能性を低減することができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3683】

(150) 上記第22～第32の実施形態において、いずれかの時短状態(第22～第28の実施形態では時短状態STA1～STA3、第29の実施形態では時短状態STB1～STB3、第30の実施形態では時短状態STC1～STC4、第31の実施形態では時短状態STD1～STD10、第32の実施形態では時短状態STE1～STE13)において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中にバトル演出が実行される構成としてもよい。振分実行モードの開始時にバトル演出が開始される。そして、振分実行モードの終了時にバトル演出が終了されるとともに、結果報知演出が開始される。結果報知演出は、例えば2秒間に亘って実行される。振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合、結果報知演出はオープニング演出が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて終了する。バトル演出及び結果報知演出は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。バトル演出では、図柄表示装置41に味方キャラクタ及び敵キャラクタの画像が表示され、図柄表示装置41において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示される。音光側MPU93は、バトルの効果音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御を実行するとともに、バトルの内容に対応する態様で発光するように表示発光部64の発光制御を実行する。

【3684】

振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードの終了後にいずれかの時短状態が開始される場合には、振分実行モードの終了時に結果報知演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利結果報知演出が実行される。これにより、開閉実行モードの終了後にいずれかの時短状態が開始されることを遊技者に報知することができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することなく、当該振分実行モードの前後においていずれかの時短状態である状態が維持される場合には、振分実行モードの終了時に結果報知演出として、敵キャラクタが逃走するとともに味方キャラクタの強さを示すレベルが上昇するレベル上昇結果報知演出が実行される。これにより、振分実行モードの開始前の遊技状態を維持できたことを遊技者に報知することができる。さらにまた、振分実行モードの終了後に通常遊技状態STA0、STB0、STC0、STD0、STE0又は終了準備状態STA4、STB4、STC5、STD11、STE14において遊技回が実行される状況となる場合には、振分実行モードの終了時に結果報知演出として、味方キャラクタが敗北する敗北結果報知演出が実行される。これにより、いずれかの時短状態である状態が維持できなかったことを遊技者に報知することができる。

【3685】

このように、いずれかの時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中にバトル演出が実行される構成とすることにより、振分実行モード中に、味方キャラクタが勝利するか否か、及び味方キャラクタのレベルが上昇するか否かに遊技者の関心を向けさせることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されて当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない事象が繰り返し発生した場合においても、遊技者を退屈させてしまう可能性を低減することができる。よって、遊技の興

趣向上を図ることが可能となる。

【3686】

(151) 上記第22～第32の実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該タイミングで高頻度終了設定処理が実行される構成としてもよい。高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。一方、高頻度終了設定処理が実行されても実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示又は実行中である普電開放状態は終了されない。このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で高頻度終了設定処理が実行される構成とすることにより、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理構成を不具備としながら、当該タイミングで高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

10

【3687】

(152) 上記第22～第32の実施形態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が行われている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合に当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が終了されて即時停止用の絵柄の確定表示が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合に当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が継続されて、普図表示部38aにおける変動表示回の残り時間が0.4秒になるタイミングで即時停止用の絵柄の確定表示が開始される構成としてもよい。これにより、普図表示部38aにおける変動表示の実行期間が短縮されないようにしながら、普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

20

【3688】

(153) 上記第22～第32の実施形態において、普電開放状態の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には当該普電開放状態を終了させる処理が実行される一方、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示又は確定表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には当該変動表示又は確定表示が継続される構成としてもよい。即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。このため、普図表示部38aにおける変動表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行されて当該変動表示が継続されるとともに、当該変動表示の終了後に確定表示が行われ、当該確定表示の終了後に普電開放状態が実行される場合、又は普図表示部38aにおける確定表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行されて当該確定表示が継続されるとともに、当該確定表示の終了後に普電開放状態が実行される場合、当該普電開放状態の実行モードは短開放（0.7秒）が1回発生する低期待度モードとなる。これに対して、遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電装置401の短開放が1回発生した場合には第2作動口402への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。このように、普図表示部38aにおける変動表示又は確定表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行されて当該変動表示又は確定表示が継続されるとともに、普図表示部38aにおける変動表示及び確定表示の終了後に普電開放状態が実行され得る構成においても、振分実行モード中に普電装置401に到達した遊技球の大部分が第2作動口402に入球することなく振分ユニット410に向けて流下するようにすることができる。

30

40

【3689】

(154) 上記第22～第32の実施形態では、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される場合には高頻度終了設定処理が実行さ

50

れる構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合にも即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるタイミングで、普電開放状態が終了されている状態とすることができる。

【3690】

(155) 上記第22～第32の実施形態では、振分実行モードの実行期間に亘ってV入賞閉鎖状態とV入賞開放状態との間で振分装置部411におけるV入賞切換片422の切り換えが繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードの開始時にV入賞閉鎖状態からV入賞開放状態への切り換えが行われた後、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生するタイミング及び当該振分実行モードの実行期間（具体的には6秒）が終了するタイミングのうちいずれか早いタイミングまで、当該V入賞開放状態が継続される構成としてもよい。振分実行モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいてV入賞閉鎖状態に切り換えられる。振分実行モードの途中でV入賞閉鎖状態に切り換えられた場合、当該振分実行モードが終了するまでV入賞閉鎖状態が維持される。また、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時にV入賞閉鎖状態に切り換えられる。このように、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生するまでV入賞開放状態が継続される構成とすることにより、振分実行モードの開始後において最初に振分装置部411に入球した遊技球がV入賞通路領域412cに入球し、V入賞検知センサ425にて検知される可能性を高めることができる。これにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する可能性を高めることができる。また、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了し、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始された場合に、振分装置部411に遊技球を入球させれば開閉実行モードへの移行が発生すると遊技者に思わせることができる。

【3691】

(156) 上記第22～第32の実施形態では、V入賞閉鎖状態とV入賞開放状態との間で切り換えを行うためのV入賞切換片422が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、当該V入賞切換片422を不具備であり、振分装置部411の内部においてV入賞通路領域412cが上方に向けて常時開放されている構成としてもよい。これにより、振分装置部411に入球してもV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない可能性を残しながら、振分装置部411に遊技球が入球した場合に当該遊技球がV入賞検知センサ425にて検知される可能性を高めることができる。

【3692】

(157) 上記第22～第32の実施形態において、スルーゲート35に入球した後に普電装置401に向けて流下する遊技球が普電誘導板409における着地領域409aに着地するようにガイドするガイド釘が遊技盤24に設けられている構成としてもよい。ガイド釘は、遊技球の直径よりも若干大きい距離だけ横方向に離間させて、スルーゲート35の下方であるとともに着地領域409aの上方である位置に、左右に1本ずつ設けられている。スルーゲート35から普電装置401に向けて流下する遊技球は、左右のガイド釘の間を通過して着地領域409aに着地する。これにより、スルーゲート35と着地領域409aとの間の距離が離れている構成においても、遊技球の着地位置によって当該遊技球が普電誘導板409の上に滞在する時間の変動してしまうことを防止することができる。

【3693】

(158) 上記第22～第32の実施形態において、第2作動口検知センサ406の検知範囲が普電排出通路部408よりも遊技球の移動方向の上流側に設定されている構成と

してもよい。具体的には、第2作動口検知センサ406の検知範囲が普電案内通路407の入口部に設定されている構成としてもよく、第2作動口検知センサ406の検知範囲が普電通路形成体405における普電左側部405aの入口に設定されている構成としてもよい。これにより、第2作動口402に入球した遊技球が第2作動口検知センサ406にて検知されるまでに最大で要する時間を短縮することができる。

【3694】

(159) 上記第22～第32の実施形態において、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/1$ （具体的には $250/251$ ）に設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が $1/1$ （具体的には $251/251$ ）に設定されている構成としてもよい。これにより、高頻度サポートモードにおいて普電装置401に到達した遊技球の全てを第2作動口402に入球させて、高頻度サポートモードにおいて振分ユニット410に到達する遊技球が発生しないようにすることができる。

10

【3695】

(160) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果が発生した場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、全ての小当たり結果に対応する共通の図柄の組合せ（例えば「3・4・1」）が図柄表示装置41に停止表示される構成としてもよい。これにより、振分実行モードの開始前には小当たり結果の種類が把握されないようにして、振分実行モード中に実行される状態選択演出及び当該振分実行モード後に実行される選択結果報知演出への注目度を高めることができる。

20

【3696】

(161) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモードでは普電装置401への入球が不可となる構成としてもよい。これにより、低頻度サポートモードにおいて遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に当該遊技球が普電装置401に入球しないようにすることができる。これにより、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報が保留記憶されることを防止することができるとともに、当該第2保留情報を契機として第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されることを防止することができる。また、高頻度サポートモードにおいて普電装置401に向けて流下する遊技球の全てが、普電装置401に入球することなく振分ユニット410に到達するようにすることができる。

30

【3697】

(162) 上記第22～第32の実施形態では、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には遊技球が普電装置401に入球不可となる構成としたが、これに限定されることはなく、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合と比較して、遊技球が普電装置401に入球しづらくなる構成としてもよい。具体的には、可変表示ユニット36における図柄表示装置41の左側上方の部分である左上枠部には、上側領域PA5から左側領域PA6に向けて流下しようとする遊技球のうちの一部を右側領域PA7に設けられたスルーゲート35に誘導することを可能とするワープ通路の入口部が形成されている。本構成において、遊技盤24の下端から当該ワープ通路の入口部までの距離は、遊技盤24の下端からスルーゲート35までの距離よりも大きく、当該入口部に入球してワープ通路を通過した遊技球をスルーゲート35に向けて流下させることが可能となっている。このように、上側領域PA5から左側領域PA6に向けて流下しようとする遊技球の一部がワープ通路を通過してスルーゲート35に入球する構成とすることにより、左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合と比較して遊技球が普電装置401に入球しづらくなる構成とすることができる。

40

【3698】

50

(163) 上記第26～第28の実施形態において、第2特図保留エリア112に記憶される第2保留情報に、当該第2保留情報の取得時におけるサポートモードの情報が含まれている構成としてもよい。具体的には、高頻度サポートモードにおいて第2保留情報が取得された場合には、取得時のサポートモードが高頻度サポートモードであったことを示す「1」という情報を含む第2保留情報が第2特図保留エリア112におけるいずれかのエリア112a～112dに格納される。また、低頻度サポートモードにおいて第2保留情報が取得された場合には、取得時のサポートモードが低頻度サポートモードであったことを示す「0」という情報を含む第2保留情報が第2特図保留エリア112におけるいずれかのエリア112a～112dに格納される。これにより、主側MPU82が第2保留情報に対応する遊技回の開始時に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を選択する場合に、第2保留情報に含まれている「1」又は「0」の情報に基づいて当該第2保留情報の取得時におけるサポートモードを特定し、当該特定したサポートモードにする絵柄の変動表示期間が選択されるようにすることができる。

10

【3699】

(164) 上記第26～第28の実施形態において、高頻度サポートモードにて、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が「1」減少したことに基づいて保留促進報知が実行される構成としてもよく、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が減少して報知基準個数未満（例えば3個未満）となったことに基づいて保留促進報知が実行される構成としてもよく、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が減少して「0」となったことに基づいて保留促進報知が実行される構成としてもよい。これにより、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報を記憶可能である状況において保留促進報知が実行されるようにすることができる。

20

【3700】

(165) 上記第26～第28の実施形態において、保留促進報知として、「右打ちをして下さい」という音声スピーカ部65から出力されるようにする音出力制御が実行される構成としてもよく、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作を行うように促す態様で表示発光部64の右部のみを発光させる発光制御が実行される構成としてもよい。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作が行われて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が増加する可能性を高めることができる。

30

【3701】

(166) 上記第26～第28の実施形態において、高頻度サポートモードにて、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作を行うべき状況であることを報知する専用の右打ち報知発光部が遊技盤24に設けられており、保留促進報知にて当該右打ち報知発光部が点灯される構成としてもよい。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作が行われる可能性を高めることができる。

【3702】

(167) 上記第26～第28の実施形態において、保留促進報知が実行される場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に図柄表示装置41にて実行されている図柄の変動表示において1つ目の図柄が停止されるタイミングで保留促進報知が開始される構成としてもよく、当該図柄の変動表示において2つ目の図柄が停止されるタイミングで保留促進報知が開始される構成としてもよい。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の開始時には保留促進報知が開始されず、当該絵柄の変動表示期間の途中で保留促進報知が開始されるようにすることにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の途中で保留促進報知が開始されるか否かに注目させることができる。

40

【3703】

(168) 上記第28の実施形態において、時短終了予告演出として、終了までに増加可能な第2特図保留エリア112における第2保留情報の数を表示する文字が図柄表示装置41に表示されるようにする表示制御が実行される構成としてもよく、「まもなく時短

50

終了」という音声スピーカ部 65 から出力されるようにする音出力制御が実行される構成としてもよく、時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 の終了を予告する色で表示発光部 64 を発光させる発光制御が実行される構成としてもよい。これにより、遊技球が右側領域 P A 7 を流下する態様で発射操作装置 28 の操作が行われて第 2 特図保留エリア 112 に記憶されている第 2 保留情報の数が増加する可能性を高めることができる。

【3704】

(169) 上記第 26 ~ 第 28 の実施形態では、第 2 特図保留エリア 112 に記憶可能な第 2 保留情報の数が 4 個に設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第 2 特図保留エリア 112 に記憶可能な第 2 保留情報の数が 1 ~ 3 個のいずれかに設定されている構成としてもよく、第 2 特図保留エリア 112 に記憶可能な第 2 保留情報の数が 5 個以上の数に設定されている構成としてもよい。これにより、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図保留エリア 112 に記憶されている第 2 保留情報が存在し得る構成とすることができる。

10

【3705】

(170) 主制御装置 71 から出力されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置 91 により表示制御装置 101 が制御される構成に代えて、主制御装置 71 から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置 101 が音声発光制御装置 91 を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置 91 と表示制御装置 101 とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置 71 に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置 71 に集約されていてもよい。また、主制御装置 71 から音声発光制御装置 91 に出力されるコマンドの構成や、音声発光制御装置 91 から表示制御装置 101 に出力されるコマンドの構成も任意である。

20

【3706】

(171) 遊技回用の演出が実行される装置は、図柄表示装置 41 に限定されることはなく、可動式に設けられた装飾部材が動作することで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、所定の発光部を点灯させることで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、上記各態様の全部又は一部の組合せによって遊技回用の演出が実行される構成としてもよい。

【3707】

30

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

【3708】

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

40

【3709】

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

【3710】

(173) 上記第 1 ~ 第 32 の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 2 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 4 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 5 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 3 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 6 の実施形態の特徴的な

50

構成と、上記第 9 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 2 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 5 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 8 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 10 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 17 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 22 の実施形態の特徴的な構成とを組み合わせてもよい。また、上記第 1 ～ 第 32 の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【3711】

＜上記実施形態から抽出される発明群について＞

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

【3712】

＜特徴 A 群＞

特徴 A 1．少なくとも所定状況において遊技者に付与された遊技価値の数を利用して、付与対応情報（第 5 ～ 第 9 の実施形態における所定差球数など）を導出する所定導出手段（第 5 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 6203 ～ ステップ S 6208 の処理を実行する機能など）と、

当該所定導出手段が導出した前記付与対応情報が所定対象情報（第 5 ～ 第 9 の実施形態における終了基準個数など）となったことに基づいて特定処理（第 5 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6302 ～ ステップ S 6305、ステップ S 6405 ～ ステップ S 6408 及びステップ S 6503 ～ ステップ S 6506 の処理など、第 6 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6806 ～ ステップ S 6810 の処理など、第 7 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6902 ～ ステップ S 6904 の処理など、第 8 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7002、ステップ S 7105 及びステップ S 7203 の処理など、第 9 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7403 の処理など）を実行する特定実行手段（第 5 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6302 ～ ステップ S 6305、ステップ S 6405 ～ ステップ S 6408 及びステップ S 6503 ～ ステップ S 6506 の処理を実行する機能など、第 6 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6806 ～ ステップ S 6810 の処理を実行する機能など、第 7 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6902 ～ ステップ S 6904 の処理を実行する機能など、第 8 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7002、ステップ S 7105 及びステップ S 7203 の処理を実行する機能など、第 9 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7403 の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3713】

特徴 A 1 によれば、少なくとも所定状況において遊技者に付与された遊技価値の数を利用して付与対応情報が導出され、その導出された付与対応情報が所定対象情報となったことに基づいて特定処理が実行される。これにより、遊技者に所定数以上の遊技価値が付与された場合にはそれに対処するための処理を実行することが可能となり、遊技が好適に行われるようにすることが可能となる。

【3714】

特徴 A 2．前記特定実行手段は、前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合であって処理実行可能状況（第 5 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など、第 6 の実施形態では遊技回及びラウンド遊技ではない状況など、第 7 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など）である場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 1 に記載の遊技機。

【3715】

特徴 A 2 によれば、付与対応情報が所定対象情報となったとしても処理実行可能状況ではない場合には特定処理が実行されることはなく、付与対応情報が所定対象情報となった場合であって処理実行可能状況である場合に特定処理が実行される。これにより、付与対応情報が所定対象情報となることが任意のタイミングで発生するとしても、予め定められた処理実行可能状況において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

【3716】

特徴 A 3 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b など）を制御する手段（主側 MPU 82 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

10

前記特定実行手段は、前記遊技回用動作が実行されている状況で前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合、当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 1 又は A 2 に記載の遊技機。

【3717】

特徴 A 3 によれば、遊技回用動作が実行されている状況で付与対応情報が所定対象情報となった場合には当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【3718】

特徴 A 4 . 前記遊技価値の付与期待値が通常遊技状態よりも高くなる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別移行手段（主側 MPU 82 における特電開始処理を実行する機能など）を備え、

20

前記特定実行手段は、前記特別遊技状態が実行されている状況で前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合、当該特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3719】

特徴 A 4 によれば、特別遊技状態が実行されている状況で付与対応情報が所定対象情報となった場合には当該特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、特別遊技状態が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定処理の実行によって実行中の特別遊技状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

30

【3720】

特徴 A 5 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b など）を制御する手段（主側 MPU 82 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

前記特別移行手段は、特別移行対応の遊技回（大当たり結果に対応する遊技回など）における前記遊技回用動作が終了した後に前記特別遊技状態に移行させるものであり、

前記特定実行手段は、前記特別移行対応の遊技回の前記遊技回用動作が実行されている状況で前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合、当該遊技回を契機とした前記特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 4 に記載の遊技機。

40

【3721】

特徴 A 5 によれば、特別移行対応の遊技回における遊技回用動作が実行されている状況で付与対応情報が所定対象情報となった場合、当該遊技回を契機とした特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作の途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、本来得られるはずであった特別遊技状態の利益が特定処理の実行によって消失してしまわないようにすることが可能となる。

【3722】

50

特徴 A 6 . 前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理（第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 0 0 2、ステップ S 7 1 0 5 及びステップ S 7 2 0 3 の処理など、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 4 0 3 の処理など）を実行することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 7 2 3 】

特徴 A 6 によれば、付与対応情報が所定対象情報となった場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理が実行されるため、遊技者に所定数以上の遊技価値が付与された場合にはその後遊技を進行させることができないようにすることが可能となる。

【 3 7 2 4 】

特徴 A 7 . 停電の発生を監視する停電監視処理を実行する手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 0 0 1 の処理を実行する機能など）を備え、

前記所定進行処理の実行が規制されている状況であっても前記停電監視処理は実行されることを特徴とする特徴 A 6 に記載の遊技機。

【 3 7 2 5 】

特徴 A 7 によれば、付与対応情報が所定対象情報となったことで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電監視処理は実行されるため、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電の発生に対して適切に対処することが可能となる。

【 3 7 2 6 】

特徴 A 8 . 前記規制用処理は、情報記憶手段（第 8 , 第 9 の実施形態における遊技停止フラグなど）に規制用情報（「 1 」）を記憶させる処理であり、

本遊技機は、

前記情報記憶手段に前記規制用情報が記憶されている場合に前記所定進行処理の実行を規制する手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 0 0 6 にて肯定判定をする機能など）と、

動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（設定変更操作など）が発生していることに基づいて、遊技者の有利度に対応する設定値を設定することが可能な設定可能状況を発生させる手段（第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 3 1 6 の処理

を実行する機能など）と、
前記設定可能状況が発生した場合に前記情報記憶手段に記憶されている前記規制用情報を消去する手段（第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 3 1 7 の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする特徴 A 6 又は A 7 に記載の遊技機。

【 3 7 2 7 】

特徴 A 8 によれば、付与対応情報が所定対象情報となった場合には情報記憶手段に規制用情報が記憶され、情報記憶手段に規制用情報が記憶されている場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機が発生していることに基づいて設定値を設定することが可能な設定可能状況が発生する構成において、設定可能状況が発生した場合に情報記憶手段に記憶されている規制用情報が消去される。これにより、付与対応情報が所定対象情報となったことで遊技の進行が規制された状態を解除するためには、動作電力の供給を一旦停止させ、その後状況発生契機が発生する状況で動作電力の供給を開始させて設定可能状況を発生させる必要が生じるため、遊技の進行が規制された状態を不正に解除しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【 3 7 2 8 】

特徴 A 9 . 前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための処理（第 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 3 0 2 ～ステップ S 6 3 0 5、ステップ S 6 4 0 5 ～ステップ S 6 4 0 8 及びステップ S 6 5 0 3 ～

10

20

30

40

50

ステップ S 6 5 0 6 の処理など、第 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 8 0 6 ～ステップ S 6 8 1 0 の処理など、第 7 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 9 0 2 ～ステップ S 6 9 0 4 の処理など）を実行することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 7 2 9 】

特徴 A 9 によれば、付与対応情報が所定対象情報となった場合には遊技状態が通常遊技状態に移行するため、遊技者に所定数以上の遊技価値が付与された場合には、遊技価値が付与され易い遊技状態を一旦終了させることが可能となる。

【 3 7 3 0 】

特徴 A 1 0 . 通常遊技状態ではない遊技状態から当該通常遊技状態に移行したことに基
づいて、前記付与対応情報を初期化する手段（第 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 の
ステップ S 6 2 1 5 及びステップ S 6 2 1 2 の処理を実行する機能など）を備えているこ
とを特徴とする特徴 A 9 に記載の遊技機。

10

【 3 7 3 1 】

特徴 A 1 0 によれば、通常遊技状態に遊技状態が移行したことに基づいて付与対応情報
が初期化されるため、通常遊技状態を間に挟むことなく遊技が実行されたことで付与対応
情報が所定対象情報となった場合に特定処理が実行されるようにすることが可能となる。
また、通常遊技状態ではない遊技状態においては基本的に遊技者は遊技を止めないため、
付与対応情報が所定対象情報に近い状態が新たな遊技者に引き継がれてしまう可能性を低
減することが可能となる。

20

【 3 7 3 2 】

特徴 A 1 1 . プログラム記憶手段（主側 R O M 8 3 ）における所定アドレス範囲内のプ
ログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（特定
制御処理部 2 2 1 など）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラム
を利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（非特定制御
処理部 2 2 2 など）と、

を備え、

前記領域内処理には遊技を進行させるための所定の処理が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理が含まれており、

30

前記所定導出手段において前記付与対応情報を導出するための処理は、前記領域外処理
に含まれており、

前記特定処理は、前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 1 0
のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 7 3 3 】

特徴 A 1 1 によれば、遊技を進行させるための所定の処理は領域内処理に含まれており
、遊技履歴を管理するための特定の処理は領域外処理に含まれている構成において、付与
対応情報を導出するための処理が領域外処理に含まれているため、領域内処理のプログラ
ム容量を増加させることなく付与対応情報を導出することが可能となる。その一方、付与
対応情報が所定対象情報となったことに基づいて実行される特定処理は領域内処理に含ま
れているため、遊技を進行させるための所定の処理が含まれている領域内処理において特
定処理が実行されるようにすることが可能となる。

40

【 3 7 3 4 】

特徴 A 1 2 . 前記付与対応情報が前記所定対象情報に近付いていることを認識可能とさ
せるための報知用処理を実行する手段（第 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステッ
プ S 6 2 1 3 及びステップ S 6 2 1 4 の処理を実行する機能など、音光側 M P U 9 3 のス
テップ S 6 6 1 1 の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴 A 1 乃
至 A 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 7 3 5 】

特徴 A 1 2 によれば、付与対応情報が所定対象情報に近付いていることを認識可能とさ

50

せるための報知用処理が実行されるため、付与対応情報が所定対象情報に近付いてきた場合には当該付与対応情報が所定対象情報となる前に何等かの対処をすることが可能となる。

【3736】

特徴A13．前記付与対応情報は、遊技者に付与された遊技価値の数から遊技に使用された遊技価値の数を減算した結果を所定減算値とした場合に、当該所定減算値の最小値からの増加分に対応する情報であることを特徴とする特徴A1乃至A12のいずれか1に記載の遊技機。

【3737】

特徴A13によれば、遊技者に付与された遊技価値の数から遊技に使用された遊技価値の数を減算した結果を所定減算値とした場合に、付与対応情報が当該所定減算値の最小値からの増加分に対応する情報である構成において、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【3738】

なお、特徴A1～A13の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3739】

<特徴B群>

特徴B1．所定契機（第5～第9の実施形態における所定差球数が終了基準個数に到達することなど）が発生したことを特定する所定契機特定手段（第5の実施形態における主側MPU82のステップS6209及びステップS6210の処理を実行する機能など）と、

当該所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された後に、遊技者にとってそれまでよりも不利となる状況を生じさせるための特定処理（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理など、第8の実施形態では主側MPU82におけるステップS7002、ステップS7105及びステップS7203の処理など、第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS7403の処理など）を実行する特定実行手段（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理を実行する機能など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理を実行する機能など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理を実行する機能など、第8の実施形態では主側MPU82におけるステップS7002、ステップS7105及びステップS7203の処理を実行する機能など、第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS7403の処理を実行する機能など）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【3740】

特徴B1によれば、所定契機が発生したことが特定された後に、遊技者にとってそれまでよりも不利となる状況を生じさせるための特定処理が実行される。これにより、所定契機の発生に対して遊技者にとってそれまでよりも不利となる状況を積極的に生じさせることが可能となり、遊技が好適に行われるようにすることが可能となる。

【3741】

特徴 B 2 . 前記特定実行手段は、前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合であって処理実行可能状況（第 5 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など、第 6 の実施形態では遊技回及びラウンド遊技ではない状況など、第 8 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など）である場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 1 に記載の遊技機。

【 3 7 4 2 】

特徴 B 2 によれば、所定契機が発生したとしても処理実行可能状況ではない場合には特定処理が実行されることはなく、所定契機が発生した場合であって処理実行可能状況である場合に特定処理が実行される。これにより、所定契機が任意のタイミングで発生するとしても、予め定められた処理実行可能状況において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

10

【 3 7 4 3 】

特徴 B 3 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b など）を制御する手段（主側 M P U 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

前記特定実行手段は、前記遊技回用動作が実行されている状況で前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合、当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 1 又は B 2 に記載の遊技機。

20

【 3 7 4 4 】

特徴 B 3 によれば、遊技回用動作が実行されている状況で所定契機が発生した場合には当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 3 7 4 5 】

特徴 B 4 . 遊技価値の付与期待値が通常遊技状態よりも高くなる特別遊技状態（開閉実行モードなど）に移行させる特別移行手段（主側 M P U 8 2 における特電開始処理を実行する機能など）を備え、

前記特定実行手段は、前記特別遊技状態が実行されている状況で前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合、当該特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 3 7 4 6 】

特徴 B 4 によれば、特別遊技状態が実行されている状況で所定契機が発生した場合には当該特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、特別遊技状態が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定処理の実行によって実行中の特別遊技状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【 3 7 4 7 】

40

特徴 B 5 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b など）を制御する手段（主側 M P U 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

前記特別移行手段は、特別移行対応の遊技回（大当たり結果に対応する遊技回など）における前記遊技回用動作が終了した後に前記特別遊技状態に移行させるものであり、

前記特定実行手段は、前記特別移行対応の遊技回の前記遊技回用動作が実行されている状況で前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合、当該遊技回を契機とした前記特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 4 に記載の遊技機。

50

【 3 7 4 8 】

特徴 B 5 によれば、特別移行対応の遊技回における遊技回用動作が実行されている状況で所定契機が発生した場合、当該遊技回を契機とした特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作の途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、本来得られるはずであった特別遊技状態の利益が特定処理の実行によって消失してしまわないようにすることが可能となる。

【 3 7 4 9 】

特徴 B 6 . 前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理（第 8 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 0 0 2、ステップ S 7 1 0 5 及びステップ S 7 2 0 3 の処理など、第 9 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S 7 4 0 3 の処理など）を実行することを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 3 7 5 0 】

特徴 B 6 によれば、所定契機が発生した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理が実行されるため、所定契機が発生した場合にはその後遊技を進行させることができないようにすることが可能となる。

【 3 7 5 1 】

特徴 B 7 . 停電の発生を監視する停電監視処理を実行する手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 0 0 1 の処理を実行する機能など）を備え、

前記所定進行処理の実行が規制されている状況であっても前記停電監視処理は実行されることを特徴とする特徴 B 6 に記載の遊技機。

20

【 3 7 5 2 】

特徴 B 7 によれば、所定契機が発生したことで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電監視処理は実行されるため、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電の発生に対して適切に対処することが可能となる。

【 3 7 5 3 】

特徴 B 8 . 前記規制用処理は、情報記憶手段（第 8 , 第 9 の実施形態における遊技停止フラグなど）に規制用情報（「 1 」）を記憶させる処理であり、

本遊技機は、

前記情報記憶手段に前記規制用情報が記憶されている場合に前記所定進行処理の実行を規制する手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S 6 0 0 6 にて肯定判定をする機能など）と、

30

動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（設定変更操作など）が発生していることに基づいて、遊技者の有利度に対応する設定値を設定することが可能な設定可能状況を発生させる手段（第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 3 1 6 の処理を実行する機能など）と、

前記設定可能状況が発生した場合に前記情報記憶手段に記憶されている前記規制用情報を消去する手段（第 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 7 3 1 7 の処理を実行する機能など）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 B 6 又は B 7 に記載の遊技機。

【 3 7 5 4 】

特徴 B 8 によれば、所定契機が発生した場合には情報記憶手段に規制用情報が記憶され、情報記憶手段に規制用情報が記憶されている場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機が発生していることに基づいて設定値を設定することが可能な設定可能状況が発生する構成において、設定可能状況が発生した場合に情報記憶手段に記憶されている規制用情報が消去される。これにより、所定契機が発生したことで遊技の進行が規制された状態を解除するためには、動作電力の供給を一旦停止させ、その後状況発生契機が発生する状況で動作電力の供給を開始させて設定可能状況を発生させる必要が生じるため、遊技の進行が

50

規制された状態を不正に解除しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【3755】

特徴B9．前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための処理（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理など）を実行することを特徴とする特徴B1乃至B5のいずれか1に記載の遊技機。

【3756】

特徴B9によれば、所定契機が発生した場合には遊技状態が通常遊技状態に移行するため、所定契機が発生した場合には、遊技価値が付与され易い遊技状態を一旦終了させることが可能となる。

【3757】

特徴B10．プログラム記憶手段（主側ROM83）における所定アドレス範囲内のプログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（特定制御処理部221など）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラムを利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（非特定制御処理部222など）と、

を備え、

前記領域内処理には遊技を進行させるための所定の処理が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理が含まれており、

前記所定契機特定手段において前記所定契機が発生したか否かを特定するための処理は、前記領域外処理に含まれており、

前記特定処理は、前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴B1乃至B9のいずれか1に記載の遊技機。

【3758】

特徴B10によれば、遊技を進行させるための所定の処理は領域内処理に含まれており、遊技履歴を管理するための特定の処理は領域外処理に含まれている構成において、所定契機が発生したか否かを特定するための処理が領域外処理に含まれているため、領域内処理のプログラム容量を増加させることなく所定契機が発生したか否かを特定することが可能となる。その一方、所定契機が発生したに基づいて実行される特定処理は領域内処理に含まれているため、遊技を進行させるための所定の処理が含まれている領域内処理において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

【3759】

特徴B11．前記所定契機の発生が近付いていることを認識可能とさせるための報知用処理を実行する手段（第5の実施形態における主側MPU82のステップS6213及びステップS6214の処理を実行する機能など、音光側MPU93のステップS6611の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴B1乃至B10のいずれか1に記載の遊技機。

【3760】

特徴B11によれば、所定契機の発生が近付いていることを認識可能とさせるための報知用処理が実行されるため、所定契機の発生が近付いてきた場合には当該所定契機が発生する前に何等かの対処をすることが可能となる。

【3761】

なお、特徴B1～B11の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q

10

20

30

40

50

1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3762】

上記特徴A群及び上記特徴B群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3763】

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

【3764】

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

【3765】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3766】

<特徴C群>

特徴C1．予め定められた取得条件（第2の実施形態における特別入賞装置151への遊技球の入球など）が成立したことに基づいて抽選情報（第2の実施形態における第2保留情報など）を取得する取得手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS1906の処理を実行する機能など）と、

当該取得手段が取得した前記抽選情報を、所定数（4個）を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段（第2特図保留エリア112など）と、

前記抽選情報を利用して特定結果（第2の実施形態における大当たり結果又は小当たり結果など）か否かの結果判定を行う結果判定手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS2003の処理を実行する機能など）と、

前記結果判定の結果に対応する表示が行われるように所定表示手段（第2の実施形態における第2特図表示部37bなど）を制御する手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS1806及びステップS2015の処理を実行する機能など）と、
を備えた遊技機において、

前記保留記憶されている前記抽選情報の数が所定の条件（解除規定数に到達することなど）を満たしたことに基づいて、前記取得条件が成立し得る第1状態（第2の実施形態における第1サポートモードなど）から前記取得条件が成立しない第2状態（第2の実施形態における非サポートモードなど）に移行可能とさせる移行手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS2903～ステップS2905の処理を実行する機能、第3の実施形態における主側MPU82のステップS3106～ステップS3108の処理を実行する機能など）を備え、

それぞれ有利度合いの異なる第1特定状態（第2の実施形態における振分実行モードなど）から第2特定状態（第2の実施形態における開閉実行モードなど）へ切り換わる契機となる特定条件の成立時（第2の実施形態におけるV入賞検知センサ169における遊技球の検知時など）に前記第2状態であった場合、当該特定条件の成立時に前記第1状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態（第2の実施形態における第2サポートモードなど）に移行し易い構成であることを特徴とする遊技機。

【3767】

特徴C1によれば、保留記憶されている抽選情報の数が所定の条件を満たしたことに基づいて抽選情報の取得条件が成立し得る第1状態から抽選情報の取得条件が成立しない第2状態に移行可能であるとともに、それぞれ有利度合いの異なる第1特定状態から第2特

10

20

30

40

50

定状態へ切り換わる契機となる特定条件の成立時に第2状態であった場合には特定条件の成立時に第1状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、遊技者は第1特定状態においては特定条件の成立時までに保留記憶されている保留情報の数が所定の条件を満たしていることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3768】

特徴C2．前記保留記憶されている前記抽選情報の数が多いほど、前記移行手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が発生し易いことを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【3769】

特徴C2によれば、保留記憶されている抽選情報の数が多いほど第1状態から第2状態への移行が発生し易いため、第1特定状態から第2特定状態へ切り換わり契機となる特定条件の成立時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3770】

特徴C3．前記保留記憶されている前記抽選情報の数が前記所定数に到達した場合、前記所定の条件が成立することを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

【3771】

特徴C3によれば、保留記憶されている抽選情報の数が上限となる所定数に到達した場合に第1状態から第2状態に移行し、特定条件の成立時に第2状態であった場合に特定条件の成立時に第1状態であった場合と比べて遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、特定条件の成立時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3772】

特徴C4．前記第1特定状態であっても前記取得条件が成立し得ることを特徴とする特徴C1乃至C3のいずれか1に記載の遊技機。

【3773】

特徴C4によれば、第1特定状態であっても取得条件が成立して抽選情報が取得され得るため、第1特定状態であっても特定条件の成立時までは取得条件が成立して抽選情報が取得されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【3774】

特徴C5．開状態と閉状態とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第2の実施形態における特別入賞装置151など）を備え、

前記開状態となっている前記所定入球手段に遊技領域を流下する遊技球が入球した場合に前記取得条件が成立することを特徴とする特徴C1乃至C4のいずれか1に記載の遊技機。

【3775】

特徴C5によれば、開状態となっている所定入球手段に遊技球が入球した場合に抽選情報の取得条件が成立するため、特定条件の成立時に第2状態であることを期待する遊技者は第1特定状態であっても特定条件の成立時まで所定入球手段に向けた遊技球の発射を継続することとなる。

【3776】

特徴C6．前記特定条件が成立し得る状況において前記取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知（第2の実施形態における解除規定数の報知画像G13など）が実行されるようにする所定報知制御手段（第2の実施形態における音光側MPU93のステップS3014の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴C1乃至C5のいずれか1に記載の遊技機。

【3777】

特徴C6によれば、特定条件が成立し得る状況において抽選情報の取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知が実行されるため、特定条件の成立時に

10

20

30

40

50

第 2 状態となっているように遊技を行うよう遊技者に促すことが可能となる。

【3778】

特徴 C 7 . 前記第 1 特定状態において前記特定条件が成立するまでに要する期間が変動し得る構成であって、前記第 1 特定状態であっても前記取得条件が成立し得ることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3779】

特徴 C 7 によれば、第 1 特定状態において特定条件が成立するまでに要する期間が変動し得る構成であって第 1 特定状態であっても抽選情報の取得条件が成立し得るため、第 1 特定状態において特定条件の成立前に第 1 状態である場合には特定条件の成立時までに所定の条件が満たされて第 2 状態に移行することを遊技者に期待させることができるとともに、特定条件の成立時までの時間が長いことを遊技者に期待させることができる。

10

【3780】

なお、特徴 C 1 ~ C 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 13、特徴 B 1 ~ B 11、特徴 C 1 ~ C 7、特徴 D 1 ~ D 4、特徴 E 1 ~ E 26、特徴 F 1 ~ F 18、特徴 G 1 ~ G 26、特徴 H 1 ~ H 13、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 10、特徴 K 1 ~ K 10、特徴 L 1 ~ L 18、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 9、特徴 O 1 ~ O 9、特徴 P 1 ~ P 8、特徴 Q 1 ~ Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3781】

<特徴 D 群>

20

特徴 D 1 . 予め定められた取得条件（第 2 の実施形態における特別入賞装置 151 への遊技球の入球など）が成立したことに基づいて抽選情報（第 2 の実施形態における第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 2 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 1906 の処理を実行する機能など）と、

当該取得手段が取得した前記抽選情報を、所定数（4 個）を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段（第 2 特図保留エリア 112 など）と、

前記抽選情報を利用して特定結果（第 2 の実施形態における大当たり結果又は小当たり結果など）か否かの結果判定を行う結果判定手段（第 2 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 2003 の処理を実行する機能など）と、

前記結果判定の結果に対応する表示が行われるように所定表示手段（第 2 の実施形態における第 2 特図表示部 37b など）を制御する手段（第 2 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 1806 及びステップ S 2015 の処理を実行する機能など）と、
を備えた遊技機において、

30

前記保留記憶されている前記抽選情報の数が所定の条件（解除規定数に到達することなど）を満たしたことに基づいて、前記取得条件が成立し得る第 1 状態（第 2 の実施形態における第 1 サポートモードなど）から前記取得条件が成立しない第 2 状態（第 2 の実施形態における非サポートモードなど）に移行可能とさせる移行手段（第 2 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 2903 ~ ステップ S 2905 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 3106 ~ ステップ S 3108 の処理を実行する機能など）を備え、

40

遊技者に有利な事象が発生し得る所定遊技状態（第 2 の実施形態における大当たり結果を契機とした開閉実行モードなど）の開始時に前記第 2 状態であった場合、当該所定遊技状態の開始時に前記第 1 状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態（第 2 の実施形態における第 2 サポートモードなど）に移行し易い構成であることを特徴とする遊技機。

【3782】

特徴 D 1 によれば、保留記憶されている抽選情報の数が所定の条件を満たしたことに基づいて抽選情報の取得条件が成立し得る第 1 状態から抽選情報の取得条件が成立しない第 2 状態に移行可能であるとともに、遊技者に有利な事象が発生し得る所定遊技状態の開始時に第 2 状態であった場合には所定遊技状態の開始時に第 1 状態であった場合と比べて、

50

遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、遊技者は所定遊技状態の開始時までには保留記憶されている保留情報の数が所定の条件を満たしていることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3783】

特徴D2．前記保留記憶されている前記抽選情報の数が多いほど、前記移行手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が発生し易いことを特徴とする特徴D1に記載の遊技機。

【3784】

特徴D2によれば、保留記憶されている抽選情報の数が多いほど第1状態から第2状態への移行が発生し易いため、所定遊技状態の開始時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3785】

特徴D3．前記保留記憶されている前記抽選情報の数が前記所定数に到達した場合、前記所定の条件が成立することを特徴とする特徴D1又はD2に記載の遊技機。

【3786】

特徴D3によれば、保留記憶されている抽選情報の数が上限となる所定数に到達した場合に第1状態から第2状態に移行し、所定遊技状態の開始時に第2状態であった場合に所定遊技状態の開始時に第1状態であった場合と比べて遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、所定遊技状態の開始時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3787】

特徴D4．前記所定遊技状態が開始される前に前記取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知（第2の実施形態における解除規定数の報知画像G11など）が実行されるようにする所定報知制御手段（第2の実施形態における音光側MPU93のステップS3007の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴D1乃至D3のいずれか1に記載の遊技機。

【3788】

特徴D4によれば、所定遊技状態が開始される前に抽選情報の取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知が実行されるため、所定遊技状態の開始時に第2状態となっているように遊技を行うよう遊技者に促すことが可能となる。

30

【3789】

なお、特徴D1～D4の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3790】

上記特徴C群及び上記特徴D群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

40

【3791】

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

【3792】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして

50

、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【3793】

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

【3794】

＜特徴E群＞

特徴E1．所定抽選条件が成立した場合に所定抽選処理（第10～第16の実施形態における第1当否判定処理）を実行する所定抽選処理実行手段（主側MPU82のステップS7806の処理を実行する機能）と、

所定継続期間（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間）に亘って所定遊技回動作（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記所定抽選処理の結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段（第1特図表示部37a）を制御する所定遊技回制御手段（第10～第16の実施形態における主側MPU82の第1特図変動開始処理、第1特図変動中処理及び第1特図確定中処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定遊技回制御手段は、

前記所定遊技回動作の実行中に第1停止契機（第10～第16の実施形態において遊技結果が第1小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第13の実施形態において遊技結果が第3小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第16の実施形態において遊技結果が第2小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作を停止させる所定遊技回停止手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8517～ステップS8519の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA617～ステップSA619の処理を実行する機能、第15の実施形態では主側MPU82のステップSB121～ステップSB123の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側MPU82のステップSB817～ステップSB819の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回停止手段により停止された前記所定遊技回動作を所定再開契機（第10～第16の実施形態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第13の実施形態において第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第16の実施形態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること）が発生したことに基づいて再開させる所定遊技回再開手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8803～ステップS8807の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップSA503～ステップSA507の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の実行中に第2停止契機（第10～第16の実施形態において遊技結果が第2小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第13の実施形態において遊技結果が第4小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて、前記所定遊技回動作を終了させて新たな前記所定遊技回動作を開始可能な状態とする所定遊技回終了手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8808～ステップS8809の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82

10

20

30

40

50

のステップ S A 5 0 8 ～ステップ S A 5 0 9 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S C 1 0 1 ～ステップ S C 1 0 9 の処理を実行する機能) と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 7 9 5 】

特徴 E 1 によれば、所定遊技回動作が実行されている状況において当該所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作を停止し、当該停止した所定遊技回動作を再開することにより、当該一時的な停止の前後における所定遊技回動作に連続性を持たせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 7 9 6 】

所定遊技回動作が実行されている状況において、当該所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止され、当該停止された所定遊技回動作が再開される場合と、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止された後に当該 2 つの場合のいずれに該当するかに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 7 9 7 】

特徴 E 2 . 前記所定遊技回動作の実行中に前記第 1 停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が停止され、前記所定再開契機が発生したことに基づいて当該停止された前記所定遊技回動作が再開された場合には、当該所定遊技回動作が停止される前に実行された前記所定抽選処理の結果が維持され、

前記所定遊技回動作の実行中に前記第 2 停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了された場合には、当該所定遊技回動作が終了される前に実行された前記所定抽選処理の結果が消去されることを特徴とする特徴 E 1 に記載の遊技機。

【 3 7 9 8 】

特徴 E 2 によれば、所定遊技回動作が再開された場合には、所定遊技回動作が停止される前に実行された所定抽選処理の結果が維持される構成とすることにより、所定抽選処理において遊技者にとって有利な結果が発生している状態において所定遊技回動作が停止されるとともに、当該停止された所定遊技回動作が再開された場合に、当該遊技者にとって有利な結果が消去されてしまうことを防止できる。また、第 2 停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了された場合には当該所定遊技回動作が終了される前に実行された所定抽選処理の結果が消去される構成とすることにより、当該結果を失効させて、新たな所定抽選処理及び新たな所定遊技回動作を実行可能な状態とすることができる。

【 3 7 9 9 】

特徴 E 3 . 第 1 遊技状態 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における通常遊技状態) と、当該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における時短状態) と、が存在しており、

本遊技機は、

前記第 2 遊技状態において、前記所定継続期間に亘って前記所定遊技回動作が実行された後に当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて当該第 2 遊技状態を終了させる第 2 遊技状態終了手段 (主側 M P U 8 2 のステップ S 8 1 0 1、ステップ S 8 1 0 2 及びステップ S 8 1 0 4 ～ステップ S 8 1 0 7 の処理を実行する機能) と、

前記第 2 遊技状態において、前記所定遊技回動作の実行中に前記第 2 停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が実行される場合、当該第 2 遊技状態が維持されるようにする手段 (第 1 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 9 0 6 ～ステップ S 8 9 1 0 の処理を実行する機能、第 1 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 1 0 5 ～ステップ S A 1 0 8 の処理を実行する機能、第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 4 0 5 ～ステップ S A 4 0 7 の処理を実行する機能、第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 7 0 3 ～ステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 E 1 又は E 2 に記載の遊技機。

【3800】

特徴 E 3 によれば、第 2 遊技状態において、所定遊技回動作の実行中に第 2 停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始されると、遊技状態が第 2 遊技状態である状態を維持しながら当該第 2 遊技状態において所定遊技回動作が実行される時間を所定継続期間とすることができる。これにより、遊技者にとって有利な第 2 遊技状態が継続される期間を延ばすことができる。よって、第 2 遊技状態において、所定遊技回動作の実行中に第 2 停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了し、新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となることを遊技者に期待させることができる。

10

【3801】

特徴 E 4 . 特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第 10 ～第 16 の実施形態における第 2 当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側 MPU 82 におけるステップ S 8405 の処理を実行する機能）と、

特定継続期間（第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第 2 特図表示部 37b）を制御する特定遊技回制御手段（第 10 ～第 16 の実施形態における主側 MPU 82 の第 2 特図変動開始処理、第 2 特図変動中処理及び第 2 特図確定中処理を実行する機能）と、

20

を備え、
前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3802】

特徴 E 4 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、所定遊技回動作の実行中に特定遊技回動作が終了する可能性、及び特定遊技回動作の実行中に所定遊技回動作が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、1 種類の遊技回動作のみが実行される構成や 2 種類の遊技回動作が重複して実行されない構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

30

【3803】

特徴 E 5 . 前記第 2 停止契機は、前記特定抽選処理の結果が所定の結果（第 10 ～第 16 の実施形態における第 2 小当たり結果、第 13 の実施形態における第 4 小当たり結果）となり、当該所定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴 E 4 に記載の遊技機。

【3804】

特徴 E 5 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が所定の結果となり当該所定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が終了される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

40

【3805】

特徴 E 6 . 前記第 1 停止契機は、前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第 10 ～第 16 の実施形態における第 1 小当たり結果、第 13 の実施形態における第 3 小当たり結果）となり、当該特定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴 E 4 又は E 5 に記載の遊技機。

【3806】

特徴 E 6 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況に

50

において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり当該特定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止され、所定再開契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が再開される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

【3807】

特徴E7．第1遊技状態（第10，第11，第14～第16の実施形態における通常遊技状態）と、当該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（第10，第11，第14～第16の実施形態における時短状態）と、が存在しており、

10

本遊技機は、

特定取得契機（第2特別入球装置321への遊技球の入球が検知されること）が発生したことに基づいて特定契機情報（第2保留情報）を特定契機記憶手段（第2特図保留エリア112）に記憶させる特定契機記憶実行手段（第10，第11，第14～第16の実施形態における主側MPU82のステップS8301の処理を実行する機能）と、

前記特定契機記憶手段に記憶されている前記特定契機情報が存在していることに基づいて当該特定契機情報を利用して特定抽選処理（第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理）を実行する手段（第10，第11，第14～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理を実行する機能）と、

特定継続期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する特定遊技回制御手段（第10，第11，第14～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能）と、

20

前記第1遊技状態において、前記特定抽選処理の結果が所定の結果（第2小当たり結果）となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった前記特定契機情報が前記特定契機記憶手段に記憶された状況（時短状態が終了する前の状況、時短状態が終了した後の状況）に基づいて、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるようにする所定の遊技状態設定手段（第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E6のいずれか1に記載の遊技機。

【3808】

特徴E7によれば、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される。このため、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況とは無関係に特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【3809】

特徴E8．前記所定の遊技状態設定手段は、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記第2遊技状態となるようにする手段（第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能）と、

50

8の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴E7に記載の遊技機。

【3810】

特徴E8によれば、第2遊技状態が終了した後においても当該第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の終了後に再び第2遊技状態に移行することを遊技者に期待させることができる。

【3811】

特徴E9．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了後に前記特定契機記憶手段に記憶された前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴E8に記載の遊技機。

10

【3812】

特徴E9によれば、第1遊技状態において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第1遊技状態になる場合と、第2遊技状態になる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【3813】

特徴E10．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が特定の結果(第10,第11,第14～第16の実施形態における第1小当たり結果)となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴E8又はE9に記載の遊技機。

20

【3814】

特徴E10によれば、上記特徴E8の構成を備え、第1遊技状態において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第2遊技状態となる構成において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が特定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後も第1遊技状態が維持される。このため、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して特定抽選処理が実行される場合に、当該特定抽選処理の結果が所定の結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

30

【3815】

特徴E11．前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段(第10～第16の実施形態において主側MPU82の第1変動表示期間の特定処理を実行する機能)と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間(残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間)が報知されるようにし、所定の更新契機(第10～第16の実施形態では残り変動時間表示カウンタ362の値が1秒分に対応する250減少すること)が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理(音光側MPU93におけるステップS9806及びステップS9808の処理)を実行する所定報知実行手段(第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9806及びステップS9808の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E10のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3816】

特徴E11によれば、所定残り実行期間の報知が行われるようにすることにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

【3817】

50

特徴 E 1 2 . 所定の状況（第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における時間差報知対象期間）において前記第 2 停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作に対応する前記所定継続期間が設定された後も、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前における前記所定残り実行期間の報知内容から前記報知更新処理が実行されるようにする所定報知調整手段（第 1 0 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 2 0 1、ステップ S 9 2 0 2、ステップ S 9 2 0 6 ～ステップ S 9 2 0 8 及びステップ S 9 2 1 0 ～ステップ S 9 2 1 2 の処理を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 6 0 7 ～ステップ S 9 6 1 1 及びステップ S 9 6 1 6 ～ステップ S 9 6 1 7 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 3 0 7 ～ステップ S B 3 1 2 及びステップ S B 3 2 0 ～ステップ S B 3 2 3 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S C 2 0 7 ～ステップ S C 2 1 4 及びステップ S C 2 1 9 ～ステップ S C 2 2 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 E 1 1 に記載の遊技機。

10

【 3 8 1 8 】

特徴 E 1 2 によれば、所定の状況において第 2 停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【 3 8 1 9 】

特徴 E 1 3 . 前記所定の状況は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が所定基準時間（第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では 1 2 0 秒）を挟んで多い側の状況（時間差報知対象期間）及び少ない側の状況（即時報知対象期間）のうち多い側の状況であることを特徴とする特徴 E 1 2 に記載の遊技機。

【 3 8 2 0 】

特徴 E 1 3 によれば、所定遊技回動作の実行中に第 2 停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、所定遊技回動作が終了されることにより、当該第 2 停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち残っていた所定継続期間が失われてしまう。所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち多い側の状況において、第 2 停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、第 2 停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合と比較して、当該第 2 停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が多くなってしまうため、損をしたと感じさせて遊技者を落胆させてしまうおそれがある。これに対して、上記特徴 E 1 2 の構成を備え、所定の状況において第 2 停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【 3 8 2 1 】

特徴 E 1 4 . 特定の状況（即時報知対象期間）において前記第 2 停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定された前記所定継続期間に対

50

応する前記所定残り実行期間が報知されるように前記所定残り実行期間の報知内容が更新されるようにする特定報知調整手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201～ステップS9202、ステップS9206～ステップS9209及びステップS9211～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9615の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB319の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB701、ステップSB702、ステップSB706～ステップSB710、ステップSB712及びステップSB713の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E11乃至E13のいずれか1に記載の遊技機。

【3822】

特徴E14によれば、特定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、新たな所定遊技回動作が開始される場合に所定継続期間の設定が行われたこと及び当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。

【3823】

特徴E15．前記特定の状況は、前記所定報知実行手段により報知される前記所定残り実行期間が所定基準時間（第10～第16の実施形態では120秒）を挟んで多い側の状況（時間差報知対象期間）及び少ない側の状況（即時報知対象期間）のうち少ない側の状況であることを特徴とする特徴E14に記載の遊技機。

【3824】

特徴E15によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合と比較して、当該第2停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が少ないため、得をしたと遊技者に感じさせることができる。上記特徴E14の構成を備え、特定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間に対応する所定残り実行期間が報知されるように所定残り実行期間の報知内容が更新される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定されたことを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された場合と比較して、得をしたと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3825】

特徴E16．前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定される前記所定継続期間が、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも長い期間であることに基づいて、前記所定残り実行期間が増加することを報知する所定期間増加報知（巻戻し演出）を実行する所定期間増加報知手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9505～ステップS9512の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9617の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9909～ステップS9922の処理を実行する機能、第15の実施

10

20

30

40

50

形態における音光側MPU93のステップSB205～ステップSB218の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB307～ステップSB323の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB715～ステップSB721の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC213～ステップSC220の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E11乃至E15のいずれか1に記載の遊技機。

【3826】

特徴E16によれば、所定期間増加報知を実行することにより、所定残り実行期間が増加することを遊技者に気付かれ易い態様で報知することができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

10

【3827】

特徴E17．前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、報知されている前記所定残り実行期間が連続的に増加する連続増加報知（巻戻し表示）が行われるようにする連続増加報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9909～ステップS9915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E16に記載の遊技機。

【3828】

特徴E17によれば、連続増加報知が行われる期間に亘って、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が増加することにより得をしていると遊技者に感じさせることができる。

【3829】

20

特徴E18．前記連続増加報知実行手段は、前記連続増加報知の実行中に前記所定遊技回動作が実行されることにより当該連続増加報知の実行中に当該所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間が減少する場合、当該減少した後における当該所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間が報知されている状態となるまで、前記所定残り実行期間が増加するように前記連続増加報知を実行する手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9909～ステップS9915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E17に記載の遊技機。

【3830】

特徴E18によれば、連続増加報知の実行中に所定遊技回動作が実行されて当該所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少する場合においても、連続増加報知の終了時に報知される所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作の残りの所定継続期間を超えてしまうことを防止できる。これにより、所定残り実行期間の報知内容の変化に注目している遊技者に違和感を生じさせてしまうことを防止できる。

30

【3831】

特徴E19．前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、前記所定残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を報知する所定増加分報知（巻戻し量報知）が行われるようにする増加分報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9916～ステップS9922の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E16乃至E18のいずれか1に記載の遊技機。

【3832】

40

特徴E19によれば、所定期間増加報知の開始時に報知されていた所定残り実行期間と、当該所定期間増加報知の終了時に報知される所定残り実行期間との差分を遊技者が計算することを不要として、所定増加分報知に基づいて、所定残り実行期間の増加分を遊技者に分かり易い態様で報知することができる。

【3833】

特徴E20．所定の状況（第10～第16の実施形態における時間差報知対象期間）において前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作に対応する前記所定継続期間が設定された後も、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前における前記所定残り実行期間の報知内容から前記報知更新処理が実行されるようにする所定報知調整手

50

段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201、ステップS9202、ステップS9206～ステップS9208及びステップS9210～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9611及びステップS9616～ステップS9617の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB312及びステップSB320～ステップSB323の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC207～ステップSC214及びステップSC219～ステップSC220の処理を実行する機能）を備え、

前記所定期間増加報知手段は、前記所定の状況において前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、所定の実行契機（残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となること）が発生したことに基づいて、前記所定期間増加報知が実行されるようにする手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9509～ステップS9512の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB215～ステップSB218の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E16乃至E19のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3834】

特徴E20によれば、所定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定の実行契機が発生するまで、所定期間増加報知の実行が待機されるようにすることができる。所定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定の実行契機が発生する前に、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことが遊技者に気付かれてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3835】

特徴E21．前記所定の実行契機は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が特定基準時間（第10～第16の実施形態では5秒）を挟んで多い側の状況（残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒を超えている状況）及び少ない側の状況（残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となった状況）のうち少ない側の状況となることであることを特徴とする特徴E20に記載の遊技機。

30

【3836】

特徴E21によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況となったタイミングで所定期間増加報知が実行されるようにすることにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況において所定期間増加報知が実行される場合と比較して、所定残り実行期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【3837】

特徴E22．長さの異なる複数の前記所定継続期間が存在しており、

前記所定遊技回動作が開始される場合に、当該複数の前記所定継続期間の中から一の前記所定継続期間を選択する所定継続期間選択手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップSA901、ステップSA902及びステップSA904の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E21のいずれか1に記載の遊技機。

【3838】

50

特徴 E 2 2 によれば、所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 8 3 9 】

特徴 E 2 3 . 前記所定遊技回動作が開始される場合に選択される前記所定継続期間を当該所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにて把握する先行把握手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 1 1 3 ～ステップ S B 1 1 6 の処理を実行する機能）と、

前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間に対応する報知（第 1 5 の実施形態における巻戻し演出）を前記所定遊技回動作が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて実行する先行報知実行手段（第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 2 0 9 ～ステップ S B 2 1 4 の処理を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S B 3 1 5 ～ステップ S B 3 1 8 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 E 2 2 に記載の遊技機。

【 3 8 4 0 】

特徴 E 2 3 によれば、所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、当該所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間に対応する報知を実行することにより、当該報知内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 8 4 1 】

特徴 E 2 4 . 前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段（第 1 5 の実施形態において主側 M P U 8 2 の第 1 変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間（残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間）が報知されるようにし、所定の更新契機（第 1 5 の実施形態では残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 秒分に対応する 2 5 0 減少すること）が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理（音光側 M P U 9 3 におけるステップ S 9 8 0 6 及びステップ S 9 8 0 8 の処理）を実行する所定報知実行手段（音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 8 0 6 及びステップ S 9 8 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が長いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を把握する先行増加分把握手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 1 1 3 ～ステップ S B 1 1 7 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記先行報知実行手段は、

第 1 所定報知契機（音光側 M P U 9 3 が先読みされた変動表示期間の情報が設定されている第 1 特図強制終了コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分の一部を報知する第 1 増加分報知（第 1 5 の実施形態における 1 段階目の巻戻し演出）を実行する第 1 増加分報知手段（音光側 M P U 9 3 のステップ S B 3 0 7 ～ステップ S B 3 1 3 及びステップ S B 3 1 5 ～ステップ S B 3 1 8 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定報知契機が発生するタイミングよりも後のタイミングにおいて発生する第 2 所定報知契機（音光側 M P U 9 3 がエンディングコマンドを受信すること、音光側 M P U 9 3 が第 1 変動用コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分のうち未報知分を報知する第 2 増加分報知（第 1 5 の実施形態における 2 段階目の巻戻し演出）を実行する第 2 増加分報知手段（音光側 M P U 9 3 のステップ S B 2 0 9 ～ステップ S B 2 1 4 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 E 2 3 に記載の遊技機。

【 3 8 4 2 】

特徴 E 2 4 によれば、所定残り実行期間の増加分を段階的に報知することにより、第 1 増加分報知の実行後にさらに増加分報知が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 8 4 3 】

特徴 E 2 5 . 前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段（第 1 5 の実施形態において主側 M P U 8 2 の第 1 変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間（残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間）が報知されるようにし、所定の更新契機（第 1 5 の実施形態では残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 秒分に対応する 2 5 0 減少すること）が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理（音光側 M P U 9 3 におけるステップ S 9 8 0 6 及びステップ S 9 8 0 8 の処理）を実行する所定報知実行手段（音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 8 0 6 及びステップ S 9 8 0 8 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記先行報知実行手段は、前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第 1 5 の実施形態における倍速更新表示）を行う所定減少速度増大手段（第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 6 0 1 及びステップ S B 6 0 3 ～ステップ S B 6 0 4 の処理を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S B 7 1 5 ～ステップ S B 7 1 7 及びステップ S B 7 2 0 ～ステップ S B 7 2 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 E 2 3 又は E 2 4 に記載の遊技機。

【 3 8 4 4 】

特徴 E 2 5 によれば、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少した場合に、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間を目立たない態様で減少させることができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少したことに気付いて遊技者が落胆してしまうことを防止することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 8 4 5 】

特徴 E 2 6 . 前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の減少分（倍速更新対象時間）を把握する先行減少分把握手段（第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 7 2 0 ～ステップ S B 7 2 1 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定減少速度増大手段は、前記先行減少分把握手段により把握された前記所定残り実行時間の減少分に対応する期間（第 1 5 の実施形態では倍速更新対象時間と同一の時間）に亘って、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第 1 5 の実施形態における倍速更新表示）を行うことを特徴とする特徴 E 2 5 に記載の遊技機。

【 3 8 4 6 】

特徴 E 2 6 によれば、目立たない態様で、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作における残りの所定継続期間と一致している状態を作り出すことができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間の変化に基づいて所定遊技回動作の残りの所定残り実行期間が減少したことに遊技者が気付いて落胆してしまうことを防止できる。

【 3 8 4 7 】

なお、特徴 E 1 ～ E 2 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 8 4 8 】

＜特徴 F 群＞

特徴 F 1 . 特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における第 2 当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S 8 4 0 5 の処理を実行する機能）と、

10

前記特定抽選処理の結果に対応する実行期間（第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する特定遊技回制御手段（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 特図変動開始処理、第 2 特図変動中処理及び第 2 特図確定中処理を実行する機能）と、

を備えた遊技機において、

前記特定抽選処理の結果に対応する前記特定遊技回動作の実行期間を選択する実行期間選択手段（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 変動表示期間の特定処理を実行する機能）を備え、

20

遊技者に利益を生じさせ得る前記特定抽選処理の結果として、所定結果（第 1 0 ～ 第 1 2、第 1 4 ～ 第 1 6 の実施形態では第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれか、第 1 3 の実施形態では第 1 小当たり結果～第 4 小当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれか）及び特定結果（第 1 0 ～ 第 1 2、第 1 4 ～ 第 1 6 の実施形態では第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 2 大当たり結果のうち所定結果ではない 2 つの遊技結果のいずれか、第 1 3 の実施形態では第 1 小当たり結果～第 4 小当たり結果及び第 2 大当たり結果のうち所定結果ではない 4 つの遊技結果のいずれか）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする遊技機。

30

【 3 8 4 9 】

特徴 F 1 によれば、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【 3 8 5 0 】

特徴 F 2 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴 F 1 に記載の遊技機。

【 3 8 5 1 】

特徴 F 2 によれば、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定

50

結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。上記特徴 F 1 の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間には、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていない構成であるため、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。

【3852】

特徴 F 3 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第 10 の実施形態において第 1 小当たり結果となった場合における第 2 区間の最短の 19.9 秒）は、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第 10 の実施形態において第 2 小当たり結果となった場合における第 3 区間の最短の 35.0 秒）よりも短い実行期間であることを特徴とする特徴 F 1 又は F 2 に記載の遊技機。

10

【3853】

特徴 F 3 によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される最短の実行期間よりも短い期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【3854】

特徴 F 4 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第 10 の実施形態において第 1 小当たり結果となった場合における第 2 区間の最長の 29.9 秒）は、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第 10 の実施形態において第 2 小当たり結果となった場合における第 4 区間の最長の 45.0 秒）よりも短い期間であることを特徴とする特徴 F 1 乃至 F 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3855】

特徴 F 4 によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合に選択される最長の実行期間よりも長い期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

30

【3856】

特徴 F 5 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第 10 の実施形態において第 1 小当たり結果となった場合における第 2 区間の最長の 29.9 秒）は、所定の基準時間（第 10 の実施形態における 30.0 秒）を挟んで短い側及び長い側のうち短い側の実行期間であり、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第 10 の実施形態において第 2 小当たり結果となった場合における第 3 区間の最短の 35.0 秒）は、前記所定の基準時間を挟んで短い側及び長い側のうち長い側の実行期間であることを特徴とする特徴 F 1 乃至 F 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【3857】

特徴 F 5 によれば、特定遊技回動作の実行期間が所定の基準時間を挟んで短い側の実行期間であった場合には、当該実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、特定遊技回動作の実行期間が所定の基準時間を挟んで長い側の実行期間であった場合には、当該実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である

50

可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。さらにまた、特定遊技回動作の開始時からの経過時間が所定の基準時間を挟んで長い側である状況となった場合に、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【3858】

特徴F6．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）には、前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F5のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3859】

特徴F6によれば、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

20

【3860】

特徴F7．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F6のいずれか1に記載の遊技機。

30

【3861】

特徴F7によれば、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【3862】

特徴F8．前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲（第10の実施形態における第1区間）に含まれている実行期間が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第10の実施形態において第1小当たり結果となった場合における第2区間の最短の19.9秒）は、前記所定の長さ範囲における最長の実行期間（第10の実施形態において第1区間の最長の14.9秒）を挟んで短い側及び長い側のうち長い側の実行期間であることを特徴とする特徴F6又はF7に記載の遊技機。

40

【3863】

特徴F8によれば、特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲における最長の

50

実行期間を挟んで短い側の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【3864】

特徴F9．前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間として、特定の長さ範囲（第10の実施形態における第3区間）に含まれている実行期間が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第10の実施形態において第1小当たり結果となった場合における第2区間の最長の29.9秒）は、前記特定の長さ範囲における最短の実行期間（第10の実施形態において第3区間の最短の35.0秒）を挟んで短い側及び長い側のうち短い側の実行期間であることを特徴とする特徴F6乃至F8のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3865】

特徴F9によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定の長さ範囲における最短の実行期間を挟んで長い側の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、特定遊技回動作の開始時からの経過時間が特定の長さ範囲における最短の実行期間を挟んで長い側である状況となった場合に、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【3866】

特徴F10．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）には、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F9のいずれか1に記載の遊技機。

30

【3867】

特徴F10によれば、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【3868】

40

特徴F11．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F10のいずれか1に記載の遊技機。

【3869】

特徴F11によれば、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さ

50

の実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【3870】

特徴F12．前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲（第10の実施形態における第1区間）に含まれている実行期間が存在しており、

10

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第10の実施形態において第2小当たり結果となった場合における第3区間の最短の35.0秒）は、前記所定の長さ範囲における最長の実行期間（第10の実施形態において第1区間の最長の14.9秒）を挟んで短い側及び長い側のうち長い側の実行期間であることを特徴とする特徴F10又はF11に記載の遊技機。

【3871】

特徴F12によれば、特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲における最長の実行期間を挟んで短い側の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【3872】

特徴F13．前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第10の実施形態において第2小当たり結果となった場合における第4区間の最長の45.0秒）は、前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第10の実施形態において外れ結果となった場合における第3区間の最長の39.9秒）よりも長い実行期間であることを特徴とする特徴F10乃至F12のいずれか1に記載の遊技機。

【3873】

特徴F13によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の最長の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、特定遊技回動作の開始時からの経過時間が、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合に選択される特定遊技回動作の最長の実行期間を超えている状況となった場合には、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

30

【3874】

特徴F14．前記特殊結果は、遊技者に利益を生じさせない結果であることを特徴とする特徴F6乃至F13のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3875】

特徴F14によれば、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が遊技者に利益を生じさせない特殊結果となったか否かを予測させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3876】

特徴F15．前記特定遊技回動作の実行期間に亘って、前記特定抽選処理の結果に対応する特定対応演出（第10～第16の実施形態におけるバトル演出）を実行する対応演出実行手段（音光側MPU93におけるステップS9306～ステップS9310の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップS9905～ステップS9908の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴F1乃至F14のいずれか1に記

50

載の遊技機。

【3877】

特徴F15によれば、上記特徴F1の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間には、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていない構成であるため、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定対応演出の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。特定対応演出の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3878】

特徴F16．前記特定抽選処理の結果に対応する結果対応報知（第10の実施形態における第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出）を実行する結果対応報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93におけるステップS9306～ステップS9310の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップS9905～ステップS9908の処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技回動作が開始された後において前記結果対応報知が開始されるまでの結果報知前期間においては、前記特定抽選処理の結果に対応する報知が行われないことを特徴とする特徴F1乃至F15のいずれか1に記載の遊技機。

20

【3879】

特徴F16によれば、特定遊技回動作が開始された後において結果対応報知が行われるまでの結果報知前期間に亘って、特定抽選処理の結果が把握できない状態又は把握しづらい状態として、結果対応報知に遊技者の注目を集めることができる。

【3880】

特徴F17．前記特定抽選処理の結果に対応する特定対応演出（第10～第16の実施形態におけるバトル演出）を実行する対応演出実行手段（音光側MPU93におけるステップS9306～ステップS9310の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップS9905～ステップS9908の処理を実行する機能）を備え、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に、前記特定対応演出が開始された後において前記結果対応報知が開始されるまでの結果報知前期間（バトル演出が開始されてから第2特図表示部37bにおける残り変動時間が1秒となるまでの期間）において前記特定対応演出として実行される演出は、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に前記結果報知前期間において前記特定対応演出として実行される演出と、共通の演出（第10の実施形態では第1シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第2シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第3シナリオの第1～第3区間用のバトル演出、第14の実施形態では第1シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第2シナリオの第1～第3区間用のバトル演出）であることを特徴とする特徴F16に記載の遊技機。

30

【3881】

特徴F17によれば、結果報知前期間において実行される演出の内容に基づいて特定抽選処理の結果が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。これにより、結果対応報知が実行されるまで、特定対応演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

40

【3882】

特徴F18．前記特定対応演出の最後に、前記結果対応報知が行われる結果報知期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の最後に設定された1秒間及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間）が設定されていることを特徴とする特徴F17に記載の遊技機。

【3883】

特徴F18によれば、特定対応演出の最後に行われる結果対応報知が開始されるまで、特定対応演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

50

【 3 8 8 4 】

なお、特徴 F 1 ～ F 1 8 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 3 8 8 5 】

< 特徴 G 群 >

特徴 G 1 . 所定抽選条件が成立した場合に所定抽選処理（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における第 1 当否判定処理）を実行する所定抽選処理実行手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 8 0 6 の処理を実行する機能）と、

所定継続期間（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間）に亘って所定遊技回動作（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示）を行わせ、前記所定抽選処理の結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a）を制御する所定遊技回制御手段（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 特図変動開始処理、第 1 特図変動中処理及び第 1 特図確定中処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、

前記所定遊技回制御手段は、前記所定遊技回動作の実行中に所定停止契機（第 1 0 ～ 第 1 5 の実施形態において遊技結果が第 2 小当たり結果に対応する態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すること、第 1 3 の実施形態において遊技結果が第 4 小当たり結果に対応する態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すること、第 1 6 の実施形態において第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生すること）が発生したことに基づいて、当該所定遊技回動作を終了させて新たな前記所定遊技回動作を開始可能な状態とする所定遊技回終了手段（第 1 0 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 8 5 1 4 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S 8 8 0 8 ～ステップ S 8 8 0 9 の処理を実行する機能、第 1 2 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S A 5 0 8 ～ステップ S A 5 0 9 の処理を実行する機能、第 1 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S A 6 1 4 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S B 1 1 8 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S B 8 1 4 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S C 1 0 1 ～ステップ S C 1 0 9 の処理を実行する機能）を備えており、

本遊技機は、

前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態において主側 M P U 8 2 の第 1 変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間（残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間）が報知されるようにし、所定の更新契機（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態では残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値が 1 秒分に対応する 2 5 0 減少すること）が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理（音光側 M P U 9 3 におけるステップ S 9 8 0 6 及びステップ S 9 8 0 8 の処理）を実行する所定報知実行手段（第 1 0 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 8 0 6 及びステップ S 9 8 0 8 の処理を実行する機能）と、

所定の状況（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における時間差報知対象期間）において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作に対応する前記所定継続期間が設定された後も、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前における前記所定残り実行期間の報知内容から前記報知更新処理が実行されるようにする所定報知調整手段（第 1 0 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 2 0 1、ステップ S 9 2 0 2、ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 9 2 0 6 ～ステップ S 9 2 0 8 及びステップ S 9 2 1 0 ～ステップ S 9 2 1 2 の処理
を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 6 0 7 ～ステップ S 9 6 1 1 及びステ
ップ S 9 6 1 6 ～ステップ S 9 6 1 7 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における
音光側 M P U 9 3 のステップ S B 3 0 7 ～ステップ S B 3 1 2 及びステップ S B 3 2 0 ～
ステップ S B 3 2 3 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態における音光側 M P U 9 3
のステップ S C 2 0 7 ～ステップ S C 2 1 4 及びステップ S C 2 1 9 ～ステップ S C 2 2
0 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 8 8 6 】

特徴 G 1 によれば、所定遊技回動作の実行中に所定停止契機が発生したことに基づいて
当該所定遊技回動作が終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる場合がある
ため、所定遊技回動作が実行されている状態において、当該所定遊技回動作が途中で終
了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる可能性を遊技者に意識させながら
遊技を行わせることができる。また、所定残り実行期間の報知が行われるようにすること
により、所定遊技回動作の残りの所定継続期間を遊技者に意識させながら遊技を行わせる
ことが可能となる。

【 3 8 8 7 】

所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され
、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継
続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間
の報知内容から報知更新処理が実行されるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて
当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付
いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可
能となる。

【 3 8 8 8 】

特徴 G 2 . 前記所定の状況は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残
り実行期間が所定基準時間 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では 1 2 0 秒) を挟んで多い側の
状況 (時間差報知対象期間) 及び少ない側の状況 (即時報知対象期間) のうち多い側の状
況であることを特徴とする特徴 G 1 に記載の遊技機。

【 3 8 8 9 】

特徴 G 2 によれば、所定遊技回動作の実行中に所定停止契機が発生したことに基づいて
当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所
定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定されることにより、当該所定停止契機が発生
するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち残っ
ていた所定継続期間が失われてしまう。所定報知実行手段により報知されている所定残り
実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち多い側の状況に
おいて、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定
遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知さ
れている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、所定停止契
機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応す
る所定継続期間が設定される場合と比較して、当該所定停止契機が発生するまでに実行さ
れていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継
続期間が多くなってしまうため、損をしたと感じさせて遊技者を落胆させてしまうおそれ
がある。これに対して、上記特徴 G 1 の構成を備え、所定の状況において所定停止契機が
発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された
場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな
所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行さ
れる構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作
に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減す
ることができる。これにより、遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向

10

20

30

40

50

上を図ることが可能となる。

【3890】

特徴G3．特定の状況（即時報知対象期間）において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定された前記所定継続期間に対応する前記所定残り実行期間が報知されるように前記所定残り実行期間の報知内容が更新されるようにする特定報知調整手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201～ステップS9202、ステップS9206～ステップS9209及びステップS9211～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9615の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB319の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB701、ステップSB702、ステップSB706～ステップSB710、ステップSB712及びステップSB713の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G1又はG2に記載の遊技機。

10

【3891】

特徴G3によれば、特定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、新たな所定遊技回動作が開始される場合に所定継続期間の設定が行われたこと及び当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【3892】

特徴G4．前記特定の状況は、前記所定報知実行手段により報知される前記所定残り実行期間が所定基準時間（第10～第16の実施形態では120秒）を挟んで多い側の状況（時間差報知対象期間）及び少ない側の状況（即時報知対象期間）のうち少ない側の状況であることを特徴とする特徴G3に記載の遊技機。

【3893】

特徴G4によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合と比較して、当該所定停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が少ないため、得をしたと遊技者に感じさせることができる。上記特徴G3の構成を備え、特定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間に対応する所定残り実行期間が報知されるように所定残り実行期間の報知内容が更新される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定されたことを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された場合と比較して、得をしたと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【3894】

特徴G5．前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定される前記所定継続期間が、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも長い期間

50

であることに基づいて、前記所定期間残り実行期間が増加することを報知する所定期間増加報知（巻戻し演出）を実行する所定期間増加報知手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9505～ステップS9512の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9617の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9909～ステップS9922の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB205～ステップSB218の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB307～ステップSB323の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB715～ステップSB721の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC213～ステップSC220の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【3895】

特徴G5によれば、所定期間増加報知を実行することにより、所定期間残り実行期間が増加することを遊技者に気付かれ易い態様で報知することができる。これにより、所定期間増加報知の残りの所定期間増加期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

【3896】

特徴G6．前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、報知されている前記所定期間残り実行期間が連続的に増加する連続増加報知（巻戻し表示）が行われるようにする連続増加報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9909～ステップS9915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G5に記載の遊技機。

20

【3897】

特徴G6によれば、連続増加報知が行われる期間に亘って、所定期間増加報知の残りの所定期間増加期間が増加することにより得をしていると遊技者に感じさせることができる。

【3898】

特徴G7．前記連続増加報知実行手段は、前記連続増加報知の実行中に前記所定期間増加報知の残りの所定期間増加期間が減少する場合、当該減少した後における当該所定期間増加報知の残りの所定期間増加期間が報知されている状態となるまで、前記所定期間残り実行期間が増加するように前記連続増加報知を実行する手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9909～ステップS9915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G6に記載の遊技機。

30

【3899】

特徴G7によれば、連続増加報知の実行中に所定期間増加報知の残りの所定期間増加期間が減少する場合においても、連続増加報知の終了時に報知される所定期間残り実行期間が実際の所定期間増加報知の残りの所定期間増加期間を超えてしまうことを防止できる。これにより、所定期間残り実行期間の報知内容の変化に注目している遊技者に違和感を生じさせてしまうことを防止できる。

【3900】

特徴G8．前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、前記所定期間残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を報知する所定期間増加分報知（巻戻し量報知）が行われるようにする増加分報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9916～ステップS9922の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G5乃至G7のいずれか1に記載の遊技機。

40

【3901】

特徴G8によれば、所定期間増加報知の開始時に報知されていた所定期間残り実行期間と、当該所定期間増加報知の終了時に報知される所定期間残り実行期間との差分を遊技者が計算することを不要として、所定期間増加分報知に基づいて、所定期間残り実行期間の増加分を遊技者に分かり易い態様で報知することができる。

【3902】

50

特徴 G 9 . 前記所定期間増加報知手段は、前記所定の状況において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、所定の実行契機（残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となること）が発生したことに基づいて、前記所定期間増加報知が実行されるようにする手段（第 1 0 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 5 0 9 ～ステップ S 9 5 1 2 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 2 1 5 ～ステップ S B 2 1 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 9 0 3 】

特徴 G 9 によれば、所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定の実行契機が発生するまで、所定期間増加報知の実行が待機されるようにすることができる。上記特徴 G 1 の構成を備え、所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定の実行契機が発生する前に、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことが遊技者に気付かれてしまう可能性を低減することができる。

【 3 9 0 4 】

特徴 G 1 0 . 前記所定の実行契機は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が特定基準時間（第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では 5 秒）を挟んで多い側の状況（残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒を超えている状況）及び少ない側の状況（残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となった状況）のうち少ない側の状況となることであることを特徴とする特徴 G 9 に記載の遊技機。

【 3 9 0 5 】

特徴 G 1 0 によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況となったタイミングで所定期間増加報知が実行されるようにすることにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況において所定期間増加報知が実行される場合と比較して、所定残り実行期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 9 0 6 】

特徴 G 1 1 . 長さの異なる複数の前記所定継続期間が存在しており、

前記所定遊技回動作が開始される場合に、当該複数の前記所定継続期間の中から一の前記所定継続期間を選択する所定継続期間選択手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 9 0 1 、ステップ S A 9 0 2 及びステップ S A 9 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 9 0 7 】

特徴 G 1 1 によれば、所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 3 9 0 8 】

特徴 G 1 2 . 前記所定遊技回動作が開始される場合に選択される前記所定継続期間を当該所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにて把握する先行把握手段（第 1 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 1 1 3 ～ステップ S B 1 1 6 の処理を実行する機能）と、

前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間に対応する報知（第 1 5 の実施形態における巻戻し演出）を前記所定遊技回動作が開始されるタイミングよりも前のタイミ

10

20

30

40

50

ングにおいて実行する先行報知実行手段（第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB209～ステップSB214の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB315～ステップSB318の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴G11に記載の遊技機。

【3909】

特徴G12によれば、所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにおいて当該所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間に対応する報知を実行することにより、当該報知内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3910】

特徴G13．前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が長いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を把握する先行増加分把握手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップSB113～ステップSB117の処理を実行する機能）を備え、

前記先行報知実行手段は、

第1所定報知契機（音光側MPU93が先読みされた変動表示期間の情報が設定されている第1特図強制終了コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分の一部を報知する第1増加分報知（第15の実施形態における1段階目の巻戻し演出）を実行する第1増加分報知手段（音光側MPU93のステップSB307～ステップSB313及びステップSB315～ステップSB318の処理を実行する機能）と、

前記第1所定報知契機が発生するタイミングよりも後のタイミングにおいて発生する第2所定報知契機（音光側MPU93がエンディングコマンドを受信すること、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分のうち未報知分を報知する第2増加分報知（第15の実施形態における2段階目の巻戻し演出）を実行する第2増加分報知手段（音光側MPU93のステップSB209～ステップSB214の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴G12に記載の遊技機。

【3911】

特徴G13によれば、所定残り実行期間の増加分を段階的に報知することにより、第1増加分報知の実行後にさらに増加分報知が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3912】

特徴G14．前記先行報知実行手段は、前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第15の実施形態における倍速更新表示）を行う所定減少速度増大手段（第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB601及びステップSB603～ステップSB604の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB715～ステップSB717及びステップSB720～ステップSB721の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G12又はG13に記載の遊技機。

【3913】

特徴G14によれば、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少した場合に、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間を目立たない態様で減少させることができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少したことに気付いて遊技者が落胆してしまうことを防止することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【3914】

特徴G15．前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の減少分（倍速更新対象時間）を把握する先行減少分把握手段（第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB720～ステップSB721の処理を実行する機能）を備え、

前記所定減少速度増大手段は、前記先行減少分把握手段により把握された前記所定残り実行時間の減少分に対応する期間（第15の実施形態では倍速更新対象時間と同一の時間）に亘って、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第15の実施形態における倍速更新表示）を行うことを特徴とする特徴G14に記載の遊技機。

10

【3915】

特徴G15によれば、目立たない態様で、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作における残りの所定継続期間と一致している状態を作り出すことができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間の変化に基づいて所定遊技回動作の残りの所定残り実行期間が減少したことに遊技者が気付いて落胆してしまうことを防止できる。

【3916】

特徴G16．第1遊技状態（第10～第16の実施形態における通常遊技状態）と、当該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（第10～第16の実施形態における時短状態）と、が存在しており、

20

本遊技機は、

前記第2遊技状態において、前記所定継続期間に亘って前記所定遊技回動作が実行された後に当該所定遊技回動作が終了したに基づいて当該第2遊技状態を終了させる第2遊技状態終了手段（主側MPU82のステップS8101、ステップS8102及びステップS8104～ステップS8107の処理を実行する機能）と、

前記第2遊技状態において前記所定停止契機が発生したに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が実行される場合、当該第2遊技状態が維持されるようにする手段（第10の実施形態における主側MPU82のステップS8906～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態における主側MPU82のステップSA105～ステップSA108の処理を実行する機能、第12の実施形態における主側MPU82のステップSA405～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態における主側MPU82のステップSA703～ステップSA709の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G15のいずれか1に記載の遊技機。

【3917】

特徴G16によれば、第2遊技状態において所定停止契機が発生したに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始されると、遊技状態が第2遊技状態である状態を維持しながら当該第2遊技状態において所定遊技回動作が実行される時間を所定継続期間とすることができる。これにより、遊技者にとって有利な第2遊技状態が継続される期間を延ばすことができる。よって、第2遊技状態において所定停止契機が発生したに基づいて所定遊技回動作が終了されることを遊技者に期待させることができる。

40

【3918】

特徴G17．特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第10～第16の実施形態における第2当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側MPU82におけるステップS8405の処理を実行する機能）と、

特定継続期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の

50

結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する特定遊技回制御手段（第10～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であることを特徴とする特徴G1乃至G16のいずれか1に記載の遊技機。

【3919】

特徴G17によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、所定遊技回動作の実行中に特定遊技回動作が終了する可能性、及び特定遊技回動作の実行中に所定遊技回動作が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、所定遊技回動作のみが実行される構成や、特定継続期間と所定継続期間とが重複しない構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【3920】

特徴G18．前記所定停止契機は、前記特定抽選処理の結果が所定の結果（第10～第16の実施形態における第2小当たり結果、第13の実施形態における第4小当たり結果）となり、当該所定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴G17に記載の遊技機。

【3921】

特徴G18によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が所定の結果となり当該所定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が終了される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

【3922】

特徴G19．前記所定遊技回制御手段は、

前記所定遊技回動作の実行中に特定停止契機（第10～第16の実施形態において遊技結果が第1小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第13の実施形態において遊技結果が第3小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第16の実施形態において遊技結果が第2小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が一時的に停止されている状態とする所定遊技回停止手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8517～ステップS8519の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA617～ステップSA619の処理を実行する機能、第15の実施形態では主側MPU82のステップSB121～ステップSB123の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側MPU82のステップSB817～ステップSB819の処理を実行する機能）と、

前記所定の遊技回停止手段により一時的に停止された前記所定遊技回動作を所定再開契機（第10～第16の実施形態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第13の実施形態において第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第16の実施

10

20

30

40

50

形態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること）が発生したことに基づいて再開させる所定遊技回再開手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8803～ステップS8807の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップSA503～ステップSA507の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G18のいずれか1に記載の遊技機。

【3923】

特徴G19によれば、所定遊技回動作が実行されている状況において特定停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が一時的に停止された状態となった場合には、所定再開契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が再開される。上記特徴G1の構成を備え、所定遊技回動作が実行されている状況において所定停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる構成であるため、所定遊技回動作の実行中に当該所定遊技回動作が一時的に停止されて再開される場合と、所定遊技回動作の実行中に当該所定遊技回動作が終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止された後に当該2つの場合のいずれに該当するかに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3924】

特徴G20．前記所定遊技回動作の実行中に前記特定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が一時的に停止され、前記所定再開契機が発生したことに基づいて当該一時的に停止された前記所定遊技回動作が再開された場合には、当該所定遊技回動作が一時的に停止される前に実行された前記所定抽選処理の結果が維持され、

前記所定遊技回動作の実行中に前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了された場合には、当該所定遊技回動作が終了される前に実行された前記所定抽選処理の結果が消去されることを特徴とする特徴G19に記載の遊技機。

【3925】

特徴G20によれば、所定遊技回動作が再開された場合には、所定遊技回動作が一時的に停止される前に実行された所定抽選処理の結果が維持される構成とすることにより、所定抽選処理において遊技者にとって有利な結果が発生している状態において所定遊技回動作が一時的に停止されるとともに、当該一時的に停止された所定遊技回動作が再開された場合に、当該遊技者にとって有利な結果が消去されてしまうことを防止できる。また、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了された場合には当該所定遊技回動作が終了される前に実行された所定抽選処理の結果が消去される構成とすることにより、当該結果を失効させて、新たな所定抽選処理及び新たな所定遊技回動作を実行可能な状態とすることができる。

【3926】

特徴G21．特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第10～第16の実施形態における第2当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側MPU82におけるステップS8405の処理を実行する機能）と、

特定継続期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する特定遊技回制御手段（第10～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であり、

前記特定停止契機は、前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第10～第16の実施形

10

20

30

40

50

態における第1小当たり結果、第13の実施形態における第3小当たり結果)となり、当該特定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴G19又はG20に記載の遊技機。

【3927】

特徴G21によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり当該特定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止され、所定再開契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が再開される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

10

【3928】

特徴G22. 前記特定停止契機が発生したことに対応する演出(第1小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出)及び前記所定停止契機が発生したことに対応する演出(第2小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出)を実行する所定演出実行手段(第10の実施形態における音光側MPU93におけるステップS9306～ステップS9310の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップS9905～ステップS9908の処理を実行する機能)を備え、

前記所定の状況において前記所定停止契機が発生したことに対応する演出は、当該所定の状況において前記特定停止契機が発生したことに対応する演出と共通の演出(共通小当たり結果報知演出)であることを特徴とする特徴G19乃至G21のいずれか1に記載の遊技機。

20

【3929】

特徴G22によれば、所定の状況において所定停止契機が発生したことに対応する演出として、所定の状況において特定停止契機が発生したことに対応する演出と共通の演出が実行されるようにすることにより、演出内容に基づいて特定停止契機及び所定停止契機のうち今回発生した停止契機の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【3930】

特徴G23. 第1遊技状態(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における通常遊技状態)と、当該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における時短状態)と、が存在しており、

30

本遊技機は、

特定取得契機(第2特別入球装置321への遊技球の入球が検知されること)が発生したことに基づいて特定契機情報(第2保留情報)を特定契機記憶手段(第2特図保留エリア112)に記憶させる特定契機記憶実行手段(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における主側MPU82のステップS8301の処理を実行する機能)と、

前記特定契機記憶手段に記憶されている前記特定契機情報が存在していることに基づいて当該特定契機情報を利用して特定抽選処理(第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理)を実行する手段(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理を実行する機能)と、

40

特定継続期間(第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間)に亘って特定遊技回動作(第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示)を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段(第2特図表示部37b)を制御する特定遊技回制御手段(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能)と、

前記第1遊技状態において、前記特定抽選処理の結果が所定の結果(第2小当たり結果)となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった前記特定契機情報が前記特定契機記憶手段に記憶された状況(時短状態が終了する前の状況、時短状態が終了した後の状況)に基づいて、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるように

50

する所定の遊技状態設定手段（第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G22のいずれか1に記載の遊技機。

【3931】

特徴G23によれば、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される。このため、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況とは無関係に特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3932】

特徴G24．前記所定の遊技状態設定手段は、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記第2遊技状態となるようにする手段（第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴G23に記載の遊技機。

20

【3933】

特徴G24によれば、第2遊技状態が終了した後においても当該第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の終了後に再び第2遊技状態に移行することを遊技者に期待させることができる。

【3934】

特徴G25．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了後に前記特定契機記憶手段に記憶された前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴G24に記載の遊技機。

30

【3935】

特徴G25によれば、第1遊技状態において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第1遊技状態になる場合と、第2遊技状態になる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【3936】

特徴G26．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第10，第11，第14～第16の実施形態における第1小当たり結果）となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴G24又はG25に記載の遊技機。

40

【3937】

特徴G26によれば、上記特徴G24の構成を備え、第1遊技状態において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第2遊技状態となる構成において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が特定の結果となった

50

場合には特定遊技回動作の終了後も第1遊技状態が維持される。このため、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して特定抽選処理が実行される場合に、当該特定抽選処理の結果が所定の結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【3938】

なお、特徴G1～G26の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【3939】

<特徴H群>

特徴H1．複数の遊技状態（第12，第13の実施形態における通常遊技状態及び時短状態）が存在しており、

特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第12，第13の実施形態における第2当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側MPU82におけるステップS8405の処理を実行する機能）と、

特定継続期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する特定遊技回制御手段（第12，第13の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能）と、を備えた遊技機において、

20

前記特定抽選処理の結果が所定の結果（第12，第13の実施形態における第2小当たり結果）となった場合、前記特定遊技回動作の開始時の状態（第12，第13の実施形態における遊技状態）に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるようにする開始時状態対応設定手段（第12の実施形態では主側MPU82におけるステップSA401～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA701～ステップSA704及びステップSA706～ステップSA709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【3940】

特徴H1によれば、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の終了時の状態が同一であっても当該特定遊技回動作の開始時の状態が異なっている場合には、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が異なる遊技状態となるようにすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3941】

特徴H2．所定の状態（第12，第13の実施形態における時短状態）において開始された前記特定遊技回動作が実行されている状況において、所定の終了契機（遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて、前記所定の状態を終了させて特定の状態（第12，第13の実施形態における通常遊技状態）とし、当該所定の状態が終了した後も前記特定遊技回動作が継続されるようにする特定の状態設定手段（主側MPU82のステップS8101、ステップS8102及びステップS8104～ステップS8107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H1に記載の遊技機。

40

【3942】

特徴H2によれば、所定の状態において開始された特定遊技回動作の終了時の状態が所定の状態である場合と、当該特定遊技回動作の終了時の状態が特定の状態である場合と、を生じさせることができる。上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後

50

における遊技状態が設定される構成であるため、特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態であった場合には、当該特定遊技回動作の終了時の状態とは無関係に、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態であったことに基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるようにすることができる。

【3943】

特徴H3．前記開始時状態対応設定手段は、前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の開始時の状態が前記所定の状態であったことに基づいて、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記所定の状態となるようにする所定状態設定手段（第12の実施形態では主側MPU82におけるステップSA401～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA701～ステップSA704及びステップSA706～ステップSA709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H2に記載の遊技機。

10

【3944】

特徴H3によれば、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態である場合には、当該特定遊技回動作の実行中に所定の状態が終了して特定の状態となった場合においても、当該特定遊技回動作の終了後に再び所定の状態となるかもしれないと遊技者に思わせることができる。

【3945】

特徴H4．前記所定状態設定手段は、前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となり、前記特定遊技回動作の開始時の状態が前記特定の状態であった場合、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記所定の状態とするための処理（第12の実施形態では主側MPU82におけるステップSA401～ステップSA407の処理、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA701～ステップSA704及びステップSA706～ステップSA709の処理）を実行しないことを特徴とする特徴H3に記載の遊技機。

20

【3946】

特徴H4によれば、特定遊技回動作の開始時の状態が特定の状態である場合には、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合においても当該特定遊技回動作の終了後の状態を所定の状態とするための処理が実行されない構成において、上記特徴H3の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態であったことに基づいて、当該特定遊技回動作の終了後の状態が所定の状態となるようにすることができる。これにより、特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の終了時における遊技状態が特定の状態である場合、当該特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて、当該特定遊技回動作の終了後の状態が特定の状態となる場合と、当該特定遊技回動作の終了後の状態が所定の状態となる場合とを生じさせることができる。

30

【3947】

特徴H5．前記特定の状態設定手段は、

所定抽選条件が成立した場合に所定抽選処理（第12，第13の実施形態における第1当否判定処理）を実行する所定抽選処理実行手段（主側MPU82のステップS7806の処理を実行する機能）と、

40

所定継続期間（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間）に亘って所定遊技回動作（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記所定抽選処理の結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段（第1特図表示部37a）を制御する所定遊技回制御手段（第12，第13の実施形態における主側MPU82の第1特図変動開始処理、第1特図変動中処理及び第1特図確定中処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であることを特徴とする特徴H2乃至H4のいずれか1に記載の遊技機。

50

【3948】

特徴H5によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、所定遊技回動作の実行中に特定遊技回動作が終了する可能性、及び特定遊技回動作の実行中に所定遊技回動作が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、特定遊技回動作のみが実行される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【3949】

特徴H6．前記所定の終了契機は、前記所定抽選処理の結果が所定結果（第12，第13の実施形態における外れ結果）となり、当該所定結果に対応した状態となるように前記所定遊技回実行手段を制御する前記所定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴H5に記載の遊技機。

10

【3950】

特徴H6によれば、所定の状態において開始された特定遊技回動作が実行されている状況において所定抽選処理の結果が所定結果となり、当該所定結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段を制御する所定遊技回動作が終了した場合、所定の状態が終了されて特定の状態となり、当該所定の状態が終了された後も特定遊技回動作が継続されるようにすることができる。所定の状態において特定遊技回動作が開始された場合、所定抽選処理の結果及び所定遊技回動作が終了するタイミングに応じて、当該特定遊技回動作の終了時の状態が所定の状態となる場合と、当該特定遊技回動作の終了時の状態が特定の状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、特定遊技回動作が実行されている状況において、所定遊技回動作にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3951】

特徴H7．前記特定の状態設定手段は、前記所定の状態にて前記特定遊技回動作が実行されている状況において前記所定遊技回動作が終了し、前記所定抽選処理の結果が特定終了対応結果（第12，第13の実施形態における第1大当たり結果）であった場合、当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて、前記特定遊技回動作が終了され、前記所定の状態が終了されて遊技状態が前記特定の状態となるようにする手段（主側MPU82におけるステップS8209の処理を実行する機能、主側MPU82におけるステップSA308～ステップSA316の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H5又はH6に記載の遊技機。

30

【3952】

特徴H7によれば、所定の状態にて特定遊技回動作が実行されている状況において所定遊技回動作が終了し、所定抽選処理の結果が特定終了対応結果であった場合には、特定抽選処理の結果が所定の結果であった場合においても、特定遊技回動作が終了されて第1遊技状態となる。このため、上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合においても特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されることなく、遊技状態が特定の状態となる場合を生じさせることができる。

40

【3953】

特徴H8．前記特定の状態設定手段は、前記所定の状態にて前記特定遊技回動作が実行されている状況において前記所定遊技回動作が終了し、当該終了した所定遊技回動作に対応する前記所定抽選処理の結果が特別結果（第12，第13の実施形態における第2大当たり結果）であった場合、当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて前記特定遊技回動作が終了され、前記所定の状態が継続されるようにする手段（主側MPU82におけるステップS8202～ステップS8208の処理を実行する機能、主側MPU82におけるステップSA308～ステップSA316の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H5乃至H7のいずれか1に記載の遊技機。

50

【 3 9 5 4 】

特徴 H 8 によれば、所定の状態にて特定遊技回動作が実行されている状況において所定遊技回動作が終了し、当該終了した所定遊技回動作に対応する所定抽選処理の結果が特別結果であった場合には、特定抽選処理の結果が所定の結果であった場合においても、特定遊技回動作が終了されて所定の状態が継続される。このため、上記特徴 H 1 の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合においても特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されることなく、所定の状態が継続される場合を生じさせることができる。

10

【 3 9 5 5 】

特徴 H 9 . 前記特定抽選処理の結果が特別結果（第 1 2 , 第 1 3 の実施形態における第 2 大当たり結果）となり、前記特定遊技回動作が終了した場合、当該特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、遊技状態を前記所定の状態とする手段（第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 4 0 2 及びステップ S A 4 0 4 ~ ステップ S A 4 0 7 の処理を実行する機能、第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 7 0 2 及びステップ S A 7 0 6 ~ ステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 H 2 乃至 H 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 9 5 6 】

特徴 H 9 によれば、上記特徴 H 1 の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果として、特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に特定遊技回動作の終了後における遊技状態が所定の状態となる特別結果が存在しているようにすることができる。これにより、特定遊技回動作の終了後における状態を所定状態とするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

20

【 3 9 5 7 】

特徴 H 1 0 . 前記所定の状態において実行された前記特定遊技回動作の数を計測するための所定回数情報（第 1 3 の実施形態における主側 R A M 8 4 の第 2 特図用時短状態カウンタに設定される数値情報）が設定される所定回数計測手段（主側 R A M 8 4 の第 2 特図用時短状態カウンタ）と、

30

前記所定回数計測手段に設定されている前記所定回数情報が所定終了契機回数（第 1 3 の実施形態では 1 0 0 回）に対応している状態となったことに基づいて前記所定の状態を終了させる所定の状態終了手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S A 4 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第 1 3 の実施形態における第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果）となり、前記所定の状態において前記特定遊技回動作が終了する場合、前記所定回数計測手段に設定されている前記所定回数情報を初期化する手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 7 0 2 ~ ステップ S A 7 0 3 及びステップ S A 7 0 5 ~ ステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 H 2 乃至 H 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 3 9 5 8 】

特徴 H 1 0 によれば、特定抽選処理の結果が特定の結果となり、特定遊技回動作の終了時における遊技状態が所定の状態である場合には、所定回数計測手段に設定されている所定回数情報が初期化されることにより、所定の状態において実行可能な特定遊技回動作の回数が増加するようにすることができる。

【 3 9 5 9 】

特徴 H 1 1 . 前記特定抽選処理の結果が前記特定の結果となり、前記特定の状態において前記特定遊技回動作が終了する場合、当該特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記特定の状態となるようにする手段（第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 7 0 3 ~ ステップ S A 7 0 4

50

の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴H10に記載の遊技機。

【3960】

特徴H11によれば、上記特徴H10の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定の結果となり所定の状態において特定遊技回動作が終了する場合には所定回数計測手段に設定されている所定回数情報が初期化されることにより所定の状態において実行可能な特定遊技回動作の数が増加する構成において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり特定の状態において特定遊技回動作が終了する場合には、当該特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、当該特定遊技回動作の終了後も特定の状態が維持される。上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果として、特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が当該特定遊技回動作の終了時における遊技状態に対応する遊技状態となる特定の結果が存在している構成とすることができる。これにより、特定抽選処理の結果と、特定遊技回動作の終了後における状態との関係に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3961】

特徴H12．前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果及び前記特定の結果のいずれかとなり、前記特定遊技回動作が終了したことに基づいて、特定の特典(振分実行モード)が付与されるようにする特定の特典付与手段(第13の実施形態における主側MPU82の振分用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴H10又はH11に記載の遊技機。

20

【3962】

特徴H12によれば、特定の特典の付与対象となる特定抽選処理の結果として所定の結果及び特定の結果が存在しており、上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり、特定遊技回動作の終了時における遊技状態が所定の状態である場合には所定回数計測手段に設定されている所定回数情報が初期化される。これにより、特定の特典の付与対象となる特定抽選処理の結果として所定の結果のみが存在している構成と比較して、特定の特典の付与対象となる特定抽選処理の結果のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【3963】

特徴H13．遊技状態として、特定の状態(第12,第13の実施形態における通常遊技状態)と、当該特定の状態よりも遊技者にとって有利な所定の状態(第12,第13の実施形態における時短状態)と、を備えていることを特徴とする特徴H1乃至H12のいずれか1に記載の遊技機。

【3964】

特徴H13によれば、特定の状態である場合には所定の状態に移行することを遊技者に期待させることができるとともに、所定の状態である場合には当該所定の状態が維持されることを遊技者に期待させることができる。

40

【3965】

なお、特徴H1～H13の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3966】

<特徴I群>

特徴I1．第1条件の成立(第10～第16の実施形態において第1作動口33への入

50

球が発生すること、第1特別入球装置311への入球が発生することなど）に基づいて、特定状態（第10～第16の実施形態における時短状態など）を発生させるか否かを決定し、前記特定状態を発生させると決定された場合に前記特定状態を発生させる特定状態発生手段（第10の実施形態における主側MPU82のステップS1104～ステップS1107の処理を実行する機能など）と、

前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第1表示（第10～第16の実施形態における第1特図表示部37aにて実行される絵柄の変動表示、第1個別表示領域334における図柄の変動表示など）を実行する第1表示手段（第10～第16の実施形態における第1特図表示部37aなど）と、

第2条件の成立（第10～第16の実施形態において第2特別入球装置321への入球が発生することなど）に基づいて、特別遊技状態（第10～第16の実施形態における振分実行モードなど）を発生させるか否かの当否抽選（第10～第16の実施形態における第2当否判定処理など）を行い、当該当否抽選にて当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段（第10の実施形態における主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能など）と、

前記当否抽選の結果に対応する第2表示（第10～第16の実施形態における第2特図表示部37bにて実行される絵柄の変動表示、第2個別表示領域336における図柄の変動表示など）を実行する第2表示手段（第10～第16の実施形態における第2特図表示部37bなど）と、

を備え、

前記第1表示手段による前記第1表示と、前記第2表示手段による前記第2表示とを並行して実行可能に構成されており、

前記特定状態において、前記第1表示が実行されている期間中に前記第2表示を複数回実行可能な構成である遊技機において、

前記当否抽選にて当選した結果を教示する前記第2表示が終了し、対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第2表示の終了に基づいて、実行中の前記第1表示を中止させ、前記特別遊技状態の終了後に、引き続き前記第1表示を実行可能とする所定の表示制御手段（第10の実施形態における主側MPU82のステップS8517～ステップS8519の処理を実行する機能、主側MPU82のステップS8803～ステップS8807の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9501～ステップS9504の処理を実行する機能、第12の実施形態における主側MPU82のステップSA503～ステップSA507の処理を実行する機能、第13の実施形態における主側MPU82のステップSA617～ステップSA619の処理を実行する機能、第15の実施形態における主側MPU82のステップSB121～ステップSB123の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB201～ステップSB204の処理を実行する機能、第16の実施形態における主側MPU82のステップSB817～ステップSB819の処理を実行する機能など）と、

前記当否抽選にて当選した結果を教示する前記第2表示が終了し、対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第2表示の終了に基づいて、実行中の前記第1表示を終了させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第1表示を開始可能とする特定の表示制御手段（第10の実施形態における主側MPU82のステップS8808～ステップS8809の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9601～ステップS9606の処理を実行する機能、第12の実施形態における主側MPU82のステップSA508～ステップSA509の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB301～ステップSB306の処理を実行する機能、第16の実施形態における主側MPU82のステップSC101～ステップSC109の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSC201～ステップSC206の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3967】

10

20

30

40

50

特徴Ⅰ１によれば、特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１表示を実行することにより、当該決定結果を知ろうとする遊技者が第１表示に注目するようにすることができる。また、当否抽選の結果に対応する第２表示を実行することにより、当該当否抽選の結果を知ろうとする遊技者が第２表示に注目するようにすることができる。これら第１表示及び第２表示を並行して実行可能であり、特定状態において第１表示が実行されている期間中に第２表示を複数回実行可能である構成とすることにより、第１表示が実行されている状況において第２表示が終了する度に当該第２表示の内容に注目させることができる。これにより、第１表示の実行期間が長い場合においても当該第１表示の実行中に遊技者を退屈させないようにすることができる。

【３９６８】

10

第２表示の終了に基づいて、実行中の第１表示が中止される場合及び実行中の第１表示が終了される場合が発生し得る構成とすることにより、第１表示及び第２表示が並行して実行されている状況において第２表示が終了する場合に、第２表示の内容だけではなく、第１表示が中止されるか否か、及び第１表示が終了されるか否かにも注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【３９６９】

特徴Ⅰ２．前記第１表示が開始される場合には、第１表示用情報（第１０～第１６の実施形態において主側ＲＯＭ８３に記憶されている特図変動表示用テーブルなど）に設定されている複数の表示情報（第１０～第１６の実施形態における特図変動表示用テーブルに設定されている表示データなど）のうち開始対応の前記表示情報（第１０～第１６の実施形態における特図変動表示用テーブルに設定されている先頭の表示データなど）を利用して前記第１表示が行われるようにするための制御が行われる構成であり、

20

前記第１表示が更新される場合には、前記第１表示用情報において前記第１表示が行われるようにするために利用される前記表示情報が所定の順番（第１０～第１６の実施形態において主側ＲＡＭ８４における第１特図用参照先カウンタの値が「１」→「２」→「３」→…→「７」の順番で「７」まで更新された後に「１」に戻る順番）で更新される構成であり、

前記所定の表示制御手段により前記第２表示の終了に基づいて実行中の前記第１表示が中止され、前記特別遊技状態の終了後に引き続き前記第１表示が実行される場合には、当該特別遊技状態の終了後において最初に、前記開始対応の前記表示情報を利用して前記第１表示が行われるようにするための制御が行われることを特徴とする特徴Ⅰ１に記載の遊技機。

30

【３９７０】

特徴Ⅰ２によれば、第２表示の終了に基づいて実行中の第１表示が中止され、特別遊技状態の終了後に引き続き第１表示が実行される場合に、当該特別遊技状態の終了後に第１表示が最初の内容から実行されるようにすることができる。また、特別遊技状態の実行中に、第１表示用情報に設定されている複数の表示情報のうち第１表示が行われるようにするために利用される表示情報を特定するための情報に異常が発生している状況となった場合においても、当該特別遊技状態の終了後に開始対応の表示情報を利用して第１表示が行われるようにする構成であることにより、当該特別遊技状態の終了後に第１表示が開始されるまでに当該異常が発生している状況が解消されて、特別遊技状態の終了後に第１表示が正常に実行されるようにすることができる。さらにまた、第１表示が中止されるタイミングにおいて第１表示が行われるようにするために利用されていた表示情報を特別遊技状態の終了後に特定するための処理を不要とすることができるとともに、第１表示が中止されるタイミングにおいて当該特定するための情報を記憶する処理を不要とすることができる。これにより、第１表示が行われるようにするための制御を実行するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、第２表示の終了に基づいて実行中の第１表示を中止し、特別遊技状態の終了後に当該第１表示を引き続き実行することを可能とすることができる。

40

【３９７１】

50

特徴 I 3 . 前記所定の表示制御手段は、前記当否抽選にて当選し、当該当選を契機として所定の事象（第 10～第 12，第 14～第 16 の実施形態において小当たり結果が第 1 小当たり結果に振り分けられること、第 13 の実施形態において小当たり結果が第 1 小当たり結果又は第 3 小当たり結果に振り分けられることなど）が発生した場合に、前記第 2 表示の終了に基づいて、実行中の前記第 1 表示を中止させ、前記特別遊技状態の終了後に、引き続き前記第 1 表示を実行する手段（第 10 の実施形態における主側 MPU82 のステップ S8517～ステップ S8519 の処理を実行する機能、主側 MPU82 のステップ S8803～ステップ S8807 の処理を実行する機能、音光側 MPU93 のステップ S9501～ステップ S9504 の処理を実行する機能、第 12 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SA503～ステップ SA507 の処理を実行する機能、第 13 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SA617～ステップ SA619 の処理を実行する機能、第 15 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SB121～ステップ SB123 の処理を実行する機能、音光側 MPU93 のステップ SB201～ステップ SB204 の処理を実行する機能、第 16 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SB817～ステップ SB819 の処理を実行する機能など）を備え、

10

前記特定の表示制御手段は、前記当否抽選にて当選し、当該当選を契機として特定の事象（第 10～第 12，第 14～第 16 の実施形態において小当たり結果が第 2 小当たり結果に振り分けられること、第 13 の実施形態において小当たり結果が第 2 小当たり結果又は第 4 小当たり結果に振り分けられることなど）が発生した場合に、前記第 2 表示の終了に基づいて、実行中の前記第 1 表示を終了させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第 1 表示を開始する手段（第 10 の実施形態における主側 MPU82 のステップ S8808～ステップ S8809 の処理を実行する機能、音光側 MPU93 のステップ S9601～ステップ S9606 の処理を実行する機能、第 12 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SA508～ステップ SA509 の処理を実行する機能、第 15 の実施形態における音光側 MPU93 のステップ SB301～ステップ SB306 の処理を実行する機能、第 16 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SC101～ステップ SC109 の処理を実行する機能、音光側 MPU93 のステップ SC201～ステップ SC206 の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴 I 1 又は I 2 に記載の遊技機。

20

【3972】

30

特徴 I 3 によれば、当否抽選にて当選し、当該当選を契機として発生した事象の種類に応じて、実行中の第 1 表示が中止され、特別遊技状態の終了後に引き続き当該第 1 表示が実行される場合と、実行中の第 1 表示が終了され、特別遊技状態の終了後に別の第 1 表示が開始される場合と、を生じさせることができる。これにより、特別遊技状態の実行前後における第 1 表示の実行期間に基づいて、所定の事象及び特定の事象のうち発生した事象の種類を遊技者が把握可能とし、特別遊技状態の実行前後における第 1 表示の実行期間に注目させることができる。

【3973】

特徴 I 4 . 前記当否抽選にて前記特別遊技状態を発生させない結果（第 10～第 16 の実施形態における外れ結果など）となったことに基づいて、前記第 2 表示が終了しても実行中の前記第 1 表示が継続されるようにする手段（第 10 の実施形態における主側 MPU82 のステップ S8509 及びステップ S8516 にて否定判定をする機能、第 13 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SA609 及びステップ SA616 にて否定判定をする機能、第 15 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SB109 及びステップ SB120 にて否定判定をする機能、第 16 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SB809 及びステップ SB816 にて否定判定をする機能など）を備えていることを特徴とする特徴 I 1 乃至 I 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【3974】

特徴 I 4 によれば、第 1 表示が実行されている状況において第 2 表示が終了し、当該第 2 表示の終了後も当該第 1 表示が継続された場合に、当否抽選にて特別遊技状態を発生さ

50

せない結果となったことを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第 1 表示が実行されている状況において第 2 表示が終了する場合に、第 1 表示が継続されるか否かに注目させることができる。

【3975】

特徴 I 5．前記特定の表示制御手段は、前記所定の表示制御手段が前記第 1 表示を中止させる態様（第 10～第 16 の実施形態において外れ結果に対応する絵柄が表示される態様など）で、前記第 1 表示を終了させることを特徴とする特徴 I 1 乃至 I 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【3976】

特徴 I 5 によれば、第 1 表示が中止されるタイミング又は第 1 表示が終了されるタイミングでは、当該第 1 表示の中止及び終了のいずれが行われたのかが遊技者に把握されないようにすることができる。これにより、第 1 表示が中止されるタイミング又は第 1 表示が終了されるタイミングにおいて、特定状態の発生の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。

【3977】

なお、特徴 I 1～I 5 の構成に対して、特徴 A 1～A 13、特徴 B 1～B 11、特徴 C 1～C 7、特徴 D 1～D 4、特徴 E 1～E 26、特徴 F 1～F 18、特徴 G 1～G 26、特徴 H 1～H 13、特徴 I 1～I 5、特徴 J 1～J 10、特徴 K 1～K 10、特徴 L 1～L 18、特徴 M 1～M 7、特徴 N 1～N 9、特徴 O 1～O 9、特徴 P 1～P 8、特徴 Q 1～Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3978】

上記特徴 E 群、上記特徴 F 群、上記特徴 G 群、上記特徴 H 群及び上記特徴 I 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3979】

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

【3980】

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

【3981】

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

【3982】

<特徴 J 群>

特徴 J 1．遊技球が流下する遊技領域に設けられ、所定開状態（第 17～第 21 の実施形態における第 1 開放状態）と所定閉状態（第 1 閉鎖状態）との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 381）と、

前記可変入球手段を前記所定開状態とする所定開位置（第 17～第 21 の実施形態における第 1 開放位置）と、前記可変入球手段を前記所定閉状態とする所定閉位置（第 1 閉鎖位置）との間を移動可能に設けられた所定開閉手段（特電開閉部材 382）と、

所定の契機（遊技回の遊技結果が大当たり結果となること）が発生したことに基づいて、前記可変入球手段が前記所定開状態となる期間を含む所定開期間（ラウンド遊技の実行期間）と、前記可変入球手段が前記所定閉状態となる期間を含む所定閉期間（オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）と、を含む所定制御用期間（オープニング期間が開始されてからエンディング期間が終了するまでの期間）を開始させる所定制御

10

20

30

40

50

用期間開始手段（第１７～第２１の実施形態における主側ＭＰＵ８２の特電開始処理を実行する機能）と、

前記所定開期間が開始される場合に、前記所定開閉手段が前記所定開位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定開状態となるようにする所定の移動処理（第１７の実施形態におけるステップＳＣ５０３～ステップＳＣ５０４の処理、ステップＳＣ７０７～ステップＳＣ７０８の処理、第１８の実施形態におけるステップＳＤ２０３～ステップＳＤ２０４の処理、ステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４０９の処理、第１９の実施形態におけるステップＳＤ７０８～ステップＳＤ７０９の処理、第２０の実施形態におけるステップＳＤ８０３～ステップＳＤ８０４の処理、第２１の実施形態におけるステップＳＤ９０３～ステップＳＤ９０４の処理）を実行する所定の移動実行手段（第１７の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ５０３～ステップＳＣ５０４の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ７０７～ステップＳＣ７０８の処理を実行する機能、第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ２０３～ステップＳＤ２０４の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４０９の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ７０８～ステップＳＤ７０９の処理を実行する機能、第２０の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ８０３～ステップＳＤ８０４の処理を実行する機能、第２１の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ９０３～ステップＳＤ９０４の処理を実行する機能）と、

10

前記所定開期間が終了される場合に、前記所定開閉手段が前記所定閉位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定閉状態となるようにする特定の移動処理（第１７の実施形態におけるステップＳＣ７０５～ステップＳＣ７０６の処理、第１８の実施形態におけるステップＳＤ４０３～ステップＳＤ４０４の処理、第１９の実施形態におけるステップＳＤ６０６～ステップＳＤ６０７の処理）を実行する特定の移動実行手段（第１７の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ７０５～ステップＳＣ７０６の処理を実行する機能、第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０３～ステップＳＤ４０４の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ６０６～ステップＳＤ６０７の処理を実行する機能）と、

20

前記所定閉期間において、前記所定開閉手段を前記所定閉位置から前記所定開位置に向かう方向である所定開方向（第１閉鎖位置から第１開放位置に向かう方向）に向けて移動させるための所定開方向移動処理（第１７の実施形態におけるステップＳＣ７０７及びステップＳＣ７０８の処理、第１８の実施形態におけるステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４１２の処理、第１９の実施形態におけるステップＳＤ７０８～ステップＳＤ７１２の処理）を実行する所定開方向移動実行手段（第１７の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ７０７及びステップＳＣ７０８の処理を実行する機能、第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４１２の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ７０８～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【３９８３】

特徴Ｊ１によれば、所定閉期間において所定開閉手段の所定開方向への移動が発生するようにすることができる。これにより、所定閉期間において可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

40

【３９８４】

特徴Ｊ２．前記所定開方向移動実行手段は、遊技球の前記可変入球手段への入球が不可となる所定動作範囲（第１７～第２１の実施形態における第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間の範囲）で前記所定開閉手段が前記所定開方向に向けて移動するように前記所定開方向移動処理を実行することを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

【３９８５】

特徴Ｊ２によれば、所定閉期間において、遊技球が可変入球手段に入球不可である状況

50

を維持しながら、所定開閉手段の所定開方向への移動を発生させることができる。これにより、所定閉期間において、遊技球が可変入球手段に入球不可である状況を維持しながら、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態が継続されないようにすることができる。

【3986】

特徴J3．前記可変入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が当該可変入球手段に入球するために通過する所定入口（第17～第21の実施形態における大入賞口381a）を備え、

前記所定開閉手段が前記所定開位置から前記所定閉位置に向けて移動することにより前記所定開閉手段と前記所定入口の所定縁部（大入賞口上部材383）との間隔が狭まる構成であり、

前記所定開閉手段が前記所定閉位置から前記所定開方向に向けて移動することにより前記所定開閉手段と前記所定縁部との間隔が広がることを特徴とする特徴J1又はJ2に記載の遊技機。

【3987】

特徴J3によれば、所定開閉手段を所定閉位置から所定開方向に向けて移動させることにより、所定開閉手段及び所定縁部により挟まれて可変入球手段に入球できなくなっていた遊技球を可変入球手段に入球させることができる。これにより、当該挟まれていた遊技球が原因となって可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【3988】

特徴J4．前記所定閉期間において、前記所定開方向移動処理が実行されて前記所定開閉手段が前記所定開方向に向けて移動する第1所定動作（第1閉鎖位置から第2閉鎖位置まで回動する動作）と、当該第1所定動作の後に前記所定開閉手段を前記所定開位置から前記所定閉位置に向かう方向である所定閉方向（第1開放位置から第1閉鎖位置に向かう方向）に向けて移動させるための所定閉方向移動処理が実行されて前記所定開閉手段が前記所定閉方向に向けて移動する第2所定動作（第2閉鎖位置から第1閉鎖位置まで回動する動作）と、を含む所定動作（第17～第21の実施形態における閉鎖中切換動作）が、遊技球の前記可変入球手段への入球が不可となる所定動作範囲（第17～第21の実施形態における第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間の範囲）で繰り返されるようにする所定閉中制御（閉鎖中切換動作を実行する制御）を実行する所定閉中制御手段（第17～第21の実施形態における主側MPU82の特電開閉制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴J1乃至J3のいずれか1に記載の遊技機。

【3989】

特徴J4によれば、所定閉期間において、所定開閉手段が所定開方向に向けて移動する第1所定動作と、当該第1所定動作の後に所定開閉手段が所定閉方向に向けて移動する第2所定動作と、を含む所定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

【3990】

特徴J5．前記所定閉中制御は、前記所定閉期間における一部の期間（第17，第21の実施形態における閉鎖中切換動作期間）において実行されることを特徴とする特徴J4に記載の遊技機。

【3991】

特徴J5によれば、所定閉期間の全体に亘って所定閉中制御が実行される構成と比較して、所定閉期間において所定閉中制御が実行される期間を短い期間とすることにより、所定閉期間において目立たないように所定開閉手段の所定動作が行われるようにすることができる。これにより、所定閉期間においても所定開閉手段が動いていることに気付いた遊技者が遊技球を可変入球手段に入球させることができる状況であると誤認してしまう可能

10

20

30

40

50

性を低減することができる。

【3992】

特徴J6．前記所定閉中制御は、前記所定閉期間の全体に亘って実行されることを特徴とする特徴J4に記載の遊技機。

【3993】

特徴J6によれば、所定閉期間の全体に亘って、所定開閉手段の所定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定閉期間の全体に亘って、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【3994】

特徴J7．前記所定閉中制御において、前記所定開方向移動処理が実行される期間に対応する情報（第17，第21の実施形態における8ミリ秒に対応する「2」という数値情報）と、前記所定閉方向移動処理が実行される期間に対応する情報（第17，第21の実施形態における100ミリ秒に対応する「25」という数値情報）と、を含む所定閉中制御用情報（第17，第21の実施形態における特電閉鎖用駆動テーブル385）が記憶されている特定記憶手段（主側ROM83）を備え、

前記所定閉中制御は、前記所定閉中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて実行されることを特徴とする特徴J4乃至J6のいずれか1に記載の遊技機。

【3995】

特徴J7によれば、所定閉中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて所定閉中制御が実行される構成とすることにより、所定閉中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【3996】

特徴J8．前記所定閉中制御では、第1移動契機（第18～第20の実施形態において特電入賞装置381への駆動信号の出力が停止される期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記所定開方向移動処理が実行される期間（8ミリ秒の期間）を設定する処理（第18の実施形態における主側MPU82のステップSD412の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD712の処理を実行する機能）及び第2移動契機（特電入賞装置381への駆動信号の出力が行われる期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記所定閉方向移動処理が実行される期間（第18，第20の実施形態では100ミリ秒、第19の実施形態では200ミリ秒）を設定する処理（第18の実施形態における主側MPU82のステップSD407の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD707の処理を実行する機能）を含む所定閉中制御処理（第18～第20の実施形態における主側MPU82の特電開閉制御処理）が繰り返し実行されることにより、前記所定開閉手段の前記所定動作が繰り返される構成であり、

前記所定開方向移動処理が実行される期間の情報及び前記所定閉方向移動処理が実行される期間の情報は、前記所定閉中制御処理に対応するプログラムに設定されていることを特徴とする特徴J4乃至J6のいずれか1に記載の遊技機。

【3997】

特徴J8によれば、所定閉中制御において所定開方向移動処理が実行される期間及び所定閉方向移動処理が実行される期間を設定するために予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減できるとともに、所定閉中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【3998】

特徴J9．前記所定閉中制御において、前記所定開方向移動処理が実行される期間は、前記所定閉方向移動処理が実行される期間よりも短い期間であることを特徴とする特徴J4乃至J8のいずれか1に記載の遊技機。

【3999】

特徴J9によれば、所定閉中制御において、所定開方向移動処理が実行されて所定開閉手段が所定開方向に向けて移動した後に所定閉方向移動処理が実行された場合に所定開閉

10

20

30

40

50

手段が所定閉位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、所定閉期間において可変入球手段が所定閉状態となっている時間が長くなるようにすることができる。

【4000】

特徴J10．前記所定閉中制御において繰り返される前記所定動作には、前記第2所定動作の終了後に前記所定開閉手段が前記所定閉位置に維持される所定閉維持期間（第17、第18、第20、第21の実施形態では84ミリ秒の期間、第19の実施形態では184ミリ秒の期間）が設けられていることを特徴とする特徴J4乃至J9のいずれか1に記載の遊技機。

【4001】

特徴J10によれば、所定閉中制御において、基本的には可変入球手段が所定閉状態となるようにしながら、一時的に所定開閉手段が所定開方向に移動した後に所定閉位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定閉期間において遊技球が可変入球手段に入球してしまう可能性を低減することができる。

【4002】

なお、特徴J1～J10の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4003】

<特徴K群>

特徴K1．遊技球が流下する遊技領域に設けられ、所定開状態（第17～第21の実施形態における第1開放状態）と所定閉状態（第1閉鎖状態）との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置381）と、

前記可変入球手段を前記所定開状態とする所定開位置（第17～第21の実施形態における第1開放位置）と、前記可変入球手段を前記所定閉状態とする所定閉位置（第1閉鎖位置）との間を移動可能に設けられた所定開閉手段（特電開閉部材382）と、

所定の契機（遊技回の遊技結果が大当たり結果となること）が発生したことに基づいて、前記可変入球手段が前記所定開状態となる期間を含む所定開期間（ラウンド遊技の実行期間）と、前記可変入球手段が前記所定閉状態となる期間を含む所定閉期間（オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）と、を含む所定制御用期間（オープニング期間が開始されてからエンディング期間が終了するまでの期間）を開始させる所定制御用期間開始手段（第17～第21の実施形態における主側MPU82の特電開始処理を実行する機能）と、

前記所定開期間が開始される場合に、前記所定開閉手段が前記所定開位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定開状態となるようにする所定の移動処理（第17の実施形態におけるステップSC503～ステップSC504の処理、ステップSC707～ステップSC708の処理、第18の実施形態におけるステップSD203～ステップSD204の処理、ステップSD408～ステップSD409の処理、第19の実施形態におけるステップSD708～ステップSD709の処理、第20の実施形態におけるステップSD803～ステップSD804の処理、第21の実施形態におけるステップSD903～ステップSD904の処理）を実行する所定の移動実行手段（第17の実施形態における主側MPU82のステップSC503～ステップSC504の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSC707～ステップSC708の処理を実行する機能、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD203～ステップSD204の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSD408～ステップSD409の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD708～ステップSD709の処理を実行する機能、第20の実施形態における主側MPU82のステップSD803～ステップSD804の処理を実行する機能、第21の実施形態における主側MP

10

20

30

40

50

U 8 2 のステップ S D 9 0 3 ～ステップ S D 9 0 4 の処理を実行する機能) と、

前記所定開期間が終了される場合に、前記所定開閉手段が前記所定閉位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定閉状態となるようにする特定の移動処理 (第 1 7 の実施形態におけるステップ S C 7 0 5 ～ステップ S C 7 0 6 の処理、第 1 8 の実施形態におけるステップ S D 4 0 3 ～ステップ S D 4 0 4 の処理、第 1 9 の実施形態におけるステップ S D 6 0 6 ～ステップ S D 6 0 7 の処理) を実行する特定の移動実行手段 (第 1 7 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S C 7 0 5 ～ステップ S C 7 0 6 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 4 0 3 ～ステップ S D 4 0 4 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 6 0 6 ～ステップ S D 6 0 7 の処理を実行する機能) と、

前記所定開期間において、前記所定開閉手段を前記所定開位置から前記所定閉位置に向かう方向である所定閉方向 (第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向) に向けて移動させるための特定閉方向移動処理 (第 1 7 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S C 7 0 5 及びステップ S C 7 0 6 の処理、第 1 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 4 0 3、ステップ S D 4 0 4 及びステップ S D 4 0 6 の処理、第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 7 0 3、ステップ S D 7 0 4 及びステップ S D 7 0 6 の処理) を、遊技球の前記可変入球手段への入球が不可とならない特定動作範囲 (第 1 開放位置と第 2 開放位置との間の範囲) で前記所定開閉手段が移動するように実行する特定閉方向移動実行手段 (第 1 7 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S C 7 0 5 及びステップ S C 7 0 6 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 4 0 3、ステップ S D 4 0 4 及びステップ S D 4 0 6 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 7 0 3、ステップ S D 7 0 4 及びステップ S D 7 0 6 の処理を実行する機能) と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 4 0 0 4 】

特徴 K 1 によれば、所定開期間において、遊技球が可変入球手段に入球可能である状況を維持しながら、所定開閉手段の所定閉方向への移動を発生させることができる。これにより、遊技球が可変入球手段に入球可能である状況を維持しながら、所定開期間において可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

【 4 0 0 5 】

特徴 K 2 . 前記遊技領域の手前側を規定する所定規定手段 (窓パネル 6 2) を備え、

前記所定開閉手段が前記所定閉位置に配置されている状態において、前記所定開閉手段と前記所定規定手段との間隔は遊技球の直径よりも広い間隔であり、

前記所定開閉手段が前記所定開位置に配置されている状態において、前記所定開閉手段と前記所定規定手段との間隔は遊技球の直径よりも狭い間隔であり、

前記所定開閉手段が前記所定開位置から前記所定閉方向に向けて移動することにより前記所定開閉手段と前記所定規定手段との間隔が広がることを特徴とする特徴 K 1 に記載の遊技機。

【 4 0 0 6 】

特徴 K 2 によれば、所定の移動処理が行われた後に特定閉方向移動処理が実行されることにより、所定開閉手段及び所定規定手段により挟まれて下流に流下できなくなっていた遊技球を下流に流下させることができる。これにより、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態を解消することができる。

【 4 0 0 7 】

特徴 K 3 . 前記所定開期間において、前記特定閉方向移動処理が実行されて前記所定開閉手段が前記所定閉方向に向けて移動する第 1 特定動作 (第 1 開放位置から第 2 開放位置まで回転する動作) と、当該第 1 特定動作の後に前記所定開閉手段を前記所定閉位置から前記所定開位置に向かう方向である所定開方向 (第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置に向かう方向) に向けて移動させるための特定開方向移動処理 (第 1 7 の実施形態における主側 M

10

20

30

40

50

P U 8 2 のステップ S C 7 0 7 及びステップ S C 7 0 8 の処理、第 1 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 4 0 8、ステップ S D 4 0 9 及びステップ S D 4 1 1 の処理、第 1 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 7 0 8、ステップ S D 7 0 9 及びステップ S D 7 1 1 の処理) が実行されて前記所定開閉手段が前記所定開方向に向けて移動する第 2 特定動作 (第 2 開放位置から第 1 開放位置まで回動する動作) と、を含む特定動作 (第 1 7 ~ 第 2 1 の実施形態における開放中切換動作) が、前記特定動作範囲で繰り返されるようにする所定開中制御 (開放中切換動作を実行する制御) を実行する所定開中制御手段 (第 1 7 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開閉制御処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 K 1 又は K 2 に記載の遊技機。

【 4 0 0 8 】

10

特徴 K 3 によれば、所定開期間において、所定開閉手段が所定開方向に向けて移動する第 1 特定動作と、当該第 1 特定動作の後に所定開閉手段が所定開方向に向けて移動する第 2 特定動作と、を含む特定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

【 4 0 0 9 】

特徴 K 4 . 前記所定開中制御が実行されている状況において動作電力の供給が停止され、当該動作電力の供給が再開されて前記所定開中制御が実行されている状況に復帰する場合には、前記所定開中制御が実行されている状況に復帰する前に前記所定の移動処理を実行する手段 (第 1 7 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S C 3 1 6 及びステップ S C 3 1 7 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S C 6 0 1 ~ ステップ S C 6 0 4 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S D 3 0 1 ~ ステップ S D 3 0 5 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 K 3 に記載の遊技機。

20

【 4 0 1 0 】

特徴 K 4 によれば、所定開中制御が実行されている状況において動作電力の供給が停止され、当該動作電力の供給が再開されて所定開中制御が実行されている状況に復帰する場合には、所定の移動処理が実行されて所定開閉手段が所定開位置に配置されている状態となった後に所定開中制御が再開されるようにすることができる。これにより、動作電力の供給停止が発生したことが原因となって、当該再開後に実行される所定開中制御における所定開閉手段の動作範囲が変化してしまうことを防止できる。

30

【 4 0 1 1 】

特徴 K 5 . 前記所定開中制御は、前記所定開期間における一部の期間 (第 1 7 , 第 2 1 の実施形態における開放中切換動作期間) において実行されることを特徴とする特徴 K 3 又は K 4 に記載の遊技機。

【 4 0 1 2 】

特徴 K 5 によれば、所定開期間の全体に亘って所定開中制御が実行される構成と比較して、所定開期間において所定開中制御が実行される期間を短い期間とすることにより、所定開期間において目立たないように所定開閉手段の特定動作が行われるようにすることができる。これにより、所定開期間においても所定開閉手段が動いていることに気付いた遊技者が、一時的に遊技球を可変入球手段に入球させることができない状況が発生していると誤認してしまう可能性を低減することができる。

40

【 4 0 1 3 】

特徴 K 6 . 前記所定開中制御は、前記所定開期間の全体に亘って実行されることを特徴とする特徴 K 3 又は K 4 に記載の遊技機。

【 4 0 1 4 】

特徴 K 6 によれば、所定開期間の全体に亘って、所定開閉手段の特定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定開期間の全体に亘って、可変入球手段の周りで滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

50

【４０１５】

特徴Ｋ７．前記特定閉方向移動処理が実行される期間（第１７，第２１の実施形態における８ミリ秒）に対応する情報（「２」という数値情報）と、前記特定開方向移動処理が実行される期間（第１７，第２１の実施形態における１００ミリ秒）に対応する情報（「２５」という数値情報）と、を含む所定開中制御用情報（第１７，第２１の実施形態における特電開放用駆動テーブル３８４）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ８３）を備え、

前記所定開中制御は、前記所定開中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて実行されることを特徴とする特徴Ｋ３乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。

【４０１６】

特徴Ｋ７によれば、所定開中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて所定開中制御が実行される構成とすることにより、所定開中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【４０１７】

特徴Ｋ８．前記所定開中制御では、第１特定移動契機（特電入賞装置３８１への駆動信号の出力が行われる期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記特定閉方向移動処理が実行される期間（第１８～第２０の実施形態における８ミリ秒）を設定する処理（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０１～ステップＳＤ４０６の処理、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ７０１～ステップＳＤ７０６の処理）及び第２特定移動契機（特電入賞装置３８１への駆動信号の出力が停止される期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記特定開方向移動処理が実行される期間（第１８，第２０の実施形態では１００ミリ秒、第１９の実施形態では２００ミリ秒）を設定する処理（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０１、ステップＳＤ４０２及びステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４１１の処理、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ７０１、ステップＳＤ７０２及びステップＳＤ７０８～ステップＳＤ７１１の処理）を含む所定開中制御処理（第１８～第２０の実施形態における主側ＭＰＵ８２の特電開閉制御処理）が繰り返し実行されることにより、前記所定開閉手段の前記特定動作が繰り返される構成であり、

前記特定閉方向移動処理が実行される期間の情報（第１８～第２０の実施形態における「２」という数値情報）及び前記特定開方向移動処理が実行される期間の情報（第１８，第２０の実施形態では「２５」という数値情報、第１９の実施形態では「５０」という数値情報）は、前記所定開中制御処理に対応するプログラムに設定されていることを特徴とする特徴Ｋ３乃至Ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。

【４０１８】

特徴Ｋ８によれば、所定開中制御において特定閉方向移動処理が実行される期間及び特定開方向移動処理が実行される期間を設定するために予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、所定開中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【４０１９】

特徴Ｋ９．前記所定開中制御において、前記特定閉方向移動処理が実行される期間（第１８～第２０の実施形態における８ミリ秒）は、前記特定開方向移動処理が実行される期間（第１８，第２０の実施形態では１００ミリ秒、第１９の実施形態では２００ミリ秒）よりも短い期間であることを特徴とする特徴Ｋ３乃至Ｋ８のいずれか１に記載の遊技機。

【４０２０】

特徴Ｋ９によれば、所定開中制御において、特定閉方向移動処理が実行されて所定開閉手段が所定閉方向に向けて移動した後に特定開方向移動処理が実行された場合に所定開閉手段が所定開位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、所定開期間において可変入球手段が所定開状態となっている時間が長くなるようにすることができる。

【４０２１】

特徴Ｋ１０．前記所定開中制御において繰り返される前記特定動作には、前記第２特定

10

20

30

40

50

動作の終了後に前記所定開閉手段が前記所定開位置に維持される所定開維持期間（第 18、第 20 の実施形態では 84 ミリ秒、第 19 の実施形態では 184 ミリ秒）が設けられていることを特徴とする特徴 K3 乃至 K9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4022】

特徴 K10 によれば、所定開中制御において、基本的には可変入球手段が所定開状態となるようにしながら、一時的に所定開閉手段が所定閉方向に移動した後に所定開位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定開期間において遊技球が可変入球手段に入球してしまう可能性を低減することができる。

【4023】

なお、特徴 K1～K10 の構成に対して、特徴 A1～A13、特徴 B1～B11、特徴 C1～C7、特徴 D1～D4、特徴 E1～E26、特徴 F1～F18、特徴 G1～G26、特徴 H1～H13、特徴 I1～I5、特徴 J1～J10、特徴 K1～K10、特徴 L1～L18、特徴 M1～M7、特徴 N1～N9、特徴 O1～O9、特徴 P1～P8、特徴 Q1～Q8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4024】

上記特徴 J 群及び上記特徴 K 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4025】

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

【4026】

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

【4027】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技球の挙動を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4028】

<特徴 L 群>

特徴 L1. 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（第 22～第 32 の実施形態における振分装置部 411）と、

当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉状態に切り換える可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第 22～第 32 の実施形態における主側 MPU82 の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、

前記遊技領域において前記可変入球手段よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられ、前記可変入球手段に向けて流下する遊技球が入球し得る所定入球手段（普電装置 401）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 22～第 32 の実施形態における主側 MPU82 の普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第 1 所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第 2 所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第 22～第 32 の実施形態における主側 MPU82 の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側 MPU82 における特電終了

10

20

30

40

50

処理を実行する機能)と、
を備え、

所定事象(第22～第32の実施形態において当否判定処理の結果が小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされること)が発生したことに基
づいて、前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

本遊技機は、遊技球が前記可変入球手段に入球したことを契機として特別事象(V入賞
検知センサ425における遊技球の検知)が発生したことに基づいて、特別遊技状態(開
閉実行モード)を発生させる特別遊技状態発生手段(主側MPU82における特電開始処
理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能)を備え、

前記所定状況発生手段は、前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基
づいて、前記第2所定状況を終了させる所定状況終了手段(第22～第32の実施形態に
おける主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能)を備えていることを特徴と
する遊技機。

【4029】

特徴L1によれば、第1所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入
球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第2所定状況では、遊技
領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況
となる。そして、可変入球手段に向けて流下する遊技球が所定入球手段に入球し得る構成
であるため、第1所定状況において可変入球制御が実行される場合の方が、第2所定状況
において可変入球制御が実行される場合よりも、遊技球が可変入球手段に入球する可能性
が高くなるようにすることができる。

【4030】

第2所定状況において所定事象が発生した場合には第2所定状況が終了されるため、第
2所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。
これにより、第2所定状況において可変入球制御が実行される場合と比較して、遊技球
が可変入球手段に入球する可能性を高め、特別事象が発生して特別遊技状態が発生する可
能性を高めることができる。よって、第2所定状況において所定事象が発生するか否かに
注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4031】

特徴L2. 前記所定入球制御手段は、前記所定入球手段の制御に関連する所定の動作(普
図表示部38aにおける変動表示を行わせる動作、普電装置401の普電開放状態を行
わせる動作)を実行する所定動作実行手段(第22～第32の実施形態における主側MP
U82の普図普電制御処理を実行する機能)を備え、

本遊技機は、前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記
所定の動作の途中であっても当該所定の動作を終了させる所定動作終了手段(第22～第
32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能)を備えて
いることを特徴とする特徴L1に記載の遊技機。

【4032】

特徴L2によれば、上記特徴L1の構成を備え、所定事象が発生したことに基づいて可
変入球制御が実行される構成であって、第2所定状況において所定事象が発生したことに
基づいて第2所定状況が終了される構成において、第2所定状況において所定事象が発生
したことに基づいて、所定入球手段の制御に関連する所定の動作の途中であっても当該所
定の動作が終了されることにより、第2所定状況が終了された状況であるとともに所定の
動作が終了されている状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。

【4033】

特徴L3. 前記所定動作実行手段は、前記所定の動作として、前記所定入球手段を前記
所定開状態とした後に前記所定閉状態とする所定開閉動作(第22～第32の実施形態に
おける普電開放状態)が実行されるようにする手段(第22～第32の実施形態における
主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能)を備え、

前記所定動作終了手段は、前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基

10

20

30

40

50

づいて、前記所定開閉動作の途中であっても当該所定開閉動作を終了させる手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。

【４０３４】

特徴Ｌ３によれば、上記特徴Ｌ１の構成を備え、可変入球手段に向けて流下する遊技球が所定入球手段に入球し得る構成において、第２所定状況において所定事象が発生したことに基づいて、所定開閉動作の途中であっても所定開閉動作が終了され、当該所定開閉動作が終了されている状況で可変入球制御が実行されるようにすることができる。これにより、当該可変入球制御が実行されている状況において、遊技球が可変入球手段に入球する可能性を高めることができる。

【４０３５】

特徴Ｌ４．前記所定動作実行手段は、前記所定の動作として開閉前動作（普図表示部３８ａにおける変動表示、普図表示部３８ａにおける確定表示）を実行する動作実行手段（主側ＭＰＵ８２における普図変動開始処理、普図変動中処理及び普図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記所定入球制御手段は、前記所定入球手段を前記所定開状態とした後に前記所定閉状態とする所定開閉動作（普電装置４０１の普電開放状態を行わせる動作）が実行される場合、前記開閉前動作が終了したことに基づいて当該所定開閉動作が実行されるようにする手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の普図普電制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定動作終了手段は、前記第２所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記開閉前動作の途中であっても当該開閉前動作を終了させ、当該開閉前動作が終了したことに基づいて前記所定開閉動作が実行されないようにする手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ２又はＬ３に記載の遊技機。

【４０３６】

特徴Ｌ４によれば、上記特徴Ｌ１の構成を備え、可変入球手段に向けて流下する遊技球が所定入球手段に入球し得る構成において、第２所定状況において所定事象が発生したことに基づいて、開閉前動作の途中であっても開閉前動作が終了され、所定開閉動作が実行されないようにすることができる。これにより、当該可変入球制御が実行されている状況において、遊技球が可変入球手段に入球する可能性が高まるようにすることができる。

【４０３７】

特徴Ｌ５．遊技回において遊技回用動作（第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び停止結果の表示、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示及び停止結果の表示）が実行されるように遊技回実行手段（第１特図表示部３７ａ、第２特図表示部３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主側ＭＰＵ８２の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象が発生したことに基づいて前記遊技回用動作の終了後に前記可変入球制御手段により前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記所定状況終了手段は、前記所定事象が発生したことに基づいて、前記遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで前記第２所定状況を終了させる手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の高頻度終了設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ４のいずれか１に記載の遊技機。

【４０３８】

特徴Ｌ５によれば、所定事象が発生したことに基づいて遊技回用動作の終了後に可変入球制御が実行される構成において、当該所定事象が発生したことに基づいて、遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで第２所定状況が終了されるようにすることにより、既に第２所定状況が終了されている状況において可変入球制御が開始されるようにすることができる。これにより、可変入球制御の開始後に第２所定状況が終了される構成と比較して、可変入球制御が実行されている状況において遊技球が可変入球手段に入球

10

20

30

40

50

する可能性を高めることができる。

【4039】

特徴L6．前記所定状況発生手段は、前記第2所定状況であって前記所定事象が発生していない状況において特定事象（遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされること）が発生したことに基づいて、前記第2所定状況を終了させる特定状況終了手段（第22の実施形態における主側MPU82のステップSE913～ステップSE914の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSF227～ステップSF228の処理を実行する機能、第23の実施形態における主側MPU82のステップSG215～ステップSG216の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L1乃至L5のいずれか1に記載の遊技機。

10

【4040】

特徴L6によれば、上記特徴L1の構成を備え、所定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される構成において、当該所定事象が発生していない状況において特定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了されるようにすることにより、第2所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【4041】

特徴L7．所定抽選処理（主側MPU82にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

遊技回において遊技回用動作（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示及び停止結果の表示、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示及び停止結果の表示）が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

20

を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となったことに基づいて、前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記所定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生する構成であり、

前記遊技回の実行回数に基づいて前記特定事象が発生する構成であることを特徴とする特徴L6に記載の遊技機。

30

【4042】

特徴L7によれば、所定抽選結果の発生回数に基づいて所定事象が発生し、当該所定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合と、遊技回の実行回数に基づいて特定事象が発生し、当該特定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、第2所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【4043】

特徴L8．前記所定状況終了手段は、前記所定事象が発生したことに基づいて、所定の事象（第22，第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了すること、振分実行モードが終了すること、第23の実施形態では振分実行モードが終了すること）が発生するタイミングよりも前のタイミングで前記第2所定状況を終了させる手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備え、

40

前記特定状況終了手段は、前記第2所定状況であって前記所定事象が発生していない状況において前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで前記第2所定状況を終了させる手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の高頻度終了設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L6又はL7に記載の遊技機。

【4044】

特徴L8によれば、特定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合

50

には、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで当該第2所定状況が終了される構成において、所定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合には、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで当該第2所定状況が終了される。これにより、所定事象及び特定事象のうち発生する事象の種類に応じて、第2所定状況の終了タイミングを変動させることができる。また、所定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合には、既に第2所定状況が終了されている状況において遊技回用動作が終了されるようにすることができる。さらにまた、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングであって、特定事象が発生したことに基づいて第2所定状況が終了され得るタイミングで実際に第2所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【4045】

特徴L9．前記可変入球制御が終了したことに基づいて前記所定の事象が発生する構成であり、

前記特定状況終了手段は、前記第2所定状況であって前記所定事象が発生していない状況において前記特定事象が発生し、前記可変入球制御が実行される場合には、当該特定事象が発生したことに基づいて、当該可変入球制御が終了されるタイミング以後のタイミング（第22～第32の実施形態において振分実行モードにて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミング）で前記第2所定状況を終了させる手段（第22の実施形態における主側MPU82のステップSE913～ステップSE914の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSF227～ステップSF228の処理を実行する機能、第23の実施形態における主側MPU82のステップSG215～ステップSG216の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L8に記載の遊技機。

20

【4046】

特徴L9によれば、可変入球制御が終了されるまで第2所定状況が維持され、当該可変入球制御が終了されるタイミング以後のタイミングで当該第2所定状況が終了される場合を生じさせることができる。当該場合には、第1所定状況において可変入球制御が実行される場合と比較して、遊技球が可変入球手段に入球する可能性が低くなる。このように、第1所定状況において可変入球制御が実行される場合と、第2所定状況において可変入球制御が実行される場合とが存在している構成とすることにより、第1所定状況及び第2所定状況のうち可変入球制御が実行される状況の種類に注目させることができる。

30

【4047】

特徴L10．前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が終了されるタイミングよりも前のタイミングである所定タイミング（第22，第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第23の実施形態では第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング）で前記所定状況終了手段により前記第2所定状況が終了される構成であり、

40

前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて前記所定状況終了手段により前記第2所定状況が終了される場合には、当該第2所定状況において当該所定事象に加えて前記特定事象が発生する場合であっても、前記所定タイミングで前記第2所定状況が終了されることを特徴とする特徴L6乃至L9のいずれか1に記載の遊技機。

【4048】

特徴L10によれば、第2所定状況において所定事象が発生したことに基づいて所定タイミングで第2所定状況が終了されることにより、第2所定状況が終了された状況において可変入球制御の少なくとも一部が実行されるようにすることができる。また、第2所定状況において所定事象に加えて特定事象が発生した場合においても、所定タイミングで第

50

2 所定状況が終了されることにより、第2 所定状況が終了された状況において可変入球制御の少なくとも一部が実行されるようにすることができる。このため、第2 所定状況において所定事象が発生したにも関わらず第2 所定状況において可変入球制御の全体が実行される場合が生じてしまうことを防止できる。これにより、所定事象が発生した場合には第2 所定状況が終了された状況において可変入球制御の少なくとも一部が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【4049】

特徴L11．前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2 保留情報）を取得する取得手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理（主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理）を実行する所定抽選手段（保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定抽選処理の結果として所定抽選結果（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）が存在しており、

前記第2 所定状況における前記所定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生する構成であることを特徴とする特徴L1乃至L10のいずれか1に記載の遊技機。

【4050】

特徴L11によれば、上記特徴L1の構成を備え、第1 所定状況では遊技球が所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなり、第2 所定状況では遊技球が所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる構成において、所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報が取得され、当該取得された特別情報を利用して所定抽選処理が実行されるようにすることにより、第1 所定状況では特別情報が取得不可となる又は相対的に取得され難くなり、第2 所定状況では特別情報が取得可能となる又は相対的に取得され易くなるようにすることができる。

【4051】

第2 所定状況における所定抽選結果の発生回数が「1」となることにより所定事象が発生する構成では、第2 所定状況において最初に所定抽選結果が発生したことに基づいて所定事象が発生し、第2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。また、第2 所定状況における所定抽選結果の発生回数が「2」以上の上限数となることにより所定事象が発生する構成では、第2 所定状況において所定抽選結果が発生し、当該第2 所定状況における所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達しなかった場合には、第2 所定状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。また、当該構成において、第2 所定状況において所定抽選結果が発生し、当該第2 所定状況における所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達した場合には、第2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。これにより、第2 所定状況における所定抽選結果の発生回数に応じて、第2 所定状況において可変入球制御が実行される場合と、第2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行される場合と、を生じさせることができる。よって、第2 所定状況における所定抽選結果の発生回数に注目させることができる。

【4052】

特徴L12．前記所定抽選処理の結果として特定抽選結果（第22～第32の実施形態において所定抽選結果とは異なるいずれかの小当たり結果）が存在しており、

前記第2 所定状況における前記特定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生する構成であり、

前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数（第22～第32の実施形態において1回、2回及び100回のいずれか）は、前記所定事象を発生させるために必要となる前記特定抽選結果の発生回数（第22～第32の実施形態において1回、2回及び100回のいずれか）であって所定事象を発生させるために必要となる所定

10

20

30

40

50

抽選結果の発生回数とは異なる回数)と相違していることを特徴とする特徴 L 1 1 に記載の遊技機。

【4053】

特徴 L 1 2 によれば、第 2 所定状況において、所定抽選結果及び特定抽選結果のうち発生する抽選結果の種類に応じて所定事象を発生させるために必要となる発生回数変動する構成とすることができる。これにより、第 2 所定状況において、所定事象を発生させる又は相対的に発生させ易い抽選結果と、当該所定事象を発生させない又は相対的に発生させ難い抽選結果と、が存在している構成とすることができる。よって、第 2 所定状況において発生する抽選結果の種類及び発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【4054】

特徴 L 1 3 . 前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数として 2 回以上の回数 (第 2 2 の実施形態では 2 回) が設定されていることを特徴とする特徴 L 1 1 又は L 1 2 に記載の遊技機。

【4055】

特徴 L 1 3 によれば、第 2 所定状況が開始された後において最初に所定抽選結果が発生した場合には第 2 所定状況が継続され、当該第 2 所定状況における所定抽選結果の発生回数が 2 回以上の上限回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、第 2 所定状況を終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

20

【4056】

特徴 L 1 4 . 前記第 2 所定状況となる遊技状態として所定遊技状態 (第 2 2 ~ 第 2 6 , 第 2 8 ~ 第 3 2 の実施形態におけるいずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 , S T B 1 ~ S T B 3 , S T C 1 ~ S T C 4 , S T D 1 ~ S T D 1 0 , S T E 1 ~ S T E 1 3 のいずれか) 及び特定の遊技状態 (第 2 2 ~ 第 2 6 , 第 2 8 ~ 第 3 2 の実施形態における終了準備状態 S T A 4 , S T B 4 , S T C 5 , S T D 1 1 , S T E 1 4) が存在しており、

前記特定の遊技状態では、前記所定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生することはないことを特徴とする特徴 L 1 1 乃至 L 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4057】

特徴 L 1 4 によれば、上記特徴 L 1 1 の構成を備え、第 2 所定状況における所定抽選結果の発生回数に基づいて所定事象が発生する構成であるため、所定遊技状態では所定抽選結果が所定事象を発生させ得る抽選結果となり、特定の遊技状態では当該所定抽選結果が所定事象を発生させない抽選結果となるようにすることができる。これにより、遊技状態と、当該遊技状態において発生する抽選結果の種類との組み合わせに注目させることができる。

30

【4058】

特徴 L 1 5 . 前記第 2 所定状況となる遊技状態として所定遊技状態 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 , S T B 1 ~ S T B 4 , S T C 1 ~ S T C 5 , S T D 1 ~ S T D 1 1 , S T E 1 ~ S T E 1 4 のいずれか) 及び特定遊技状態 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 , S T B 1 ~ S T B 4 , S T C 1 ~ S T C 5 , S T D 1 ~ S T D 1 1 , S T E 1 ~ S T E 1 4 のうち所定遊技状態とは異なるいずれかの遊技状態) が存在しており、

40

前記所定遊技状態において前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数 (例えば第 2 2 の実施形態の第 2 時短状態 S T A 2 では、第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 7 小当たり結果に設定されている 1 回、第 3 小当たり結果に設定されている 2 回、第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 6 小当たり結果に設定されている 1 0 0 回) は、前記特定遊技状態において前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態では 1 回、2 回及び 1 0 0 回のいずれか) と相違していることを特徴とする特徴 L 1 1 乃至 L 1 4 のいずれか 1 に

50

記載の遊技機。

【4059】

特徴L15によれば、遊技状態の種類に応じて、所定事象を発生させるために必要となる所定抽選結果の発生回数を変動させることができる。これにより、所定抽選結果が所定事象を発生させる又は相対的に発生させ易くなる遊技状態と、所定抽選結果が所定事象を相対的に発生させ難くなる遊技状態とを設けて、遊技内容を多様化させることができる。

【4060】

特徴L16．前記所定入球手段が前記所定閉状態となっている状況において、前記遊技領域を流下して前記所定入球手段に到達した遊技球を、当該所定入球手段の上で上流側から下流側に向けて案内する所定案内手段（普電誘導板409）と、

前記所定案内手段により案内される遊技球の移動速度を低下させる所定遅延手段（上流側減速壁413及び下流側減速壁414）と、
を備えていることを特徴とする特徴L1乃至L15のいずれか1に記載の遊技機。

【4061】

特徴L16によれば、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において、遊技領域を流下して所定入球手段に到達した遊技球が、当該所定入球手段の上で所定遅延手段によって移動速度を低下させられた状態で、所定案内手段によって上流側から下流側に向けて案内されるようにすることができる。これにより、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において、所定入球手段の上で遊技球が所定案内手段によって案内されている状態を長く継続させることが可能となる。

【4062】

特徴L17．遊技球が前記所定案内手段により案内されている状況において前記所定入球手段が前記所定開状態となる場合に、当該案内されている遊技球が当該所定入球手段に入球し得る構成であることを特徴とする特徴L16に記載の遊技機。

【4063】

特徴L17によれば、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において遊技球が所定入球手段に到達した後、当該遊技球が当該所定入球手段の上で所定案内手段によって案内されている状況が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて所定入球手段が所定開状態に切り換えられた場合には、当該遊技球が所定入球手段に入球することを可能とすることができる。これにより、第2所定状況において所定入球手段に到達した遊技球が当該所定入球手段に入球する可能性を高めることができる。

【4064】

特徴L18．前記第2所定状況において、前記所定入球手段が前記所定開状態となる期間と、当該期間の次に前記所定開状態となる期間との間で当該所定入球手段が前記所定閉状態となる期間は、前記所定入球手段の上で前記所定案内手段によって案内される遊技球が当該所定入球手段における上流側の所定上流位置（普電誘導板409の着地領域409a）から下流側の所定下流位置（普電誘導板409の下流側端部）まで移動するのに要する時間よりも短い時間に設定されていることを特徴とする特徴L17に記載の遊技機。

【4065】

特徴L18によれば、第2所定状況においては、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において所定入球手段に到達した遊技球も当該遊技球が所定案内手段によって案内されている状況が終了する前に、所定入球手段が所定開状態に切り換えられて所定入球手段に入球可能となる。これにより、第2所定状況においては、所定入球手段に到達した遊技球の全てが所定入球手段に入球可能とすることができる。

【4066】

なお、特徴L1～L18の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせ

10

20

30

40

50

せた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４０６７】

<特徴Ｍ群>

特徴Ｍ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置４０１）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第１所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第２所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２における特電終了処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定状況発生手段は、

第１所定終了契機（遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、所定の事象（第２２，第２４～第３２の実施形態では第２特図表示部３７ｂにおける最終停止期間が終了すること、振分実行モードが終了すること、第２３の実施形態では振分実行モードが終了すること）が発生するタイミング以後のタイミングで前記第２所定状況を終了させる第１状況終了手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の高頻度終了設定処理を実行する機能）と、

第２所定終了契機（小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミング（第２２，第２４～第３２の実施形態では第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第２３の実施形態では第２特図表示部３７ｂにおける最終停止期間が終了するタイミング）で前記第２所定状況を終了させる第２状況終了手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【４０６８】

特徴Ｍ１によれば、第１所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第２所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる構成において、第１所定終了契機及び第２所定終了契機のうち発生する第２所定状況の終了契機の種類に応じて、第２所定状況の終了タイミングを変動させることができる。また、第２所定終了契機が発生したことに基づいて第２所定状況が終了される場合には、既に第２所定状況が終了されている状態において所定の事象が発生するようにすることができる。さらにまた、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングであって、第１所定終了契機が発生したことに基づいて第２所定状況が終了され得るタイミングで実際に第２所定状況が終了されるか否かに注目させることができるとともに、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングであって、第２所定終了契機が発生したことに基づいて第２所定状況が終了され得るタイミングで実際に第２所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【４０６９】

特徴Ｍ２．前記遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（振分装置部４１１）と、

当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉状態に切り換える可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記可変入球制御が終了したことに基づいて前記所定の事象が発生する構成であり、

前記第1状況終了手段は、前記第1所定終了契機が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が終了するタイミング以後のタイミング（第22～第32の実施形態において振分実行モードにて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミング）で前記第2所定状況を終了させる第1所定の終了手段（第22の実施形態における主側MPU82のステップSF228の処理を実行する機能）を備え、

前記第2状況終了手段は、前記第2所定終了契機が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が終了するタイミングよりも前のタイミング（第22、第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第23の実施形態では第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング）で前記第2所定状況を終了させる第2所定の終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴M1に記載の遊技機。

10

【4070】

特徴M2によれば、第1所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が終了するタイミング以後のタイミングで第2所定状況が終了される場合には、当該可変入球制御の全体が第2所定状況において実行されるようにすることができる。また、第2所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が終了するタイミングよりも前のタイミングで第2所定状況が終了される場合には、当該可変入球制御の少なくとも一部が第2所定状況終了後の状況において実行されるようにすることができる。可変入球制御の全体が第2所定状況において実行される場合と、可変入球制御の少なくとも一部が第2所定状況終了後の状況において実行される場合とが存在する構成とすることにより、可変入球制御の全体が第1所定状況において実行される場合のみが存在する構成や可変入球制御の全体が第2所定状況において実行される場合のみが存在する構成と比較して、可変入球制御が実行される状況のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【4071】

特徴M3．前記第2所定の終了手段は、前記第2所定終了契機が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が開始されるタイミング以前のタイミング（第22、第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第23の実施形態では第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング）で前記第2所定状況を終了させることを特徴とする特徴M2に記載の遊技機。

30

【4072】

特徴M3によれば、第2所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が開始されるタイミング以前のタイミングで第2所定状況が終了される場合には、当該可変入球制御の全体が第2所定状況終了後の状況において実行されるようにすることができる。上記特徴M2の構成を備え、第1所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が終了するタイミング以後のタイミングで第2所定状況が終了される場合には当該可変入球制御の全体が第2所定状況において実行されるため、可変入球制御の全体が第2所定状況において実行される場合と、可変入球制御の全体が第2所定状況終了後の状況において実行される場合とが存在する構成とすることができる。

40

【4073】

特徴M4．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回用動作が終了することにより前記所定の事象が発生する構成であり、

前記第1状況終了手段は、前記第1所定終了契機が発生したことに基づいて、前記遊技回用動作が終了するタイミング以後のタイミング（第22～第32の実施形態において振分実行モードにて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミング）で前記第2所定状況を終了させる第1特定の終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の高頻度終了設定処理を実行する機能）を備え

50

、
前記第2状況終了手段は、前記第2所定終了契機が発生したことに基づいて、前記遊技回用動作が終了するタイミングよりも前のタイミング（第22，第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング）で前記第2所定状況を終了させる第2特定の終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴M1乃至M3のいずれか1に記載の遊技機。

【4074】

特徴M4によれば、第1所定終了契機が発生したことに基づいて、遊技回用動作が終了するタイミング以後のタイミングで第2所定状況が終了される構成において、第2所定終了契機が発生したことに基づいて、遊技回用動作が終了するタイミングよりも前のタイミングで第2所定状況が終了される場合には、既に第2所定状況が終了されている状況において遊技回用動作が終了するようにすることができる。

【4075】

特徴M5．所定抽選処理（主側MPU82にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として所定抽選結果（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）が存在しており、

前記第2所定終了契機は、前記所定抽選結果の発生回数に基づいて発生することを特徴とする特徴M1乃至M4のいずれか1に記載の遊技機。

【4076】

特徴M5によれば、所定抽選結果の発生回数が「1」となることにより第2所定終了契機が発生する構成では、最初に所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて第2所定終了契機が発生し、第2所定状況が終了されるようにすることができる。また、所定抽選結果の発生回数が「2」以上の上限数となることにより第2所定終了契機が発生する構成では、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となり、当該所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達しなかった場合には、第2所定状況が維持されるようにすることができる。また、当該構成において、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となり、所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達した場合には、第2所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、所定抽選結果の発生回数に応じて、第2所定状況が維持される場合と、第2所定状況が終了される場合と、を生じさせることができる。よって、所定抽選結果の発生回数に注目させることができる。

【4077】

特徴M6．前記所定抽選結果として、前記第2所定終了契機を発生させるために必要となる発生回数が1回に設定されている第1所定抽選結果（例えば第22の実施形態における第2時短状態STA2では第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果）と、前記第2所定終了契機を発生させるために必要となる発生回数が2回以上の回数に設定されている第2所定抽選結果（例えば第22の実施形態における第2時短状態STA2では第3小当たり結果）と、が存在していることを特徴とする特徴M5に記載の遊技機。

【4078】

特徴M6によれば、所定抽選処理の結果が第1所定抽選結果となった場合、当該第1所定抽選結果が発生したことに基づいて第2所定状況が終了されるようにすることができる。また、所定抽選処理の結果が第2所定抽選結果となった場合に、第2所定状況が維持される場合と、第2所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、所定抽選結果の種類及び発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4079】

特徴M7．前記第2所定終了契機に加えて前記第1所定終了契機が発生し得る構成であり、

前記第 2 状況終了手段は、前記第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて、前記第 1 所定終了契機の発生の有無とは無関係に、前記所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで前記第 2 所定状況を終了させる手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 M 1 乃至 M 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4080】

特徴 M 7 によれば、上記特徴 M 1 の構成を備え、第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで第 2 所定状況が終了され、第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで第 2 所定状況が終了される構成において、第 2 所定終了契機が発生した場合には、当該第 2 所定終了契機に加えて第 1 所定終了契機が発生した場合においても、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで第 2 所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、第 2 所定終了契機が発生したにも関わらず所定の事象が発生するタイミン以後のタイミングで第 2 所定状況が終了される場合が発生してしまうことを防止できる。よって、第 2 所定終了契機が発生した場合には、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで第 2 所定状況が終了されることを遊技者に期待させることができる。

【4081】

なお、特徴 M 1～M 7 の構成に対して、特徴 A 1～A 1 3、特徴 B 1～B 1 1、特徴 C 1～C 7、特徴 D 1～D 4、特徴 E 1～E 2 6、特徴 F 1～F 1 8、特徴 G 1～G 2 6、特徴 H 1～H 1 3、特徴 I 1～I 5、特徴 J 1～J 1 0、特徴 K 1～K 1 0、特徴 L 1～L 1 8、特徴 M 1～M 7、特徴 N 1～N 9、特徴 O 1～O 9、特徴 P 1～P 8、特徴 Q 1～Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4082】

<特徴 N 群>

特徴 N 1. 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置 4 0 1）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第 1 所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第 2 所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側 MPU 8 2 における特電終了処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 2 所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第 2 2～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 STA 1～STA 4, STB 1～STB 4, STC 1～STC 5, STD 1～STD 1 1, STE 1～STE 1 4 のいずれか）及び特定遊技状態（第 2 2～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 STA 1～STA 4, STB 1～STB 4, STC 1～STC 5, STD 1～STD 1 1, STE 1～STE 1 4 のうち所定遊技状態とは異なるいずれかの遊技状態）が存在しており、

前記所定状況発生手段は、

前記所定遊技状態において、所定の終了契機（第 2 2～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態 STA 1～STA 4, STB 1～STB 4, STC 1～STC 5, STD 1～STD 1 1, STE 1～STE 1 4 におけるいずれかの小当たり結果の発生回数が上限回数となることにより小当たり結果の発生回数による高頻

10

20

30

40

50

度終了条件が成立すること、例えば第 2 2 の実施形態において第 1 時短状態 S T A 1 における第 2 小当たり結果の発生回数が 1 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、第 1 時短状態 S T A 1 における第 3 小当たり結果の発生回数が 1 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる第 1 の状況終了手段（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態において、前記所定の終了契機とは異なる特定の終了契機（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 , S T B 1 ～S T B 4 , S T C 1 ～S T C 5 , S T D 1 ～S T D 1 1 , S T E 1 ～S T E 1 4 であって所定の終了契機の場合とは異なる遊技状態におけるいずれかの小当たり結果の発生回数が上限回数となることにより所定の終了契機の場合とは異なる条件で小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、例えば第 2 2 の実施形態において第 2 時短状態 S T A 2 における第 4 小当たり結果の発生回数が 1 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、第 2 時短状態 S T A 2 における第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる第 2 の状況終了手段（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

20

【 4 0 8 3 】

特徴 N 1 によれば、第 1 所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第 2 所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる構成において、遊技状態の種類に応じて、第 2 所定状況が終了される契機を相違させることができる。第 2 所定状況が終了される契機が相違している複数の遊技状態が存在する構成とすることにより、第 2 所定状況が終了される条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 4 0 8 4 】

特徴 N 2 . 前記所定遊技状態において所定対象事象（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となること）が発生したことに基づいて前記所定の終了契機が発生し、

30

前記特定遊技状態において前記所定対象事象が発生したことに基づいて前記特定の終了契機が発生することを特徴とする特徴 N 1 に記載の遊技機。

【 4 0 8 5 】

特徴 N 2 によれば、上記特徴 N 1 の構成を備え、所定遊技状態において第 2 所定状況が終了される契機となる所定の終了契機と、特定遊技状態において第 2 所定状況が終了される契機となる特定の終了契機とが異なっている構成において、所定遊技状態及び特定遊技状態にて所定対象事象が発生することを遊技者に期待させることができる。また、所定の終了契機及び特定の終了契機を発生させるための構成を簡素化することができる。

40

【 4 0 8 6 】

特徴 N 3 . 所定抽選処理（主側 M P U 8 2 にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側 M P U 8 2 における当否判定処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となることにより前記所定対象事象が発生することを特徴とする特徴 N 2 に記載の遊技機。

【 4 0 8 7 】

特徴 N 3 によれば、所定の終了契機及び特定の終了契機は所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて発生する構成とすることにより、所定抽選処理を実行するための構成とは別の構成としてこれら所定の終了契機及び特定の終了契機を発生させるた

50

めの構成を設けることを不要とすることができる。

【4088】

特徴N4．前記特定遊技状態において前記特定の終了契機を発生させるために必要となる前記所定対象事象の発生回数（第22～第32の実施形態では1回、2回及び100回のいずれか）と、前記所定遊技状態において前記特定の終了契機を発生させるために必要となる前記所定対象事象の発生回数（第22～第32の実施形態では1回、2回及び100回のうち特定遊技状態において特定の終了契機を発生させるために必要となる所定抽選結果の発生回数とは異なる回数）とが相違していることを特徴とする特徴N2又はN3に記載の遊技機。

【4089】

特徴N4によれば、所定対象事象が発生した場合に、当該所定対象事象の発生回数に応じて、第2所定状況が終了される場合と、第2所定状況が維持される場合とを生じさせることができる。また、遊技状態に応じて、第2所定状況を終了させるために必要となる所定対象事象の発生回数を変動させることができる。これにより、第2所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【4090】

特徴N5．前記所定対象事象の発生確率（第22～第32の実施形態における各小当たり結果の発生確率）は、前記所定遊技状態及び前記特定遊技状態において一定であることを特徴とする特徴N2乃至N4のいずれか1に記載の遊技機。

【4091】

特徴N5によれば、特徴N2の構成を備え、所定遊技状態において所定対象事象が発生したことに基づいて所定の終了契機が発生し、特定遊技状態において所定対象事象が発生したことに基づいて特定の終了契機が発生する構成において、所定対象事象の発生確率を所定遊技状態及び特定遊技状態において一定とすることにより、遊技状態に応じて所定対象事象の発生確率を変動させるための構成を不要としながら、遊技状態の種類に応じて、第2所定状況が終了される契機を相違させることができる。

【4092】

特徴N6．前記所定遊技状態において、所定対象事象（第22～第32の実施形態において当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となること）の発生回数又は特定対象事象（第22～第32の実施形態において当否判定処理の結果が所定対象事象の場合とは異なるいずれかの小当たり結果となること）の発生回数に基づいて前記所定の終了契機が発生する構成であり、

前記特定遊技状態において、前記所定対象事象の発生回数又は前記特定対象事象の発生回数に基づいて前記特定の終了契機が発生する構成であり、

前記所定遊技状態において前記所定対象事象の発生回数に基づいて前記所定の終了契機が発生する確率（第22の実施形態の第1時短状態STA1において第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）は、前記所定遊技状態において前記特定対象事象の発生回数に基づいて前記所定の終了契機が発生する確率（第22の実施形態の第1時短状態STA1において第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）よりも高い確率であり、

前記特定遊技状態において前記特定対象事象の発生回数に基づいて前記特定の終了契機が発生する確率（第22の実施形態の第2時短状態STA2において第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）は、前記特定遊技状態において前記所定対象事象の発生回数に基づいて前記特定の終了契機が発生する確率（第22の実施形態の第2時短状態STA2において第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）よりも高い確率であることを特徴とする特徴N1乃至N5のいずれか1に記載の遊技機。

【4093】

特徴N6によれば、遊技状態に応じて、所定対象事象及び特定対象事象のうち第2所定状況を終了させる契機となり易い事象を変動させることができる。これにより、第2所定

10

20

30

40

50

状況が終了されて第 1 所定状況となるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【4094】

特徴 N 7 . 特定の対象事象（第 2 2 の実施形態において当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が終了準備状態 S T A 4 では高頻度サポートモードを終了させることがない第 1 ～第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果となること）が発生したことに基づいて前記所定の終了契機が発生する構成であり、

前記特定の対象事象が発生したことに基づいて前記特定の終了契機が発生することはないことを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4095】

特徴 N 7 によれば、特定の対象事象が発生することにより第 2 所定状況が終了され得る遊技状態と、特定の対象事象が発生しても第 2 所定状況が終了されない遊技状態とが存在するようにすることができる。これにより、各遊技状態において第 2 所定状況が終了される条件を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4096】

特徴 N 8 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する遊技回制御手段（主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記所定遊技状態において前記所定の終了契機が発生したことに基づいて前記第 1 の状況終了手段により前記第 2 所定状況が終了される場合、及び前記特定遊技状態において前記特定の終了契機が発生したことに基づいて前記第 2 の状況終了手段により前記第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても前記遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングである所定タイミング（第 2 2、第 2 4 ～第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第 2 3 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況が終了されることを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4097】

特徴 N 8 によれば、所定遊技状態において所定の終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合及び特定遊技状態において特定の終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで第 2 所定状況が終了されることにより、遊技回用動作の終了後の状況が、第 2 所定状況が終了された状況となるようにすることができる。

【4098】

上記特徴 N 1 の構成を備え、所定遊技状態において第 2 所定状況が終了される契機となる所定の終了契機と、特定遊技状態において第 2 所定状況が終了される契機となる特定の終了契機とが異なっている構成において、所定遊技状態において所定の終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合及び特定遊技状態において特定の終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても所定タイミングで第 2 所定状況が終了されるため、所定遊技状態及び特定遊技状態において所定タイミングで第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。

【4099】

特徴 N 9 . 前記所定状況発生手段は、前記第 1 所定状況において、前記所定の終了契機及び前記特定の終了契機とは異なる終了契機（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において当否判定処理の結果が大当たり結果となること）が発生したことに基づいて、前記第 1 所定状況を終了させる手段（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4100】

特徴 N 9 によれば、特徴 N 1 の構成を備え、所定遊技状態では所定の終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了され、特定遊技状態では所定の終了契機とは異なる

10

20

30

40

50

特定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される構成において、第1所定状況の終了契機はこれら所定の終了契機及び特定の終了契機と相違している。これにより、第1所定状況が終了される条件、及び第2所定状況が終了される条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【4101】

なお、特徴N1～N9の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【4102】

<特徴O群>

特徴O1. 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置401）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第1所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第2所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側MPU82における特電終了処理を実行する機能）と、

20

を備え、

前記所定状況発生手段は、

第1所定対象事象（第22～第32の実施形態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となること）の発生回数が第1所定基準回数（第22～第32の実施形態では1回、2回及び100回のいずれか）となったことに基づいて、前記第2所定状況を終了させる第1の所定状況終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

30

第2所定対象事象（第22～第32の実施形態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が、第1所定対象事象における小当たり結果とは異なる小当たり結果であって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が第1所定基準回数とは異なる回数が設定されている小当たり結果となること）の発生回数が前記第1所定基準回数とは異なる第2所定基準回数（第22～第32の実施形態では1回、2回及び100回のうち第1所定基準回数とは異なる回数）となったことに基づいて、前記第2所定状況を終了させる第2の所定状況終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【4103】

特徴O1によれば、第1所定状況となることにより遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第2所定状況となることにより遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる構成において、第2所定状況を終了させるために必要となる第1所定対象事象の発生回数と、第2所定状況を終了させるために必要となる第2所定対象事象の発生回数とが相違している。第1所定基準回数及び第2所定基準回数の少なくとも一方は2回以上の回数となる。このため、第1所定対象事象及び第2所定対象事象のうち第2所定状況を終了させるために必要となる発生回数が2回以上の回数に設定されている事象が発生した場合に、当該事象の発生回数に基づいて、第2所定状況が維持される場

50

合と、第2所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、第2所定状況を終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4104】

特徴O2．前記第2所定基準回数として、前記第1所定基準回数よりも多い回数（第22～第32の実施形態では100回）が設定されており、

前記第2所定対象事象の発生回数が前記第2所定基準回数となる確率（第22の実施形態における第1時短状態STA1では例えば第1小当たり結果の発生回数が100回となる確率）は、前記第1所定対象事象の発生回数が前記第1所定基準回数となる確率（第22の実施形態における第1時短状態STA1では例えば第2小当たり結果の発生回数が1回となる確率）よりも低い確率（第22の実施形態における第1時短状態STA1では約「 $3.3 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下の確率）であることを特徴とする特徴O1に記載の遊技機。

10

【4105】

特徴O2によれば、第1所定基準回数及び第2所定基準回数の設定により、第1所定対象事象が第2所定状況を終了させる契機となり易い事象とすることができるとともに、第2所定対象事象が第2所定状況を終了させる契機となり難い事象とすることができ。第2所定状況を終了させる契機となり得る事象として、当該契機となり易い事象及び当該契機となり難い事象が存在している構成とすることにより、第2所定状況を終了させる契機となる事象を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【4106】

特徴O3．前記第2所定基準回数として、前記第1所定基準回数よりも多い回数（第22～第32の実施形態では100回）が設定されており、

前記第1所定基準回数として2回以上の回数（第22の実施形態では2回）が設定されていることを特徴とする特徴O1又はO2に記載の遊技機。

【4107】

特徴O3によれば、第1所定基準回数として、第2所定基準回数よりも少ない回数であって、2回以上の回数が設定されていることにより、第1所定対象事象の発生回数に基づいて第2所定状況が終了される確率を、第2所定対象事象の発生回数に基づいて第2所定状況が終了される確率よりも高い確率としながら、第2所定状況が開始された後において最初に第1所定対象事象が発生した場合には第2所定状況が継続され、当該第2所定状況における第1所定対象事象の発生回数が2回以上である第1所定基準回数となったことに基づいて第2所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、第2所定対象事象よりも第2所定状況を終了させる契機となり易い第1所定対象事象の発生回数が第1所定基準回数となったことに基づいて第2所定状況が終了される場合における第2所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

30

【4108】

特徴O4．前記第2所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のいずれか）及び特定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のうち所定遊技状態とは異なるいずれか遊技状態）が存在しており、

40

前記第1所定対象事象が発生する確率（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果の発生確率）は、前記所定遊技状態及び前記特定遊技状態において一定であることを特徴とする特徴O1乃至O3のいずれか1に記載の遊技機。

【4109】

特徴O4によれば、上記特徴O1の構成を備え、第1所定対象事象の発生回数が第1所定基準回数となったことに基づいて第2所定状況が終了されて第1所定状況となる構成に

50

において、所定遊技状態及び特定遊技状態にて第1所定対象事象の発生確率を変動させるための構成を不要とすることができる。これにより、所定遊技状態及び特定遊技状態において第1所定対象事象を発生させるか否かの判定を行うために予め記憶しておく必要がある情報のデータ容量を低減することができる。

【4110】

特徴〇5．前記第2所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のいずれか）及び特定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のうち所定遊技状態とは異なるいずれか遊技状態）が存在しており、

10

前記所定遊技状態における前記第1所定基準回数と、前記特定遊技状態における前記第1所定基準回数とが相違していることを特徴とする特徴〇1乃至〇4のいずれか1に記載の遊技機。

【4111】

特徴〇5によれば、所定遊技状態において第2所定状況が終了されるようにするために必要となる第1所定対象事象の発生回数と、特定遊技状態において第2所定状況が終了されるようにするために必要となる第1所定対象事象の発生回数とが相違している構成とすることができる。これにより、所定遊技状態及び特定遊技状態において第1所定対象事象の発生回数に基づいて第2所定状況を終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

20

【4112】

特徴〇6．前記所定遊技状態における前記第1所定基準回数として、前記特定遊技状態における前記第1所定基準回数（第22～第32の実施形態において1回）よりも多い回数（第22～第32の実施形態において100回）が設定されており、

前記所定遊技状態における前記第2所定基準回数として、前記特定遊技状態における前記第2所定基準回数（第22～第32の実施形態において100回）よりも少ない回数（第22～第32の実施形態において1回）が設定されていることを特徴とする特徴〇5に記載の遊技機。

30

【4113】

特徴〇6によれば、所定遊技状態は、特定遊技状態と比較して、第2所定状況を終了させるために必要となる第1所定対象事象の発生回数が多い遊技状態であって、第2所定状況を終了させるために必要となる第2所定対象事象の発生回数が少ない遊技状態とすることができる。また、第2所定状況を終了させるために必要となる第1所定事象の発生回数として、第2所定状況を終了させるために必要となる第2所定事象の発生回数よりも多い回数が設定されている遊技状態と、第2所定状況を終了させるために必要となる第1所定事象の発生回数として、第2所定状況を終了させるために必要となる第2所定事象の発生回数よりも少ない回数が設定されている遊技状態とが存在しているようにすることができる。これにより、これらの遊技状態における第1所定対象事象の発生回数及び第2所定対象事象の発生回数に注目させることができる。また、所定遊技状態及び特定遊技状態において第2所定状況を終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

40

【4114】

特徴〇7．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能である可変入球手段（振分装置部411）と、

所定抽選処理（主側MPU82にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となったことに基づいて、前記可変入球手段を開状態とした後に閉状態

50

とする可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第 22～第 32 の実施形態における主側 MPU 82 の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定抽選結果として第 1 所定抽選結果（第 22～第 32 の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）及び第 2 所定抽選結果（第 22～第 32 の実施形態において第 1 所定抽選結果とは異なるいずれかの小当たり結果）が存在しており、

前記所定抽選処理の結果が前記第 1 所定抽選結果となることにより前記第 1 所定対象事象が発生する構成であり、

前記所定抽選処理の結果が前記第 2 所定抽選結果となることにより前記第 2 所定対象事象が発生する構成であることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【4115】

特徴 O 7 によれば、第 2 所定状況を終了させるために必要となる所定抽選結果の発生回数が所定抽選結果の種類に応じて変動する構成とすることができる。また、第 1 所定抽選結果の発生回数が第 1 所定基準回数となった場合、又は第 2 所定抽選結果の発生回数が第 2 所定基準回数となった場合に、第 2 所定状況が終了され、第 2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることが可能となる。これにより、第 2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにするための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。また、所定抽選処理において発生する所定抽選結果の種類だけではなく、当該所定抽選結果の発生回数にも注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4116】

特徴 O 8．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b）を制御する遊技回制御手段（主側 MPU 82 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 所定対象事象の発生回数が前記第 1 所定基準回数となったことに基づいて前記第 1 の所定状況終了手段により前記第 2 所定状況が終了される場合、及び前記第 2 所定対象事象の発生回数が前記第 2 所定基準回数となったことに基づいて前記第 2 の所定状況終了手段により前記第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても、前記遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングである所定タイミング（第 22，第 24～第 32 の実施形態では第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第 23 の実施形態では第 2 特図表示部 37b における最終停止期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況が終了されることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【4117】

特徴 O 8 によれば、第 1 所定対象事象の発生回数が第 1 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合、及び第 2 所定対象事象の発生回数が第 2 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで第 2 所定状況が終了されることにより、遊技回用動作の終了後の状況が、第 2 所定状況が終了された状況となるようにすることができる。

40

【4118】

上記特徴 O 1 の構成を備え、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 1 所定対象事象の発生回数と、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 2 所定対象事象の発生回数とが異なっている構成において、第 1 所定対象事象の発生回数が第 1 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合、及び第 2 所定対象事象の発生回数が第 2 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても所定タイミングで第 2 所定状況が終了されるため、第 1 所定対象事象が発生する場合及び第 2 所定対象事象が発生する場合のいずれにおいても所定タイミングで第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。

50

【 4 1 1 9 】

特徴 O 9 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段 (第 1 特図表示部 3 7 a 、 第 2 特図表示部 3 7 b) を制御する遊技回制御手段 (主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能) を備え、

前記所定状況発生手段は、前記遊技回の実行回数が特定基準回数 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態では 1 0 0 0 0 回) となることに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる手段 (第 2 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S E 9 1 3 ~ ステップ S E 9 1 4 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S F 2 2 7 ~ ステップ S F 2 2 8 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S G 2 1 5 ~ ステップ S G 2 1 6 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 4 1 2 0 】

特徴 O 9 によれば、遊技回の実行回数が特定基準回数となることに基づいて第 2 所定状況が終了される構成において、上記特徴 O 1 の構成を備え、第 1 所定対象事象の発生回数が第 1 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合と、第 2 所定対象事象の発生回数が第 2 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、第 2 所定状況が終了されて第 1 所定状況となるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 4 1 2 1 】

なお、特徴 O 1 ~ O 9 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 3 、特徴 B 1 ~ B 1 1 、特徴 C 1 ~ C 7 、特徴 D 1 ~ D 4 、特徴 E 1 ~ E 2 6 、特徴 F 1 ~ F 1 8 、特徴 G 1 ~ G 2 6 、特徴 H 1 ~ H 1 3 、特徴 I 1 ~ I 5 、特徴 J 1 ~ J 1 0 、特徴 K 1 ~ K 1 0 、特徴 L 1 ~ L 1 8 、特徴 M 1 ~ M 7 、特徴 N 1 ~ N 9 、特徴 O 1 ~ O 9 、特徴 P 1 ~ P 8 、特徴 Q 1 ~ Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【 4 1 2 2 】

< 特徴 P 群 >

特徴 P 1 . 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた特定入球手段 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における振分装置部 4 1 1) と

30

、
所定事象 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が小当たり結果となること) が発生したことに基づいて前記特定入球手段を前記閉状態から前記開状態に切り換える特定入球制御手段 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能) と、

前記特定入球手段に入球した遊技球が所定領域 (V 入賞通路領域 4 1 2 c) を通過したことに基づいて遊技状態を特別遊技状態 (開閉実行モード) に移行させる移行手段 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理を実行する機能) と、
を備え、

前記所定事象が複数 (第 2 2 ~ 第 2 8 の実施形態における第 1 ~ 第 7 小当たり結果、第 2 9 の実施形態における第 1 ~ 第 6 小当たり結果、第 3 0 の実施形態では第 1 ~ 第 9 小当たり結果、第 3 1 の実施形態では第 1 ~ 第 1 3 小当たり結果、第 3 2 の実施形態では第 1 ~ 第 1 1 小当たり結果) 存在しており、

40

前記特定入球手段が前記開状態となった場合において、前記所定領域の通過を可能とする又は前記所定領域の通過を発生させ易い第 1 状況 (低頻度サポートモード) と、前記所定領域の通過を不可とする又は前記所定領域の通過を発生させづらい第 2 状況 (高頻度サポートモード) と、が存在しており、

所定状態 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 , S T B 1 ~ S T B 4 , S T C 1 ~ S T C 5 , S T D 1 ~ S T D 1 1 , S T E 1 ~ S T E 1 4) においては、前記所定事象のうち特定の前記所定事象 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードを終了させるために必要とな

50

る発生回数が1回又は2回に設定されている小当たり結果)が前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易く、所定の前記所定事象(第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が100回に設定されている小当たり結果)が前記第1状況を発生させることを不可とする又は前記第1状況を発生させづらい構成であり、

特定状態(第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態STA1～STA4, STB1～STB4, STC1～STC5, STD1～STD11, STE1～STE14であって所定状態とは異なる遊技状態)においては、前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象の少なくとも一部が前記所定状態と相違していることを特徴とする遊技機。

10

【4123】

特徴P1によれば、第1状況では、特定入球手段が開状態となった場合において、所定領域の通過を可能とする又は所定領域の通過を発生させ易い状態となり、第2状況では、特定入球手段が開状態となった場合において、所定領域の通過を不可とする又は所定領域の通過を発生させづらい状態となるため、第1状況において特定入球手段が開状態となることを遊技者が期待するようにすることができる。特定状態においては、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象の少なくとも一部が所定状態と相違している構成とすることにより、所定状態及び特定状態において第1状況を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【4124】

特徴P2. 前記所定状態において前記特定の前記所定事象が発生したことに基づいて前記第1状況が発生する確率と、前記特定状態において前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象が発生したことに基づいて前記第1状況が発生する確率とが相違していることを特徴とする特徴P1に記載の遊技機。

【4125】

特徴P2によれば、所定状態及び特定状態のうちの一方は、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象が発生したことに基づいて第1状況が発生する確率が相対的に低い状態となり、他方は、当該確率が相対的に高い状態となるようにすることができる。これにより、所定状態及び特定状態のうち当該確率が相対的に高い状態となることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4126】

特徴P3. 前記複数の所定事象のそれぞれが発生する確率は、前記所定状態及び前記特定状態において一定であることを特徴とする特徴P1又はP2に記載の遊技機。

【4127】

特徴P3によれば、所定状態及び特定状態において複数の所定事象のそれぞれが発生する確率を変動させるための構成を不要とすることができる。これにより、所定状態及び特定状態において複数の所定事象のそれぞれが発生する確率を変動させるための情報を予め記憶しておくことが必要となる構成と比較して、各所定事象の発生確率を設定するために予め記憶しておくことが必要な情報のデータ容量を低減することができる。

40

【4128】

特徴P4. 所定抽選処理(主側MPU82にて実行される当否判定処理)を実行する所定抽選手段(主側MPU82における当否判定処理を実行する機能)を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果(第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果)となることにより前記所定事象が発生する構成であり、

前記所定抽選結果として、前記複数の所定事象に対応する複数の前記所定抽選結果が存在していることを特徴とする特徴P1乃至P3のいずれか1に記載の遊技機。

【4129】

特徴P4によれば、上記特徴P1の構成を備え、所定状態においては、所定抽選結果のうち特定の所定抽選結果が第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生さ

50

せ易く、所定の所定抽選結果が第1状況を発生させることを不可とする又は第1状況を発生させづらい構成であり、特定状態においては、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定抽選結果の少なくとも一部が所定状態と相違しているようにすることができる。これにより、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となるか否かに注目させることができるとともに、当該所定抽選結果の種類に注目させることができる。

【4130】

特徴P5．前記所定事象のうち前記所定状態において前記特定の所定事象となる前記所定事象の数（例えば第22の実施形態における第2時短状態STA2では第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果の4個）と、前記所定事象のうち前記特定状態において前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象となる前記所定事象の数（例えば第22の実施形態における第1時短状態STA1では第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果の3個）とが相違していることを特徴とする特徴P1乃至P4のいずれか1に記載の遊技機。

【4131】

特徴P5によれば、所定状態及び特定状態における一方は、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象となる所定事象の数が相対的に少ない状態となり、他方は、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象となる所定事象の数が相対的に多い状態となるようにすることができる。これにより、第1状況を発生させるための条件が異なる状態のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4132】

特徴P6．前記所定状態及び前記特定状態において、前記複数の所定事象のそれぞれの発生回数に基づいて前記第1状況が発生することを特徴とする特徴P1乃至P5のいずれか1に記載の遊技機。

【4133】

特徴P6によれば、所定状態において発生する所定事象の種類及び当該所定事象の発生回数に注目させることができるとともに、特定状態において発生する所定事象の種類及び当該所定事象の発生回数に注目させることができる。

【4134】

特徴P7．前記複数の所定事象には、前記所定状態及び前記特定状態の少なくとも一方において前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象となる前記所定事象であって、前記第1状況を発生させるために必要となる発生回数が2回以上の回数に設定されている前記所定事象（第22の実施形態における第3小当たり結果）が含まれていることを特徴とする特徴P6に記載の遊技機。

【4135】

特徴P7によれば、所定状態及び特定状態の少なくとも一方において第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象となる所定事象であって、第1状況を発生させるために必要となる発生回数が2回以上に設定されている所定事象が発生した場合に、当該所定事象の合計の発生回数に応じて、第1状況が発生しない場合と第1状況が発生する場合とを生じさせることができる。これにより、当該所定事象の発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4136】

特徴P8．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回の実行回数に基づいて前記第1状況を発生させる手段（第22の実施形態における主側MPU82のステップSE913～ステップSE914の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSF227～ステップSF228の処理を実行する機能、第23の実施形態における主側MPU82のステップSG215～ステップSG216の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴P1乃至P7のいずれか1に記載

の遊技機。

【４１３７】

特徴Ｐ８によれば、所定事象が発生しない場合においても遊技回の実行回数に基づいて第１状況が発生し得る構成とすることができる。これにより、第１状況が発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【４１３８】

なお、特徴Ｐ１～Ｐ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１３、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１～Ｃ７、特徴Ｄ１～Ｄ４、特徴Ｅ１～Ｅ２６、特徴Ｆ１～Ｆ１８、特徴Ｇ１～Ｇ２６、特徴Ｈ１～Ｈ１３、特徴Ｉ１～Ｉ５、特徴Ｊ１～Ｊ１０、特徴Ｋ１～Ｋ１０、特徴Ｌ１～Ｌ１８、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ９、特徴Ｏ１～Ｏ９、特徴Ｐ１～Ｐ８、特徴Ｑ１～Ｑ８のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４１３９】

<特徴Ｑ群>

特徴Ｑ１．遊技球を発射させるために操作される発射操作手段（発射操作装置２８）と

、
遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置４０１）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第２６～第２８の実施形態における主側ＭＰＵ８２の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第１所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第２所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第２６～第２８の実施形態における主側ＭＰＵ８２の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２における特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第２保留情報）を取得する取得手段（第２６～第２８の実施形態における主側ＭＰＵ８２の保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記取得手段により取得された前記特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（第２特図保留エリア１１２）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報を利用して所定抽選処理（第２保留情報に対応する当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側ＭＰＵ８２における当否判定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定状況発生手段は、

前記第２所定状況において所定の状況終了契機（第２６～第２８の実施形態において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、当該第２所定状況を終了させる所定の状況終了手段（主側ＭＰＵ８２のステップＳＥ９１３～ステップＳＥ９１４の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２のステップＳＦ２２７～ステップＳＦ２２８の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２のステップＳＧ２１５～ステップＳＧ２１６の処理を実行する機能）と、

前記第２所定状況において特定の状況終了契機（第２６～第２８の実施形態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記所定の状況終了契機が発生していない状況においても、当該第２所定状況を終了させる特定の状況終了手段（第２６～第２８の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

を備え、

本遊技機は、前記第２所定状況において所定の報知開始契機（第２６，第２７の実施形態では第１～第３時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３及び終了準備状態ＳＴＡ４のいずれかにお

10

20

30

40

50

いて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されること、第28の実施形態では小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満であり、時短終了予告演出が開始されること）が発生したことに基づいて、遊技球が前記所定入球手段に到達可能となる所定操作態様（第26～第28の実施形態における第2発射操作が行われる態様）で前記発射操作手段を操作するように促す所定操作用報知（第26～第28の実施形態における保留促進報知）を実行する所定操作用報知手段（第26の実施形態における音光側MPU93のステップSG801～ステップSG804の処理を実行する機能、第28の実施形態における音光側MPU93のステップSH211～ステップSH219の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【4140】

特徴Q1によれば、発射操作手段が所定操作態様で操作された場合には、遊技球が所定入球手段に到達可能となる。また、所定操作用報知を実行することにより所定操作態様で発射操作手段を操作するように遊技者に促すことができる。第2所定状況において所定の報知開始契機が発生したことに基づいて所定操作用報知が実行されることにより、当該所定操作用報知が実行されていることに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段の操作を行い、特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。そして、特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶された場合には、当該新たに記憶された特別情報を利用して所定抽選処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定操作用報知が実行されているか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【4141】

特徴Q2．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回が開始されたことに基づいて前記所定の報知開始契機が発生することを特徴とする特徴Q1に記載の遊技機。

【4142】

特徴Q2によれば、遊技回が開始されたことに基づいて所定の報知開始契機が発生する構成とすることにより、所定操作用報知が開始されてから遊技回用動作が終了されるまでの時間を長く確保することができる。これにより、所定操作用報知が実行されていることに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段を操作し、遊技回用動作が終了されるまでに特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

30

【4143】

第2所定状況において遊技回が開始される度に、所定操作用報知が実行されて、所定操作態様で発射操作手段を操作するように遊技者に促すことができる。これにより、第2所定状況において遊技回が開始された後、速やかに特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

【4144】

特徴Q3．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

40

前記特定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記第2所定状況が終了される遊技回（第26～第28の実施形態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立して高頻度サポートモードが終了する遊技回）において、前記所定の報知開始契機が発生することを特徴とする特徴Q1又はQ2に記載の遊技機。

【4145】

特徴Q3によれば、特定の状況終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される遊技回において、所定操作用報知が実行されていることに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段を操作し、第2所定状況が終了されるまでに特別情報記憶手段に新

50

たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

【4146】

特徴Q4．前記特定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記第2所定状況が終了される遊技回が開始された後において、所定の状況（第28の実施形態において時短終了予告演出が実行されている状況）となったことに基づいて前記所定の報知開始契機が発生することを特徴とする特徴Q3に記載の遊技機。

【4147】

特徴Q4によれば、遊技回の開始時には所定操作用報知が開始されないようにしながら、特定の状況終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される遊技回が開始された後において所定の状況となったことに基づいて所定の報知開始契機が発生して所定操作用報知が開始されるようにすることができる。これにより、遊技回の実行中に所定操作用報知が開始されるかもしれないと遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4148】

特徴Q5．前記特定の状況終了契機が発生する遊技回において、当該特定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記第2所定状況が終了されることを予告する所定終了予告演出（第28の実施形態における時短終了予告演出）を実行する手段（第28の実施形態における主側MPU82のステップSG911の処理を実行する機能）を備え、

前記所定終了予告演出が実行されることにより前記所定の状況となることを特徴とする特徴Q4に記載の遊技機。

【4149】

特徴Q5によれば、所定終了予告演出が実行されていることに基づいて、第2所定状況が終了されることを遊技者が把握可能とすることができる。所定終了予告演出が実行されている状況となったことに基づいて所定の状況となり、所定操作用報知が実行されるようにすることにより、第2所定状況が終了されることを把握した遊技者が所定操作用報知に従って所定操作態様で発射操作手段を操作する可能性を高めることができる。

【4150】

特徴Q6．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能である可変入球手段（振分装置部411）と、

前記可変入球手段を開状態とした後に閉状態とする可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第26～第28の実施形態における主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第26～第28の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となることにより前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記第2所定状況において前記所定抽選処理の結果が前記所定抽選結果となり前記所定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記所定の状況終了手段により前記第2所定状況が終了されることにより前記第1所定状況となる構成であり、

前記第2所定状況において前記所定抽選処理の結果が前記所定抽選結果となり前記所定の状況終了契機が発生した後に、前記可変入球制御において特別事象（V入賞検知センサ425における遊技球の検知）が発生したことに基づいて前記第1所定状況が終了されて前記第2所定状況となり、前記可変入球制御において前記特別事象が発生しなかった場合には前記第1所定状況が維持されることを特徴とする特徴Q1乃至Q5のいずれか1に記載の遊技機。

【4151】

特徴Q6によれば、第2所定状況において所定抽選処理の結果が所定抽選結果となり所定の状況終了契機が発生した後に、可変入球制御において特別事象が発生したことに基づいて第1所定状況が終了されて第2所定状況となる場合と、可変入球制御において特別事象が発生することなく第1所定状況が維持される場合とが存在している構成において、上

10

20

30

40

50

記特徴 Q 1 の構成を備え、第 2 所定状況において所定の報知開始契機が発生したことに基
づいて所定操作用報知が実行される構成である。これにより、所定操作用報知が開始され
てから第 2 所定状況が終了されるまでの期間に、当該所定操作用報知が実行されているこ
とに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段を操作し、特別情報記憶手段に新たな
特別情報を記憶させることを可能とすることができる。よって、可変入球制御において特
別事象が発生しない場合においても、第 2 所定状況の終了までに特別情報記憶手段に新た
な特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

【 4 1 5 2 】

特徴 Q 7 . 前記特別情報記憶手段は、前記取得手段により異なるタイミングで取得され
た前記特別情報を特定上限数（第 2 8 の実施形態では 4 個）まで記憶可能であり、

10

前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち実行対象となる一の前記特
別情報を利用して前記所定抽選手段により前記所定抽選処理が実行される構成であり、

前記所定操作用報知手段は、前記所定操作用報知が実行されている状況において前記特
別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が前記特定上限数に達したことに基
づいて当該所定操作用報知を終了させる所定操作用報知終了手段（第 2 8 の実施形態にお
ける音光側 M P U 9 3 のステップ S H 2 1 7 ～ステップ S H 2 1 9 の処理を実行する機能）
を備えていることを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 1 5 3 】

特徴 Q 7 によれば、特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が特定上限数に達
した後も所定操作用報知が継続されてしまうことを防止することができる。これにより、
所定操作用報知が実行されている状況において、特別情報記憶手段に記憶されている特別
情報の数が特定上限数未満であるか否かについての遊技者による確認を不要とすることが
できる。

20

【 4 1 5 4 】

特徴 Q 8 . 遊技回において、遊技回用動作が実行され、前記所定抽選処理の結果に対応
する動作結果となるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7
b）を制御する遊技回制御手段（主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及
び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記特別情報記憶手段に記憶されており前記所定抽選処理に利用される前記特別情報が
前記第 2 所定状況の終了時に前記特別情報記憶手段に記憶されていた前記特別情報である
場合には、前記特別情報記憶手段に記憶されており前記所定抽選処理に利用される前記特
別情報が前記第 2 所定状況の終了後に取得された前記特別情報である場合よりも、前記遊
技回用動作の実行期間が短くなることを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 7 のいずれか 1 に記載
の遊技機。

30

【 4 1 5 5 】

特徴 Q 8 によれば、第 2 所定状況の終了時に特別情報記憶手段に記憶されていた特別情
報を利用して所定抽選処理が実行される場合に、第 2 所定状況の終了後に特別情報記憶手
段に記憶された特別情報を利用して所定抽選処理が実行される場合と比較して、第 2 所定
状況の終了後における遊技回の消化効率を高めることができる。これにより、第 2 所定状
況において所定操作用報知が実行されている場合に、特別情報記憶手段に新たな特別情報
を記憶させることを意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 1 5 6 】

なお、特徴 Q 1 ～ Q 8 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C
1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、
特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～
L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1
～ Q 8 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせ
た構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 4 1 5 7 】

上記特徴 L 群、特徴 M 群、特徴 N 群、特徴 O 群、特徴 P 群及び上記特徴 Q 群に係る発明

50

によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【４１５８】

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

【４１５９】

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

10

【４１６０】

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

【４１６１】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【４１６２】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

20

【４１６３】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

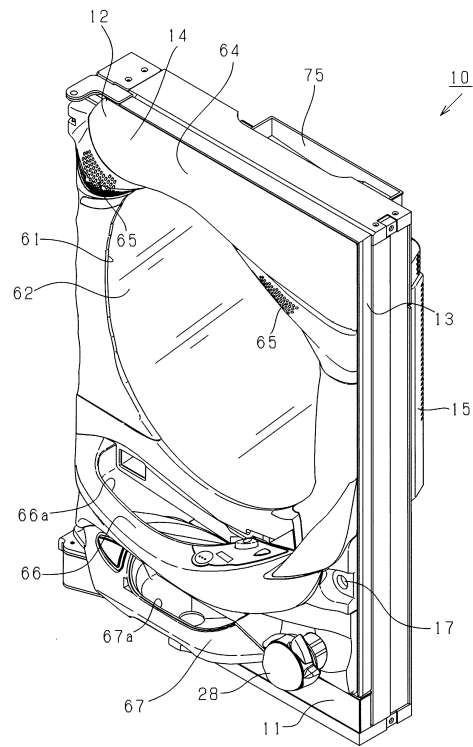
【４１６４】

１０…パチンコ機、２８…発射操作装置、３３…第１作動口、３７ａ…第１特図表示部、３７ｂ…第２特図表示部、３８ａ…普図表示部、６２…窓パネル、８２…主側ＭＰＵ、８３…主側ＲＯＭ、８４…主側ＲＡＭ、９３…音光側ＭＰＵ、１１２…第２特図保留エリア、１５１…特別入賞装置、１６９…Ｖ入賞検知センサ、２２１…特定制御処理部、２２２…非特定制御処理部、３１１…第１特別入球装置、３２１…第２特別入球装置、３３４…第１個別表示領域、３３６…第２個別表示領域、３３８…変動時間表示領域、３６２…変動時間表示カウンタ、３８１…特電入賞装置、３８１ａ…大入賞口、３８２…特電開閉部材、３８３…大入賞口上部材、３８４…特電開放用駆動テーブル、３８５…特電閉鎖用駆動テーブル、４０１…普電装置、４０９…普電誘導板、４０９ａ…着地領域、４１１…振分装置部、４１２ｃ…Ｖ入賞通路領域、４１３…上流側減速壁、４１４…下流側減速壁、４２５…Ｖ入賞検知センサ、Ｇ１１，Ｇ１３…解除規定数の報知画像、ＳＴＡ１～ＳＴＡ３，ＳＴＢ１～ＳＴＢ３，ＳＴＣ１～ＳＴＣ４，ＳＴＤ１～ＳＴＤ１０，ＳＴＥ１～ＳＴＥ１３…時短状態、ＳＴＡ４，ＳＴＢ４，ＳＴＣ５，ＳＴＤ１１，ＳＴＥ１４…終了準備状態。

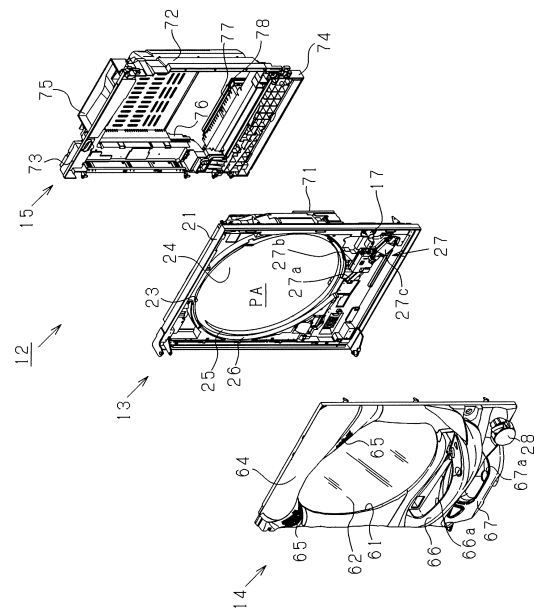
30

40

【図面】
【図 1】



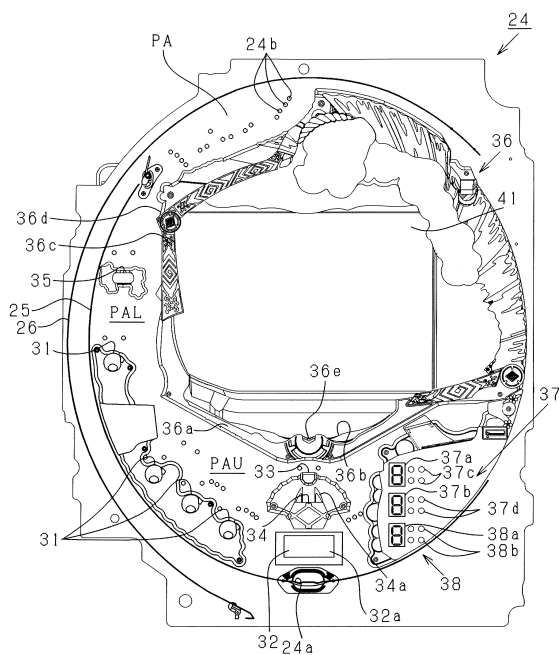
【図 2】



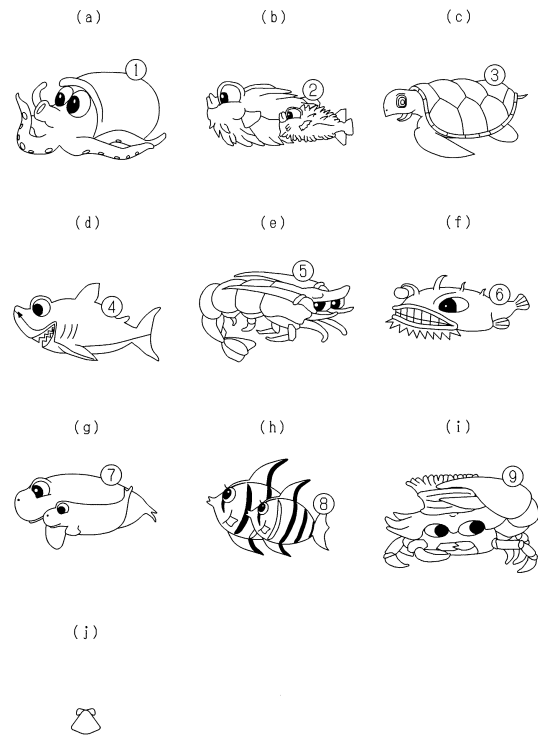
10

20

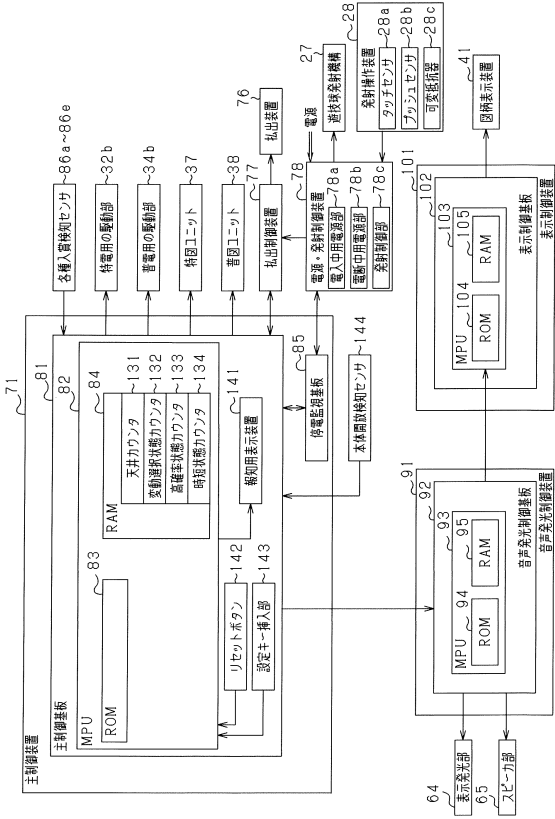
【図 3】



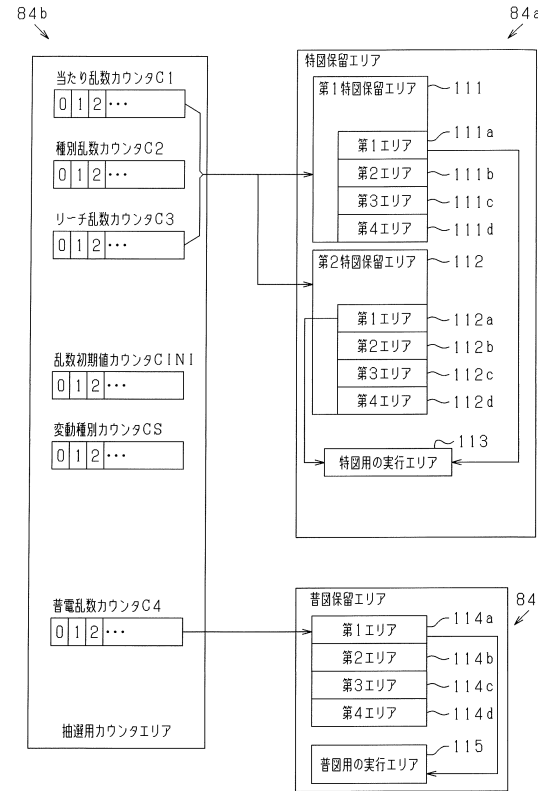
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

サポートモード	音図当否判定	音図の変動期間	音電離放状態
低頻度サポートモード	音図側の低確率モード	長期間	低期待度モード
第1高頻度サポートモード	音図側の高確率モード	短期間	高期待度モード
第2高頻度サポートモード	音図側の低確率モード	短期間	高期待度モード

10

20

30

40

50

【図 9】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	50個	100個	9850個
設定2	52個	100個	9848個
設定3	54個	100個	9846個
設定4	56個	100個	9844個
設定5	58個	100個	9842個
設定6	60個	100個	9840個

(b) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	50個	120個	9830個
設定2	52個	120個	9828個
設定3	54個	120個	9826個
設定4	56個	120個	9824個
設定5	58個	120個	9822個
設定6	60個	120個	9820個

(c) 高確率時の当否テーブル

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	500個	100個	9400個
設定2	520個	100個	9380個
設定3	540個	100個	9360個
設定4	560個	100個	9340個
設定5	580個	100個	9320個
設定6	600個	100個	9300個

【図 10】

(a) 第1特図用の大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~14	5R低確結果
15~22	5R高確結果
23~29	10R高確結果

(b) 第2特図用の大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~14	5R低確結果
15~29	10R高確結果

(c) 第1特図用の時短振分テーブル

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~19	第1時短結果
20~29	第2時短結果

(d) 第2特図用の時短振分テーブル

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~9	第1時短結果
10~29	第2時短結果

【図 11】

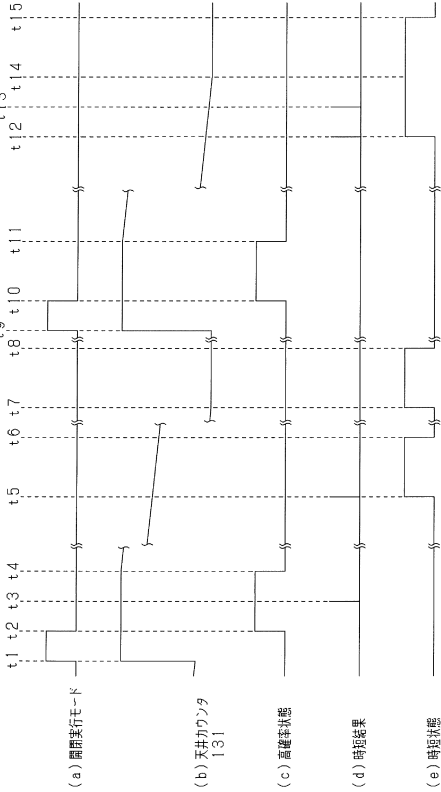
(a)

大当たり結果の種類	発生装置	開閉実行モード	サポートモード
5R低確結果	抽選	5ラウンド	第1高確率サポートモード 100回限定
5R高確結果	抽選	10ラウンド	第1高確率サポートモード 100回限定
10R高確結果	抽選	10ラウンド	第1高確率サポートモード 100回限定

(b)

時短結果の種類	発生装置	開閉実行モード	サポートモード
第1時短結果	抽選	—	第2高確率サポートモード 100回限定
第2時短結果	抽選	—	第2高確率サポートモード 150回限定
天井時短	天井回数の消化	—	第2高確率サポートモード 100回限定

【図 12】



10

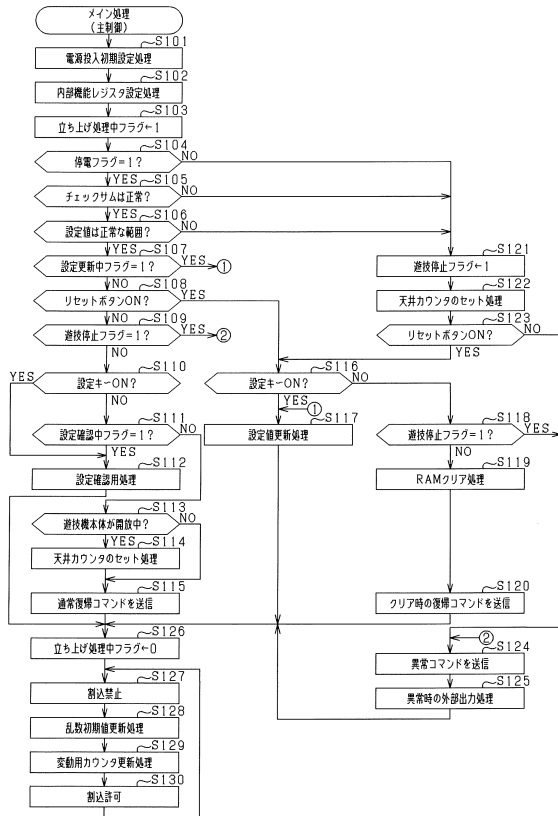
20

30

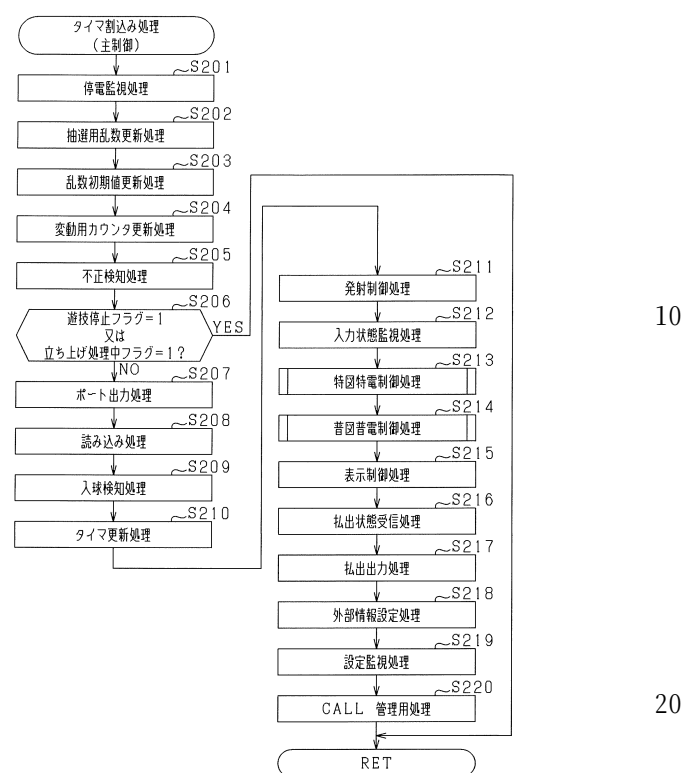
40

50

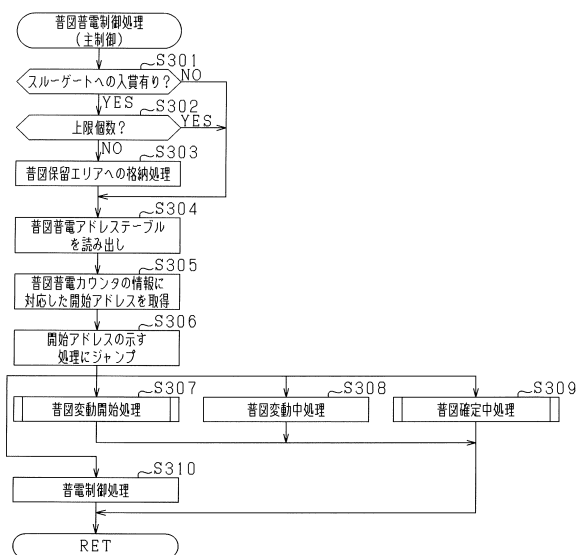
【図 13】



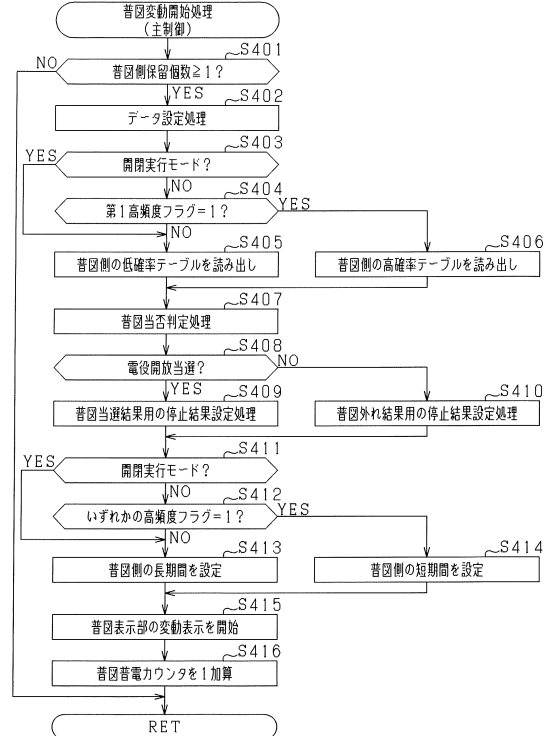
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

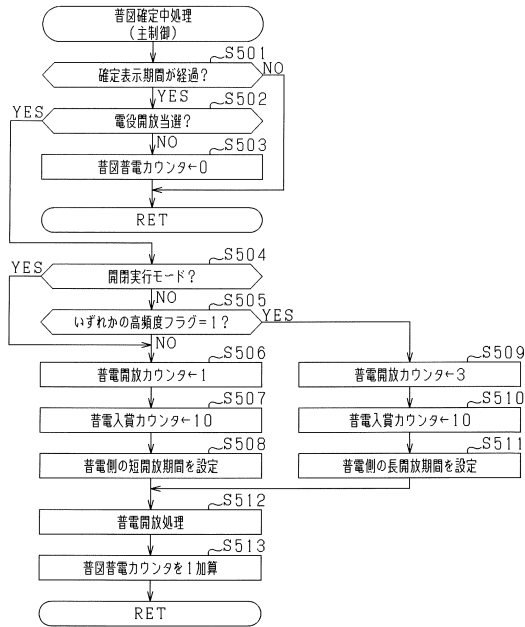
20

30

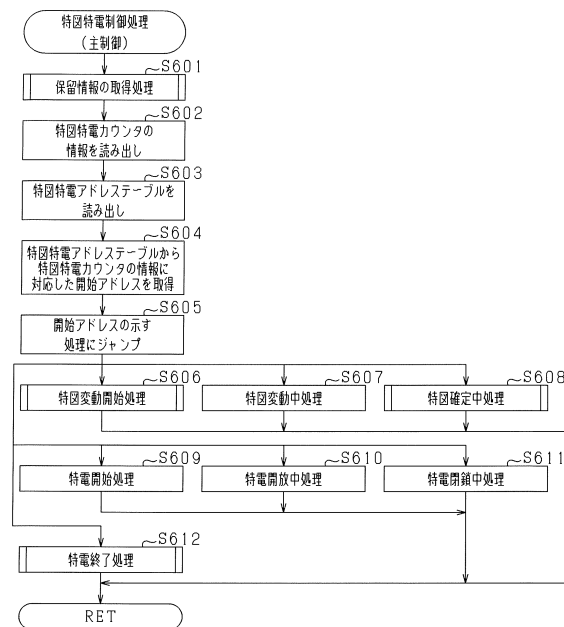
40

50

【図 17】



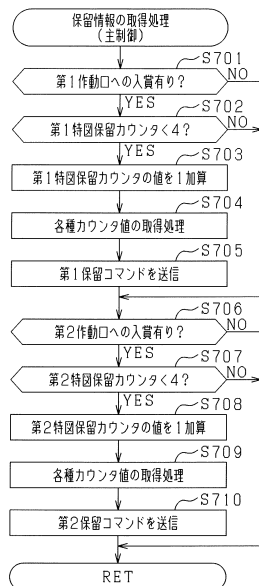
【図 18】



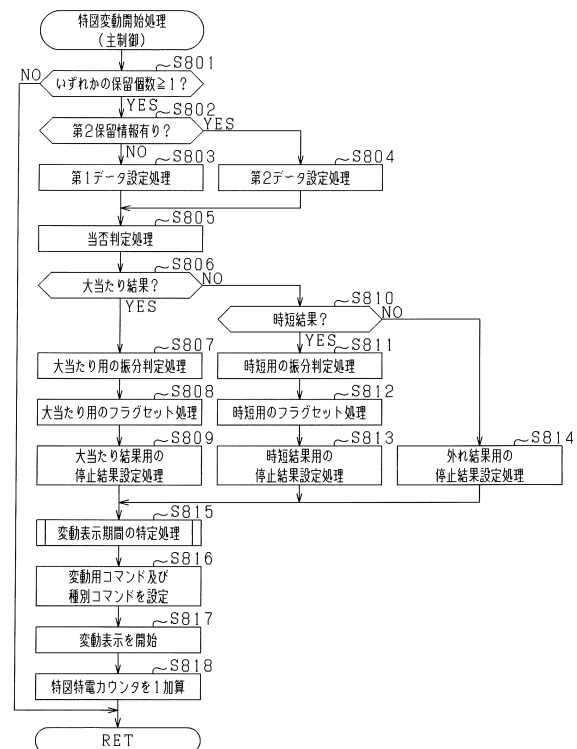
10

20

【図 19】



【図 20】

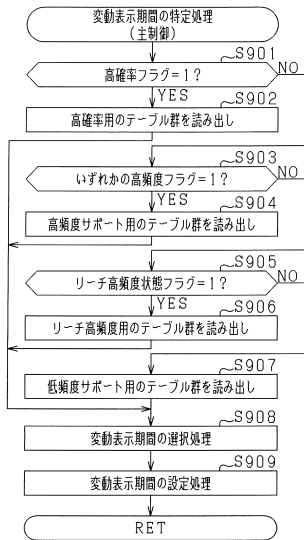


30

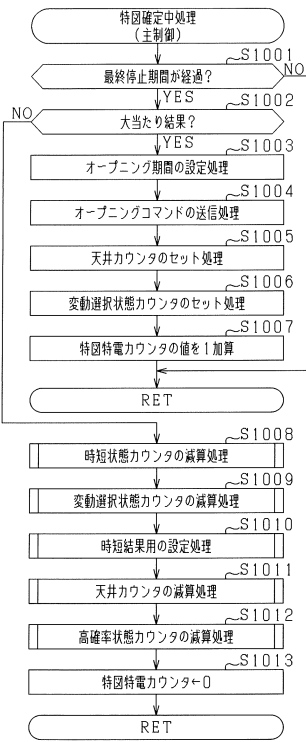
40

50

【図 2 1】



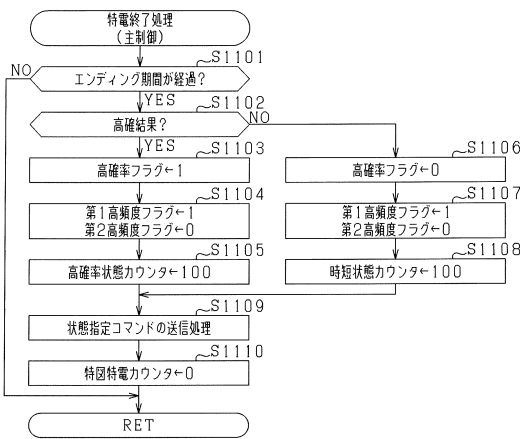
【図 2 2】



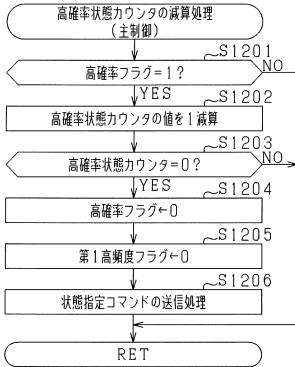
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

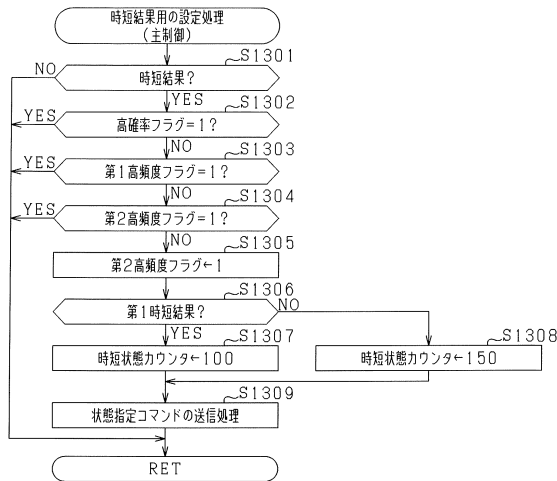


30

40

50

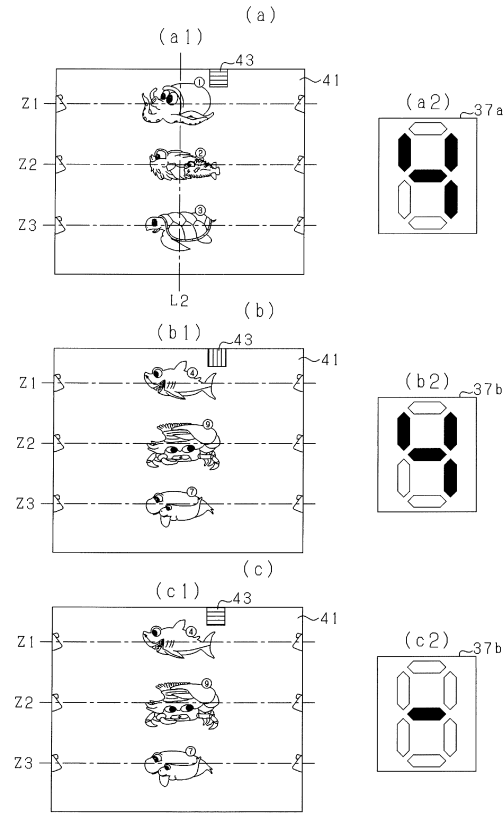
【図 2 5】



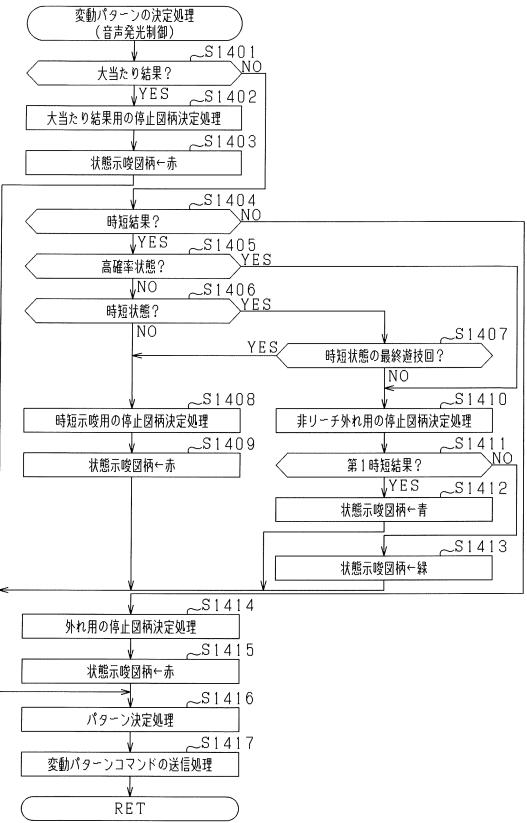
【図 2 6】

当否結果	特図表示部の 停止結果	図柄表示装置の停止結果	
5R低確結果		同一の偶数図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
5R高確結果		「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
10R高確結果		「7」図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
第1時短結果		通常遊技状態 又は 時短状態の最終遊技回	「1・2・3」 + 状態示唆図柄：赤
		高確率状態 又は 時短状態の最終遊技回以外	非リーチ外れ図柄の組合せ + 状態示唆図柄：青
第2時短結果		通常遊技状態 又は 時短状態の最終遊技回	「3・4・1」 + 状態示唆図柄：赤
		高確率状態 又は 時短状態の最終遊技回以外	非リーチ外れ図柄の組合せ + 状態示唆図柄：緑
外れ結果		外れ図柄の組合せ (「1・2・3」及び「3・4・1」を除く) + 状態示唆図柄：赤	

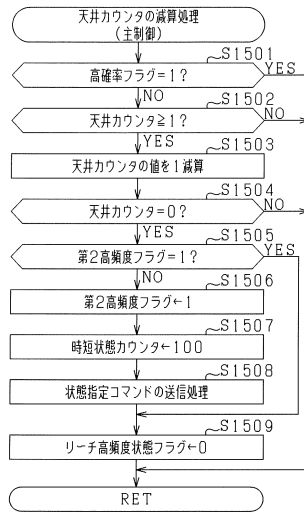
【図 2 7】



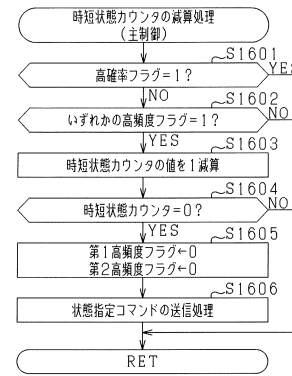
【図 2 8】



【図 29】



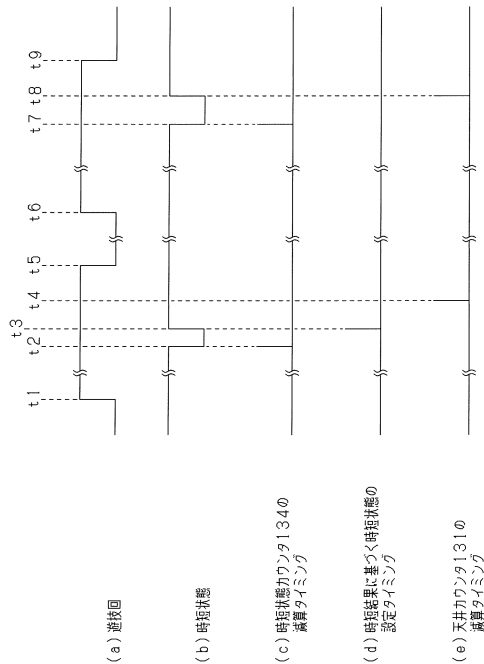
【図 30】



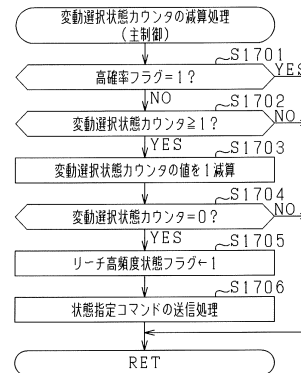
10

20

【図 31】



【図 32】

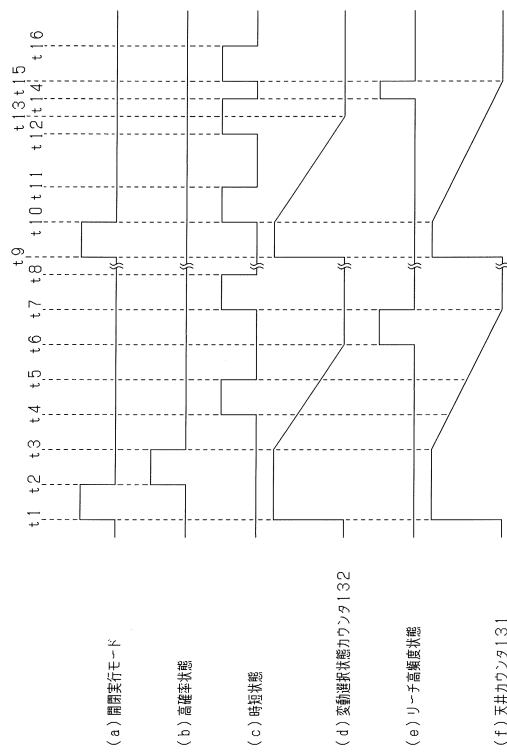


30

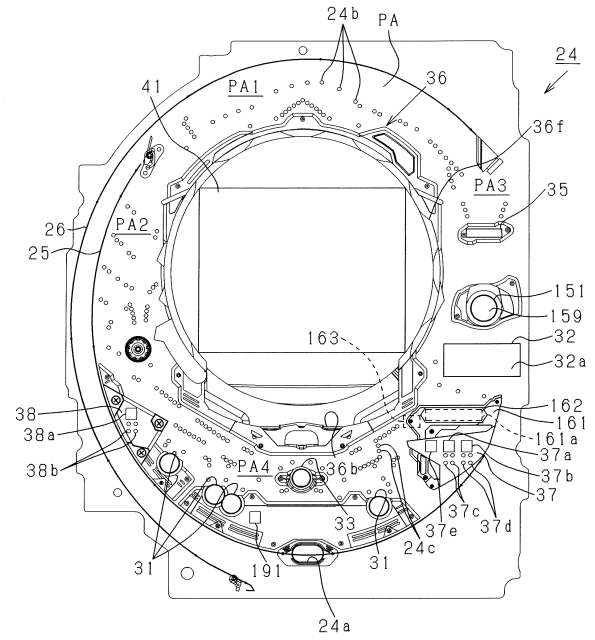
40

50

【図 3 3】



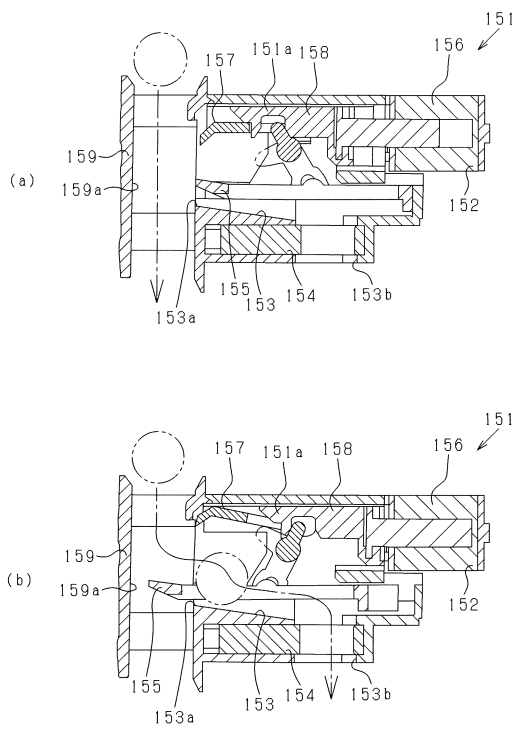
【図 3 4】



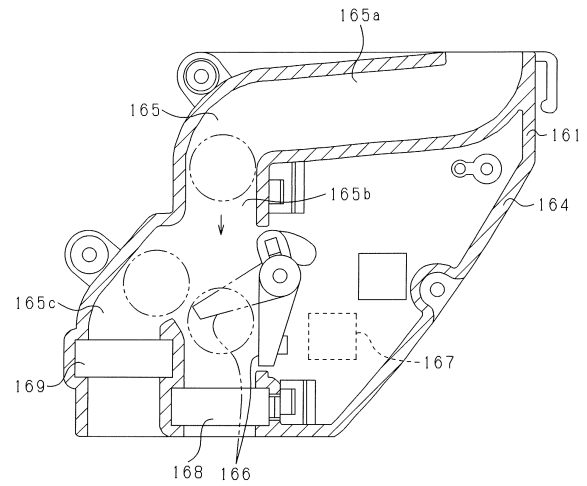
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



30

40

50

【図 3 7】

(a) 第1当否テーブル

← 171

当たり乱数カウンタC1	当否結果
1個	大当たり結果
198個	外れ結果

(b) 第2当否テーブル

← 172

当たり乱数カウンタC1	当否結果
1個	大当たり結果
198個	小当たり結果

(c) 大当たり振分テーブル

← 173

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~26	第1サポート結果
27~29	第2サポート結果

(d) 小当たり振分テーブル

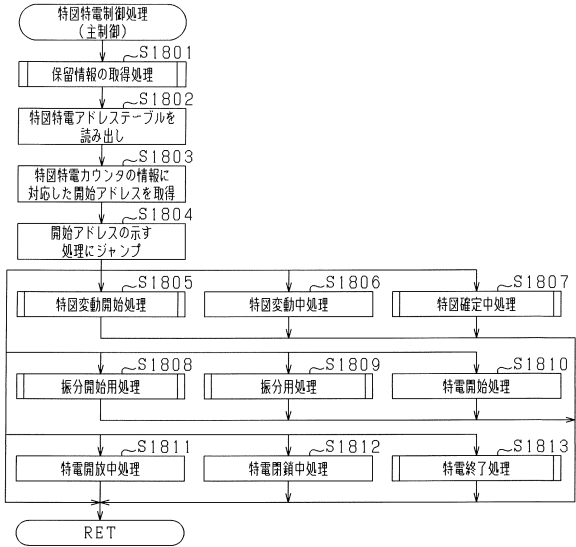
← 174

種別乱数カウンタC2	小当たり結果の種類
0~14	第1小当たり結果
15~29	第2小当たり結果

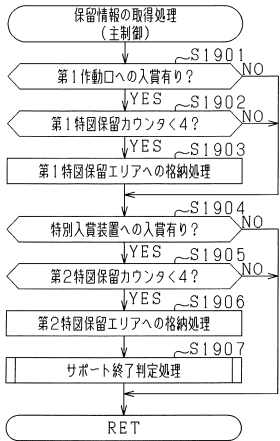
【図 3 8】

	移行要機	第2特図の変動表示期間	上図回数	他の終了条件
第1サポートモード	・抽選結果 ・サポートモードにおけるV入賞 ・サポートモードにおける大当たり結果	3秒~15秒	普通図の変動が20回	・間隔実行モードの発生 ・第2特図の保留連数が増加すること
第2サポートモード	・抽選結果 ・非サポートモードにおけるV入賞 ・非サポートモードにおける大当たり結果	3秒~30秒	普通図の変動が30回	・間隔実行モードの発生

【図 3 9】



【図 4 0】



10

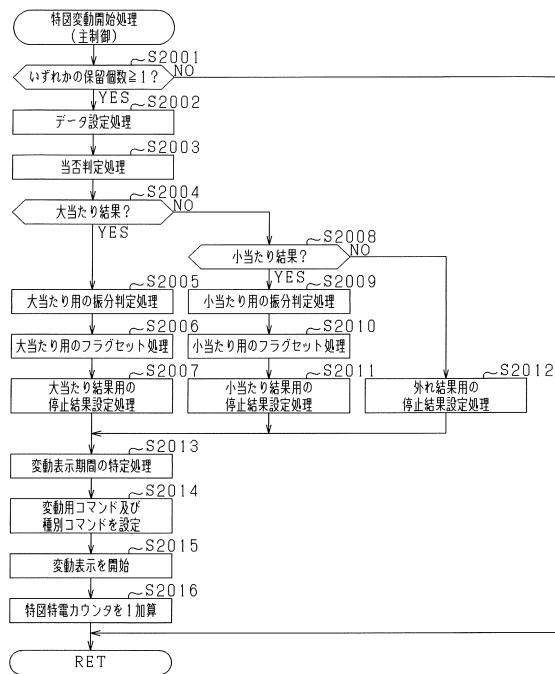
20

30

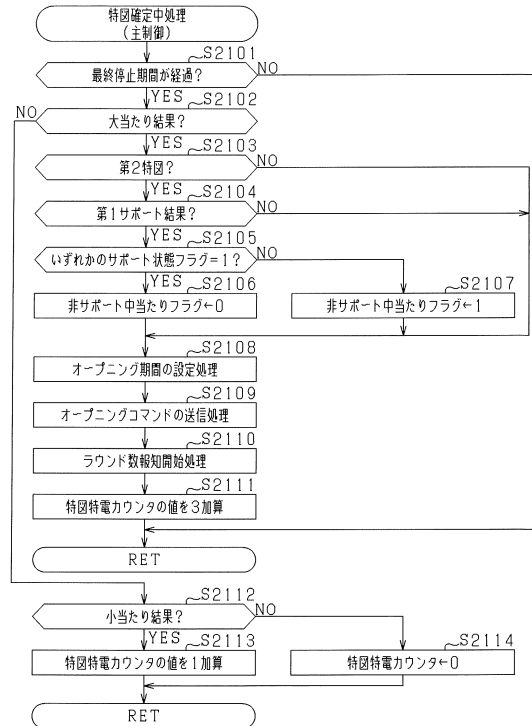
40

50

【図 4 1】



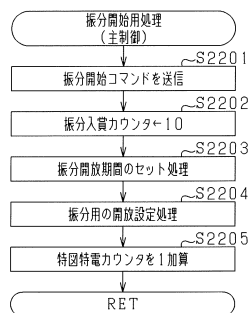
【図 4 2】



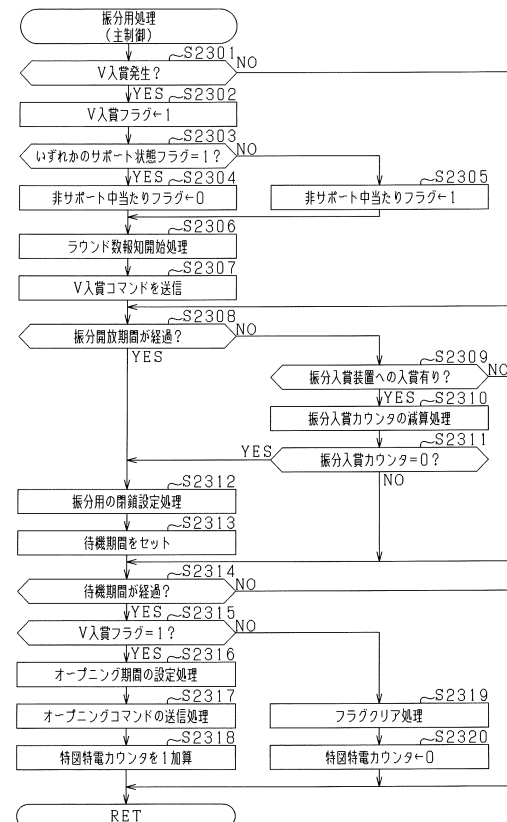
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

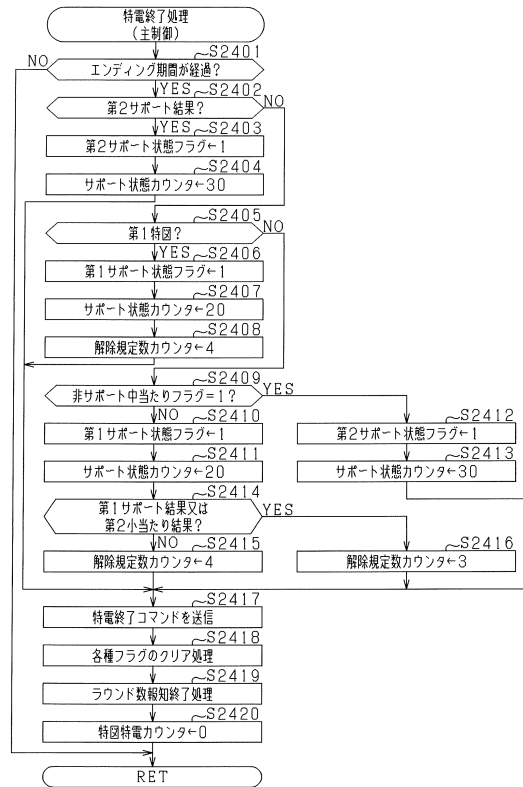


30

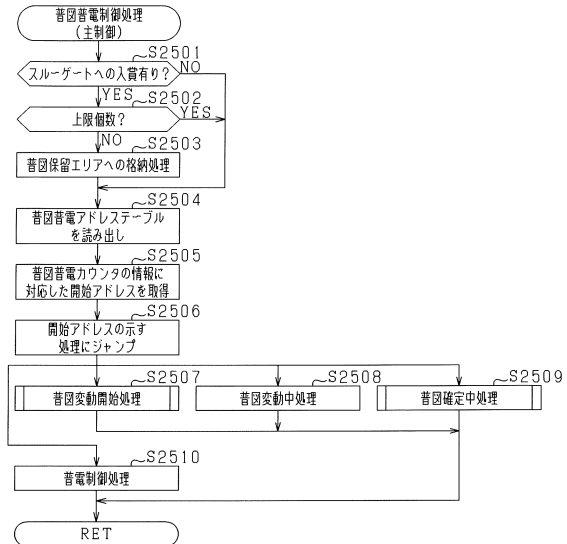
40

50

【図 4 5】



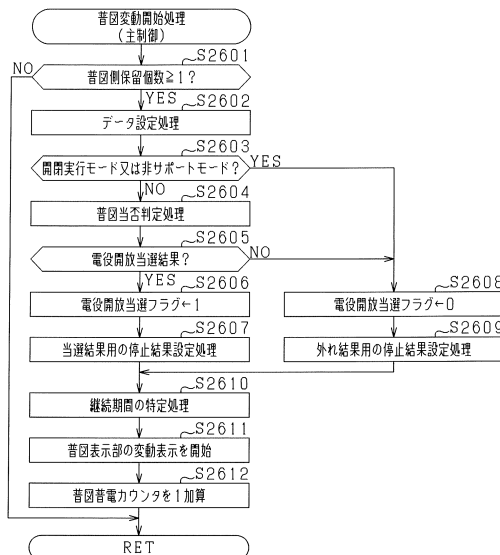
【図 4 6】



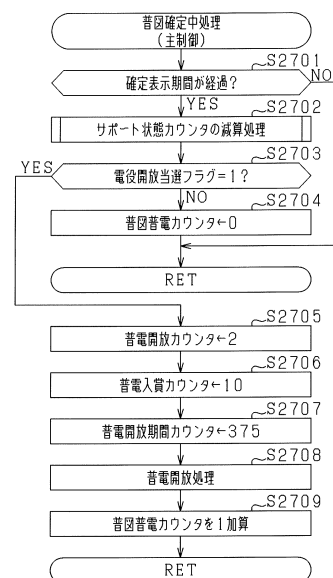
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

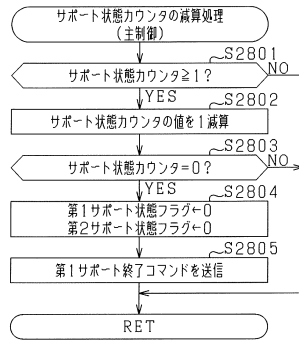


30

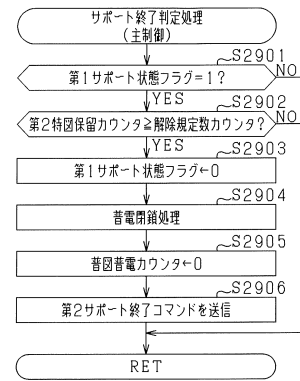
40

50

【図 49】



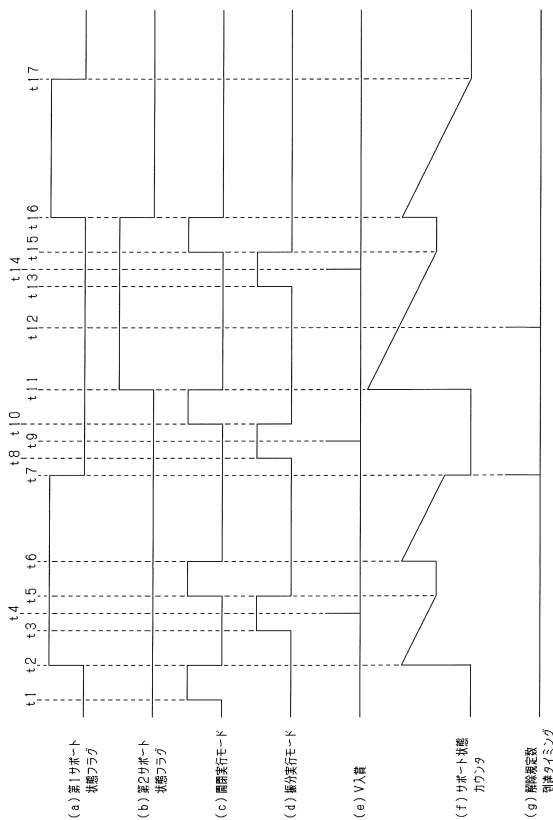
【図 50】



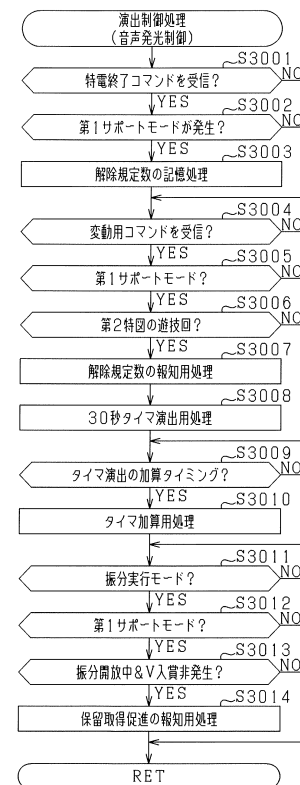
10

20

【図 51】



【図 52】

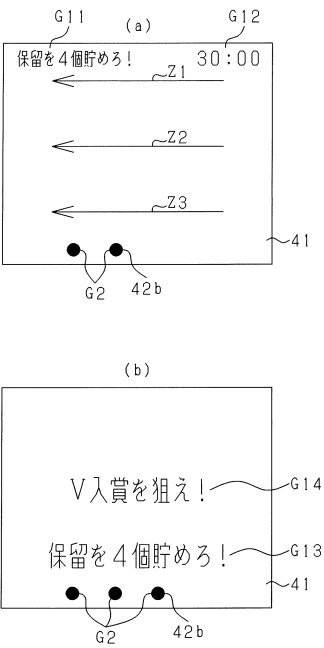


30

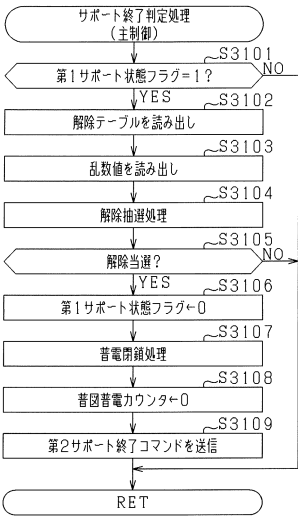
40

50

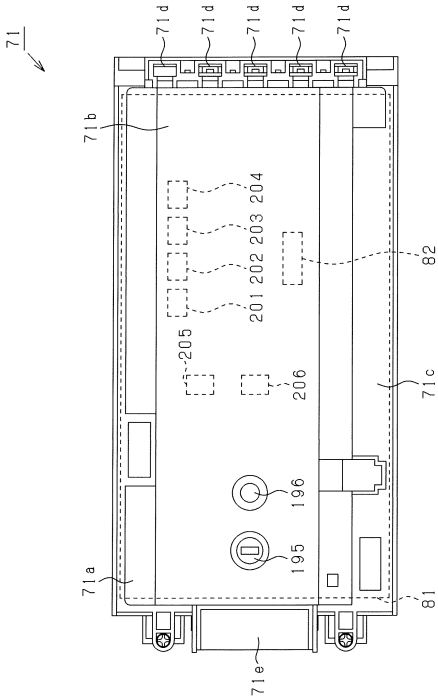
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図 5 7】

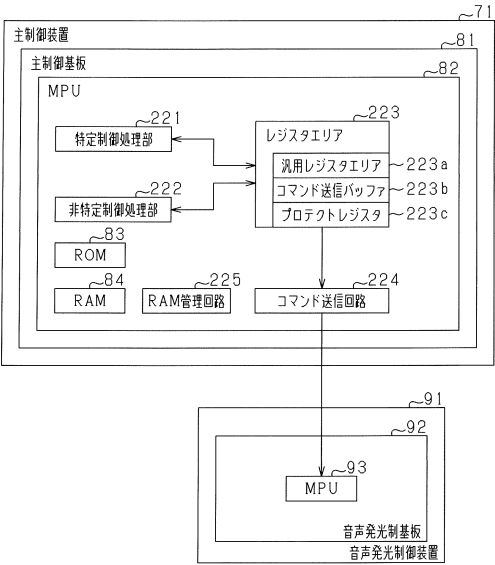
84

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

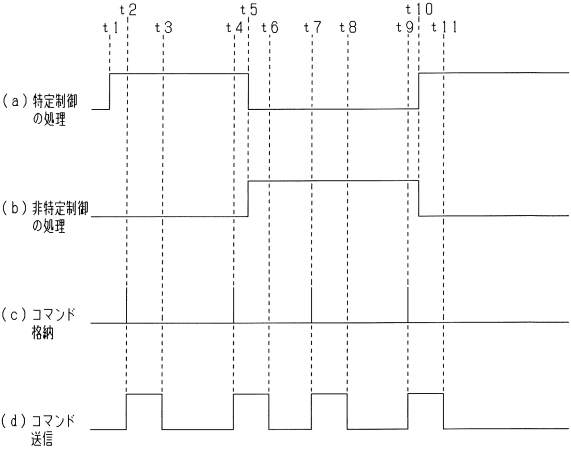
【図 5 8】

特定制御用のワークエリア	
第1セキュリティカウンタ	〜211a
特電用監視遅延タイムカウンタ	〜211b
普通電用監視遅延タイムカウンタ	〜211c
確認フラグ群	〜211d
前回値記憶エリア	〜211e
セキュリティフラグ	〜211f
チェック中カウンタ	〜211g
非特定制御用のワークエリア	
第1入貨監視タイムカウンタ	〜213a
第2入貨監視タイムカウンタ	〜213b
第3入貨監視タイムカウンタ	〜213c
第4入貨監視タイムカウンタ	〜213d
第5入貨監視タイムカウンタ	〜213e
第6入貨監視タイムカウンタ	〜213f
第7入貨監視タイムカウンタ	〜213g
第8入貨監視タイムカウンタ	〜213h
磁気検知カウンタ	〜213i
磁気監視遅延タイムカウンタ	〜213j
第2セキュリティカウンタ	〜213k
第1一般入貨異常フラグ	〜213l
第2一般入貨異常フラグ	〜213m
第3一般入貨異常フラグ	〜213n
特電入貨異常フラグ	〜213o
第1作動入貨異常フラグ	〜213p
第2作動入貨異常フラグ	〜213q
アウト異常フラグ	〜213r
ゲート入貨異常フラグ	〜213s
磁気異常フラグ	〜213t

【図 5 9】



【図 6 0】



10

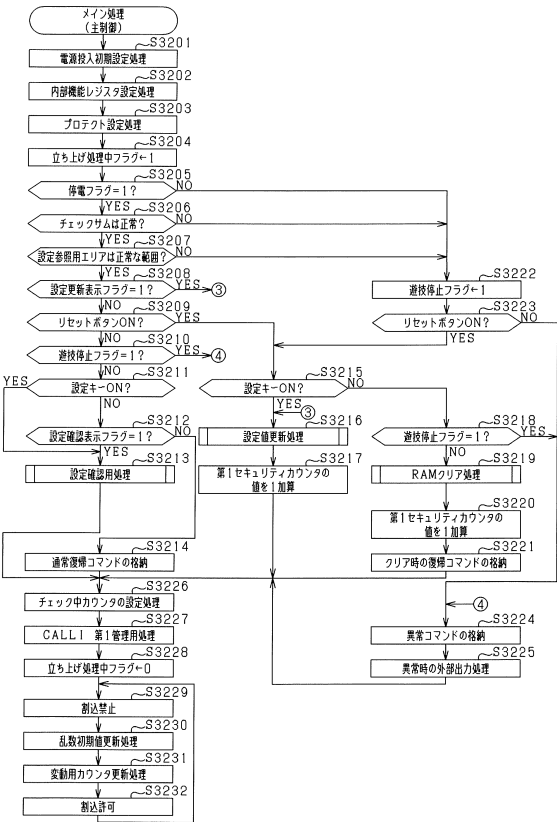
20

30

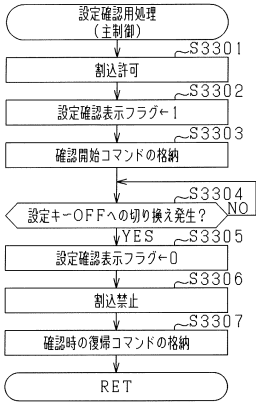
40

50

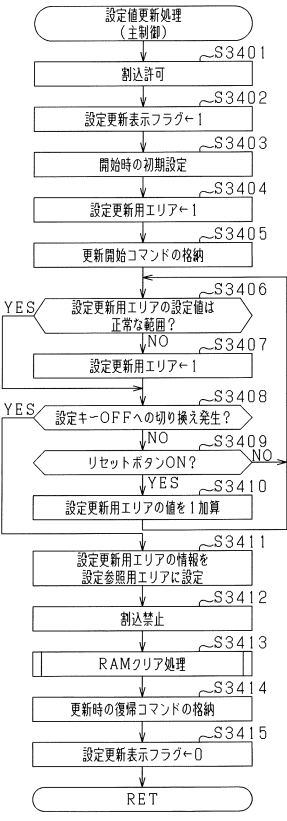
【図 6 1】



【図 6 2】



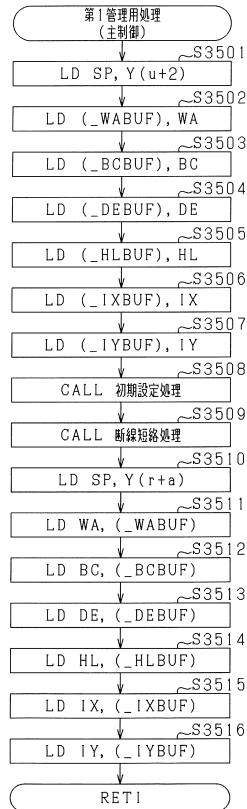
【図 6 3】



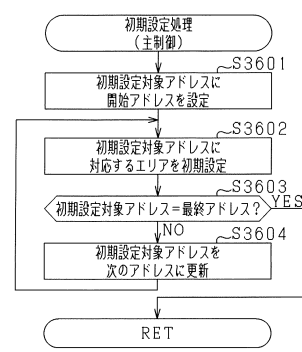
【図 6 4】

	前回の電源OFF時の状況		
	設定値更新処理中の電源OFF	電源OFF	電源OFF
電源ON時の操作	操作無し	電源OFF	電源OFF
	RAMクリア操作	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)
	設定値更新操作	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)
	設定確認操作	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)	設定値更新処理 (RAMクリア処理を含む)

【図 6 5】



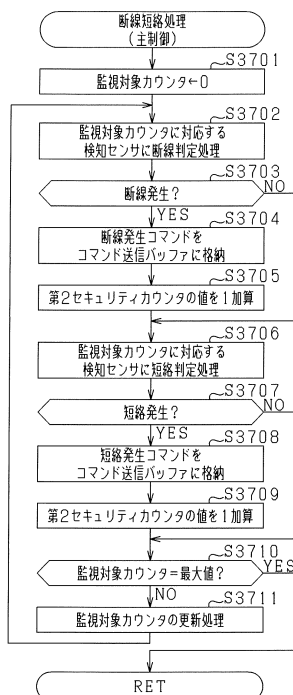
【図 6 6】



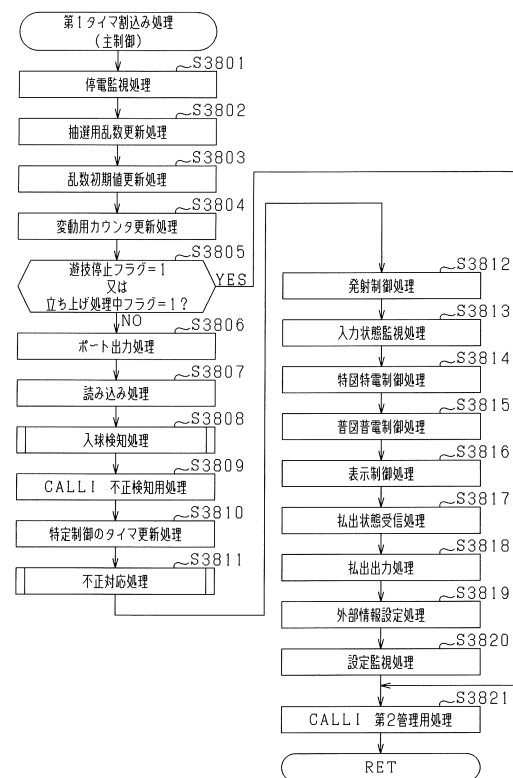
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

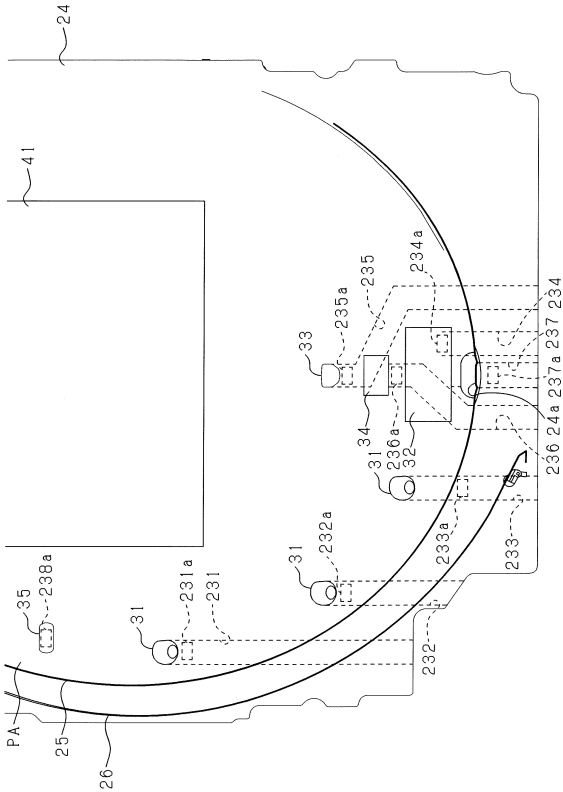


30

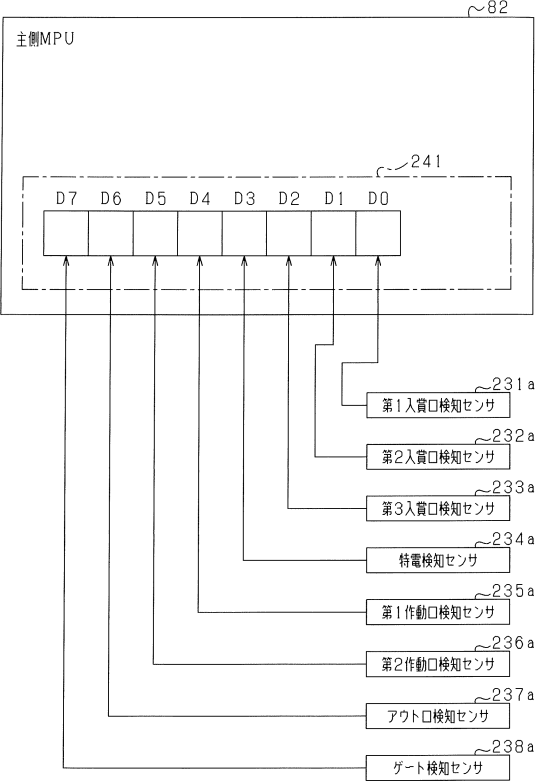
40

50

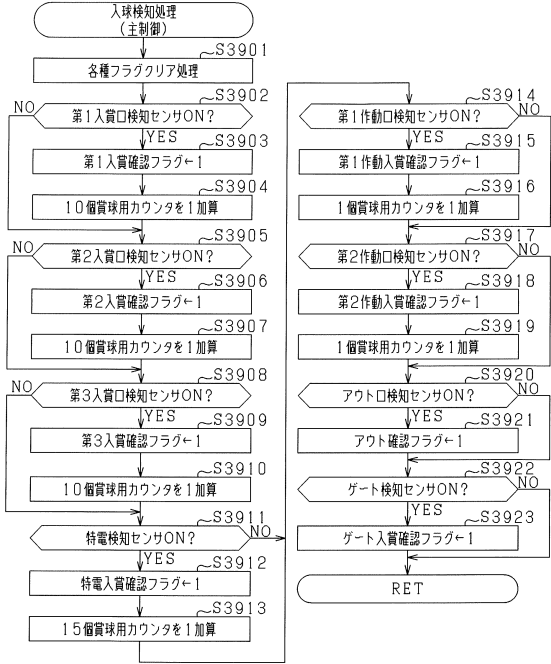
【図 6 9】



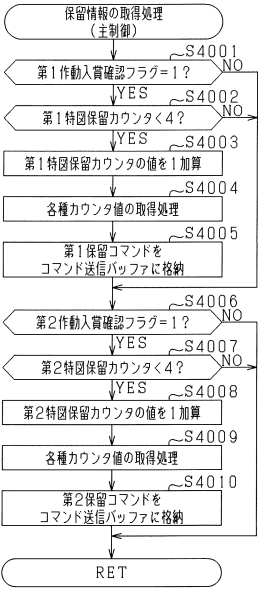
【図 7 0】



【図 7 1】



【図 7 2】



10

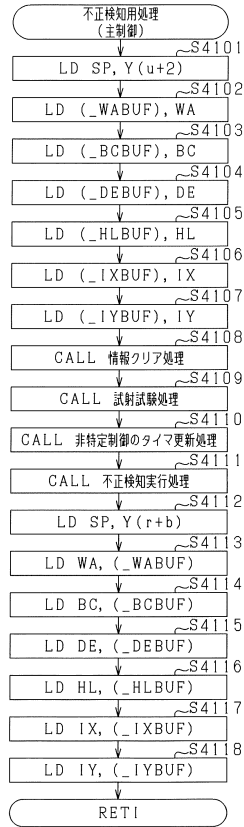
20

30

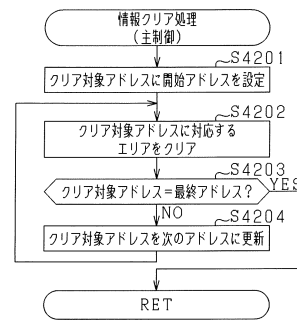
40

50

【図 7 3】



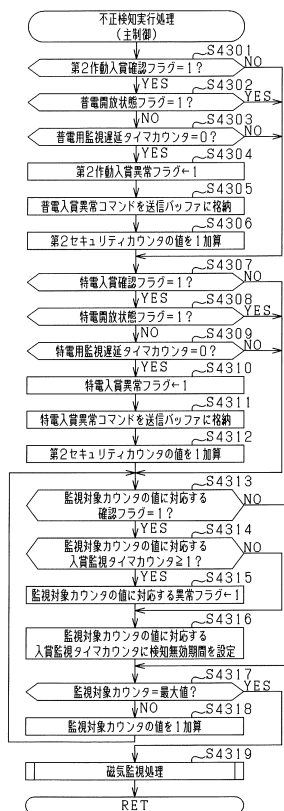
【図 7 4】



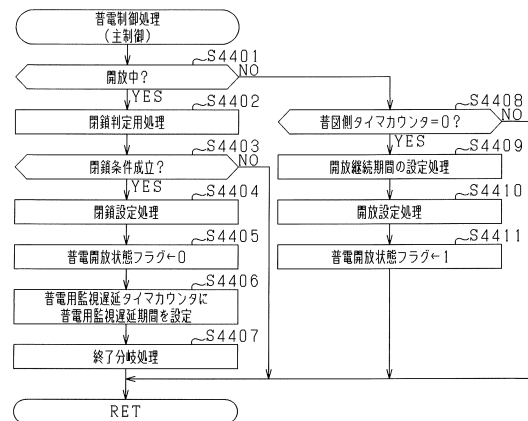
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

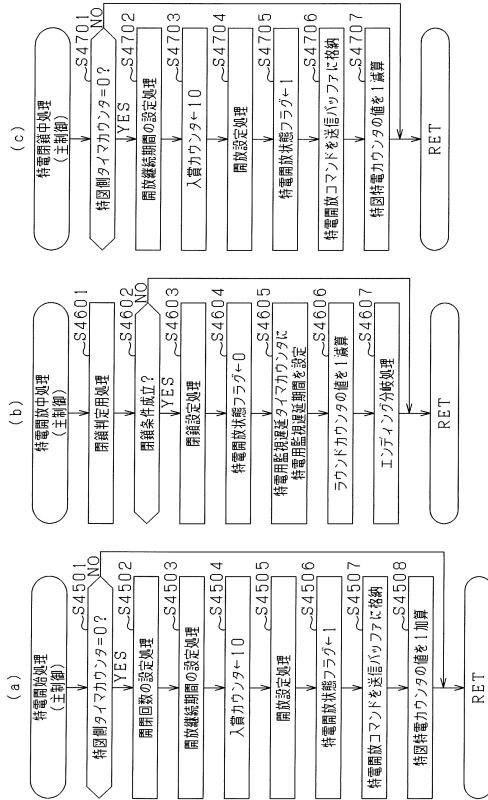


30

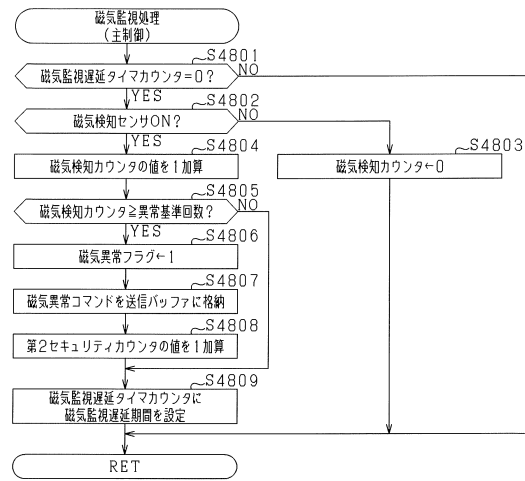
40

50

【圖 7 7】



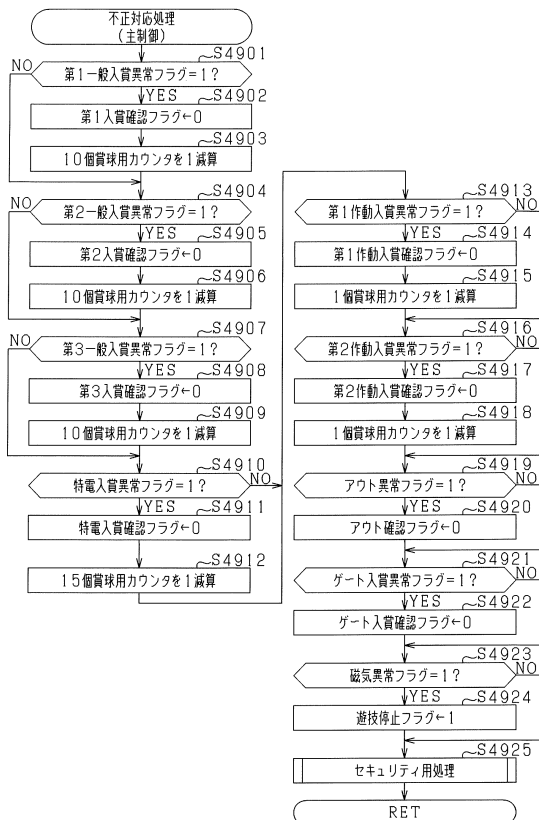
【圖 7 8】



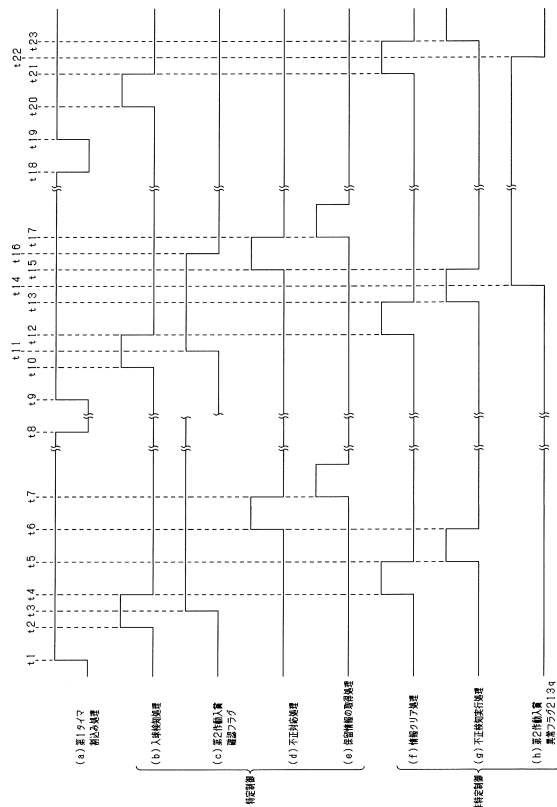
10

20

【圖 7 9】



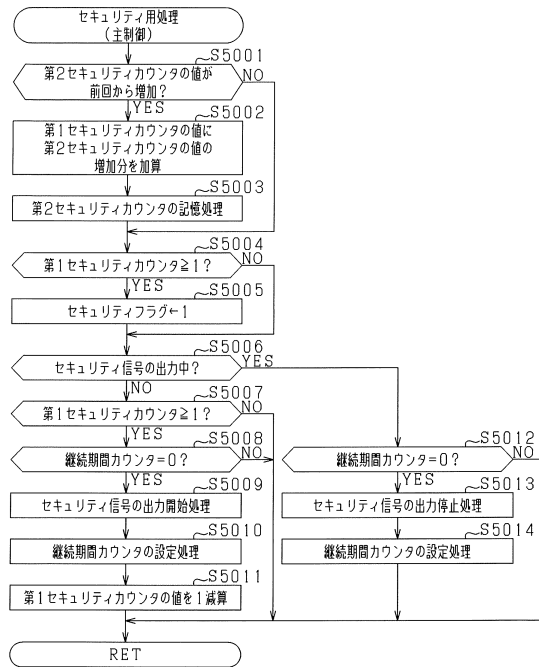
【圖 80】



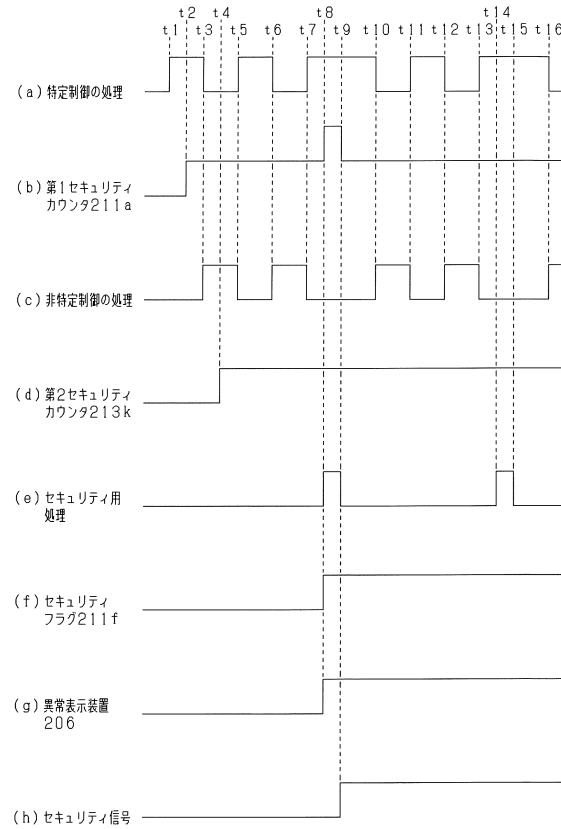
30

40

【図 8 1】



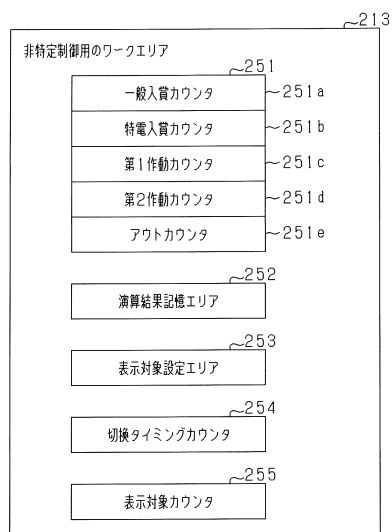
【図 8 2】



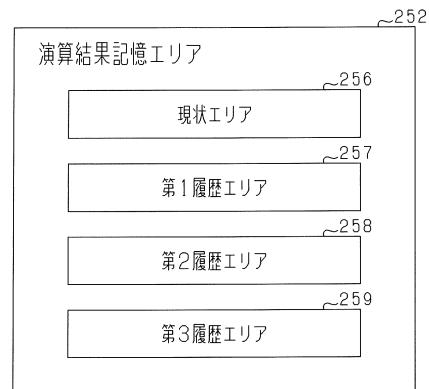
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

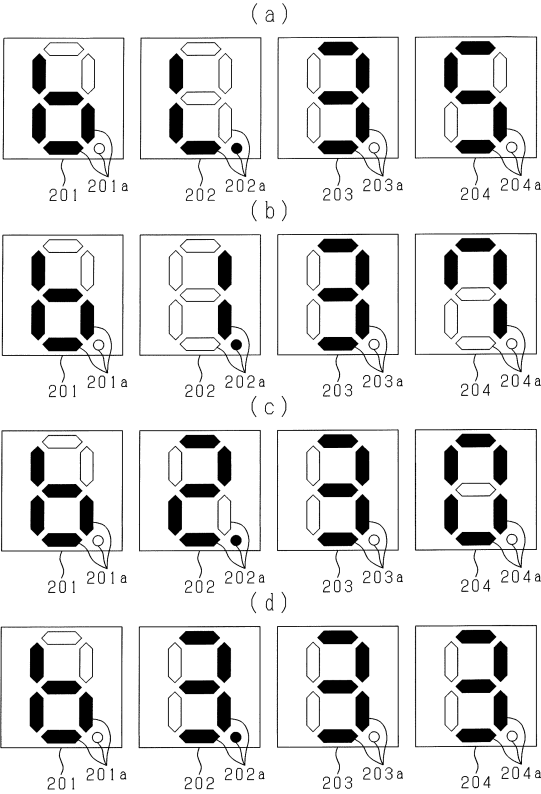


30

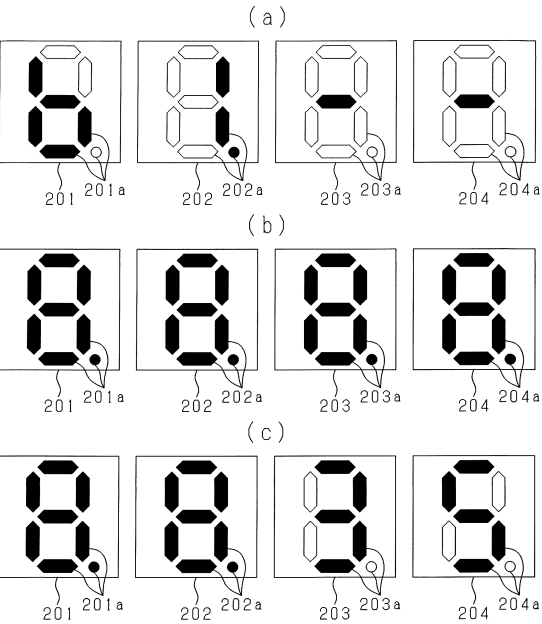
40

50

【図 8 5】



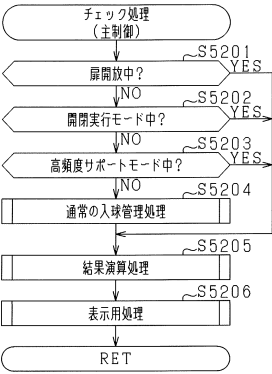
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 8 8】



10

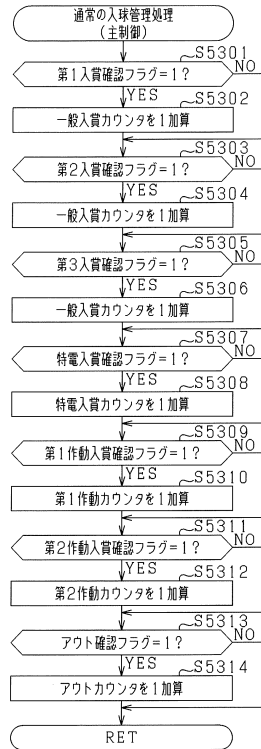
20

30

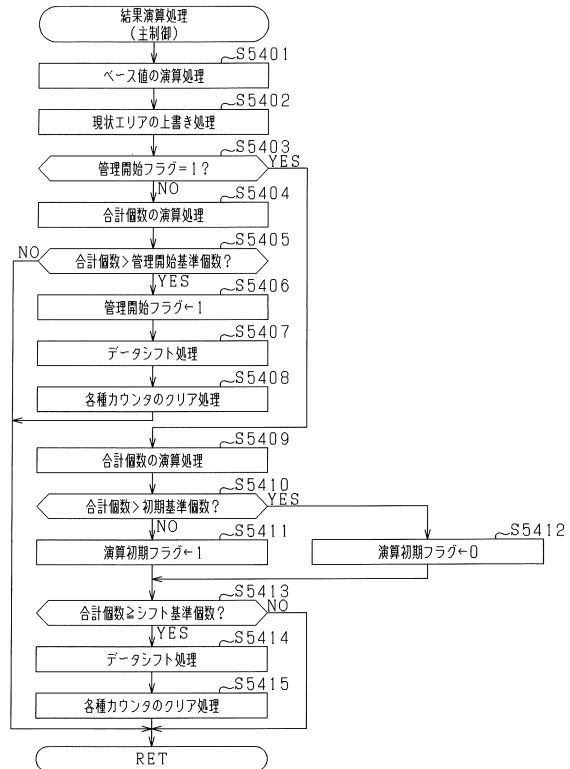
40

50

【図 89】



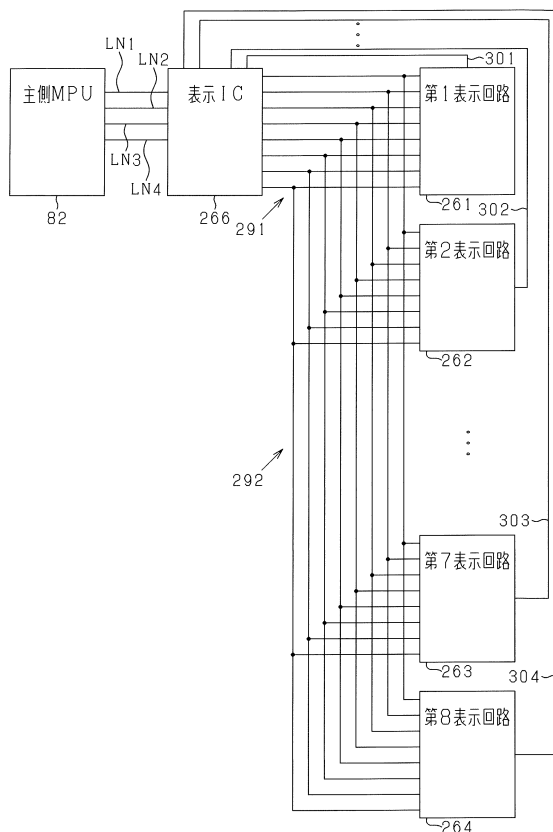
【図 90】



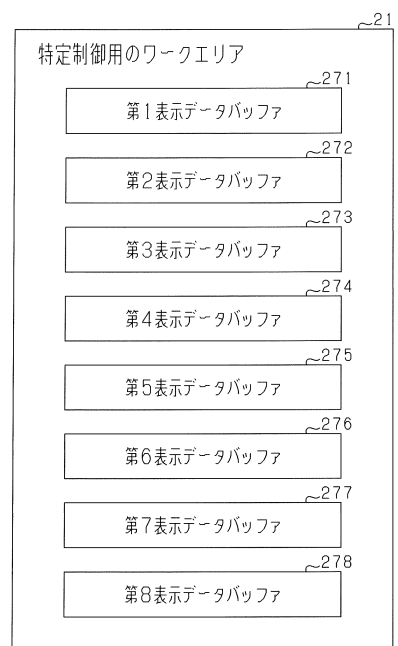
10

20

【図 91】



【図 92】

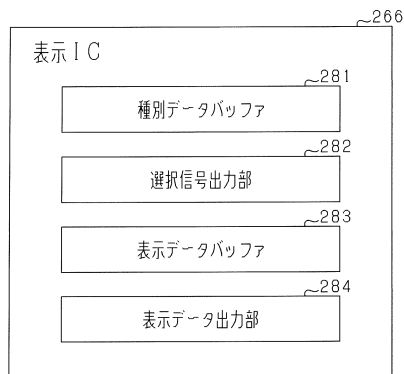


30

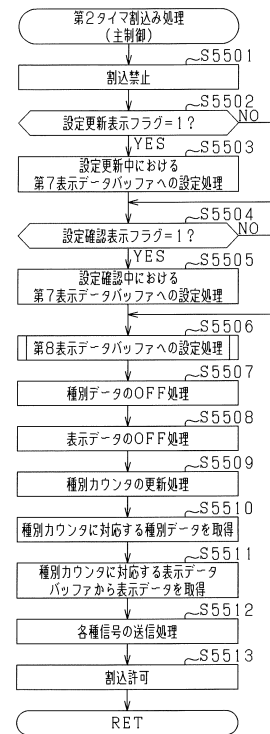
40

50

【図 9 3】



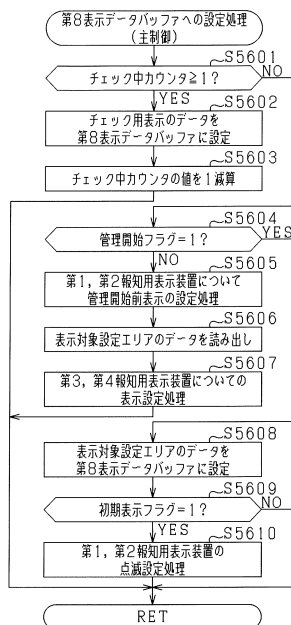
【図 9 4】



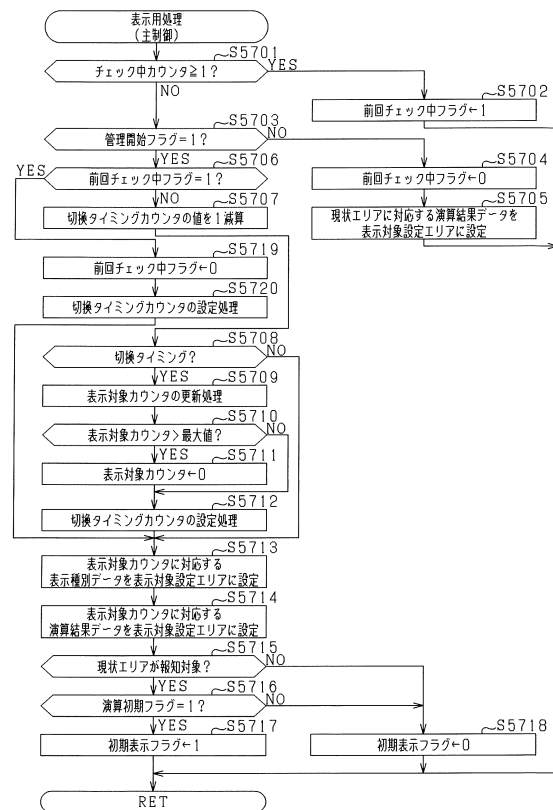
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

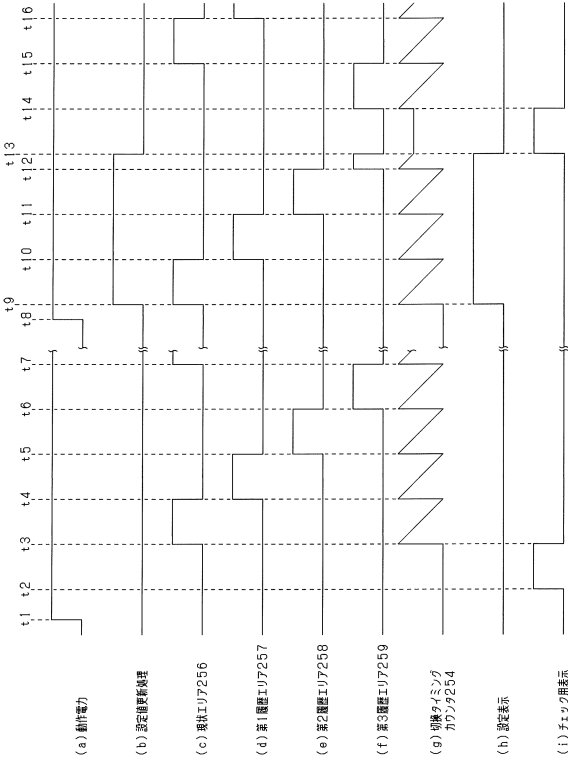


30

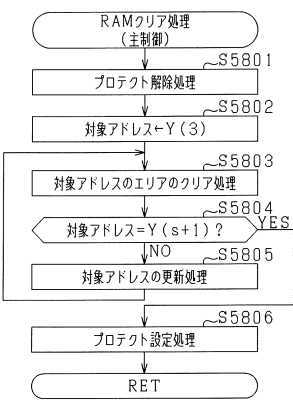
40

50

【図 9 7】



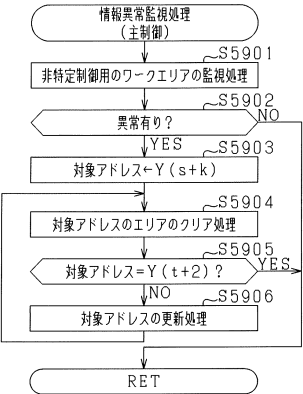
【図 9 8】



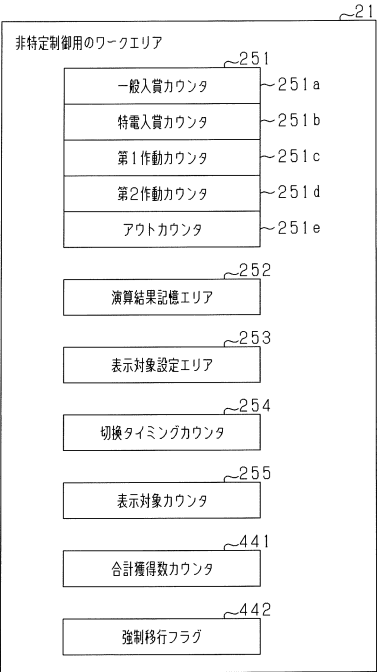
10

20

【図 9 9】



【図 1 0 0】

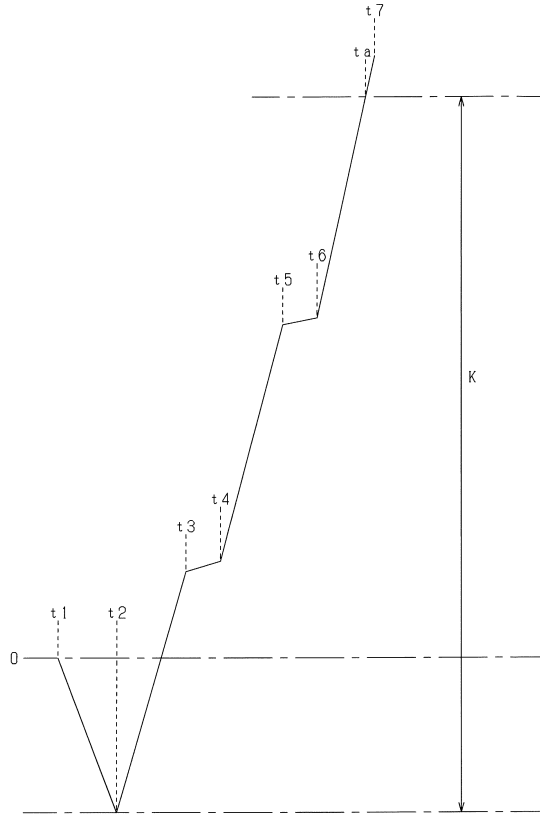


30

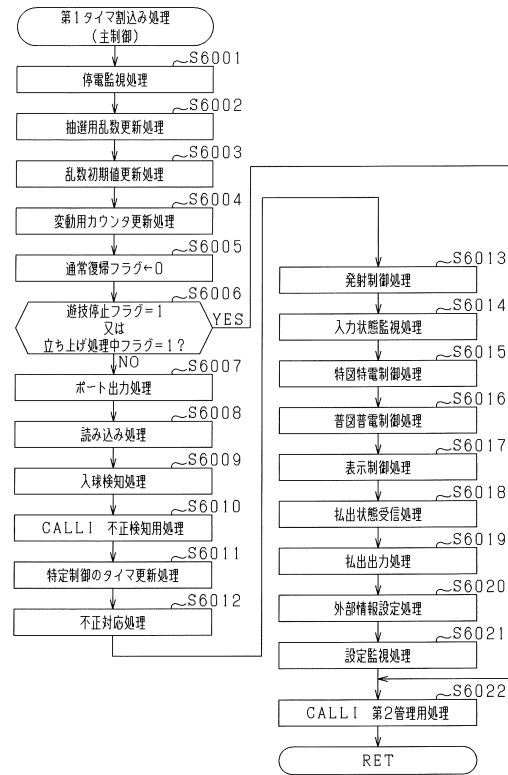
40

50

【図 101】



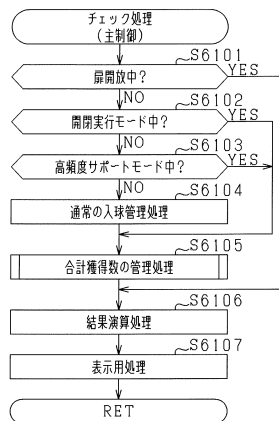
【図 102】



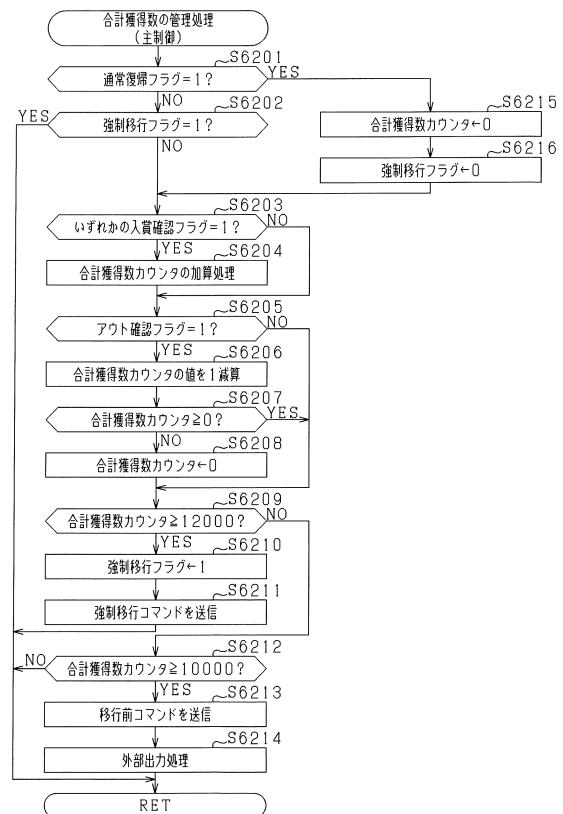
10

20

【図 103】



【図 104】

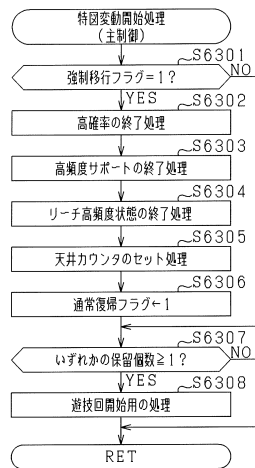


30

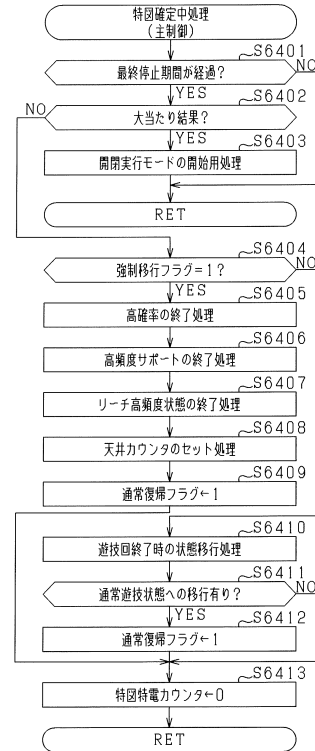
40

50

【図 105】



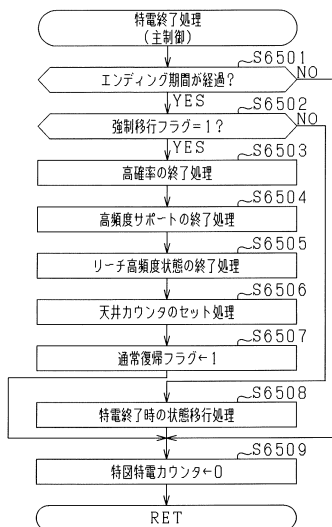
【図 106】



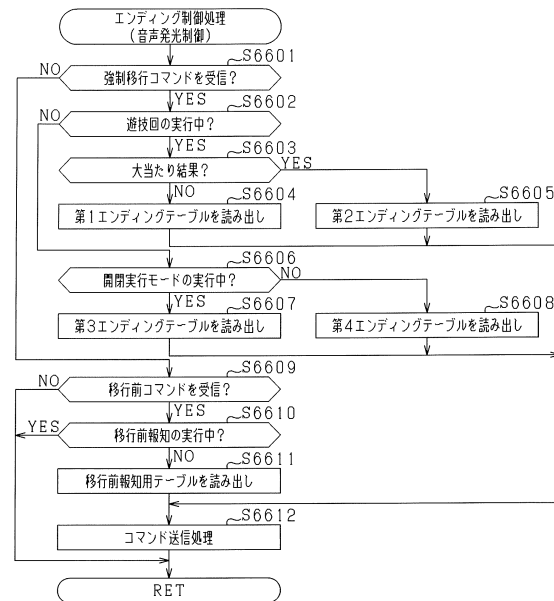
10

20

【図 107】



【図 108】

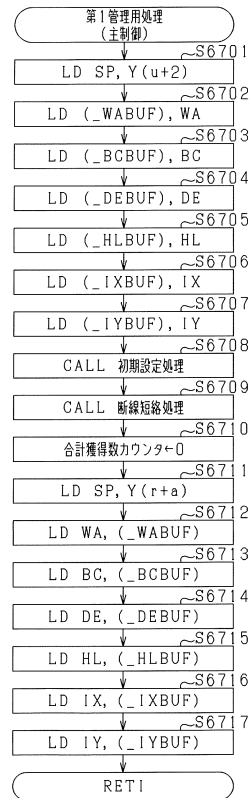


30

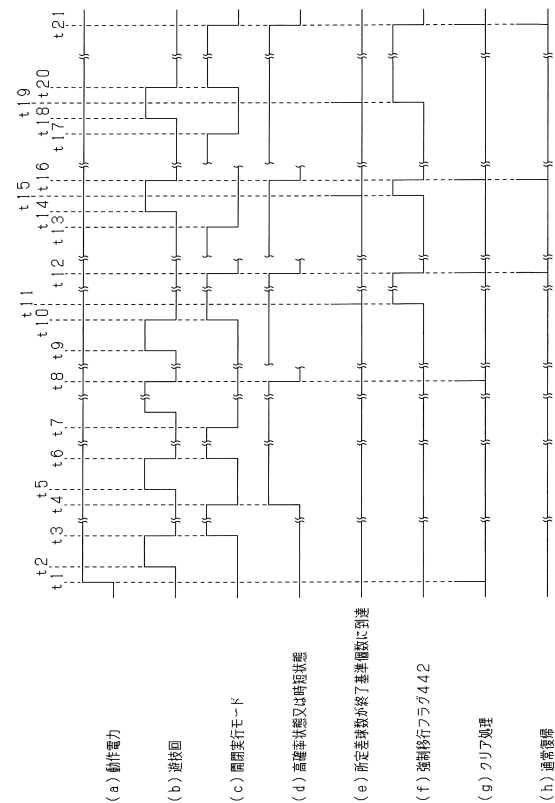
40

50

【図 1 0 9】



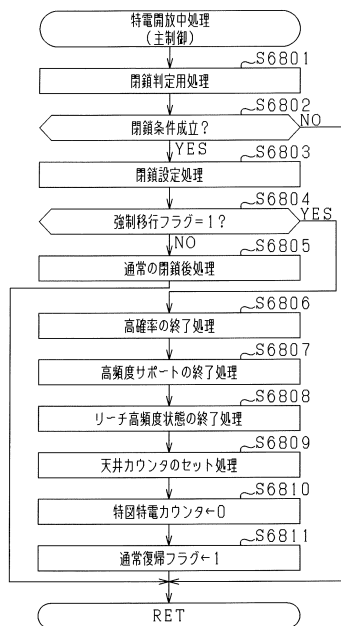
【図 1 1 0】



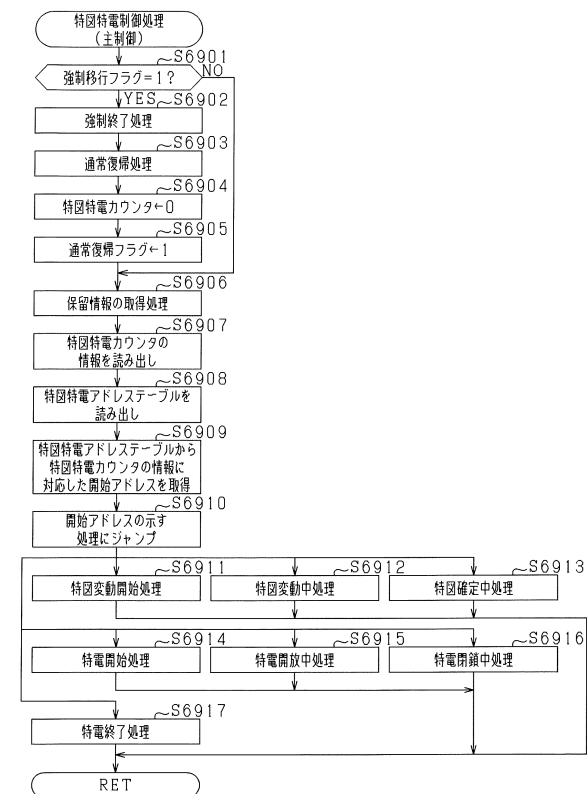
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

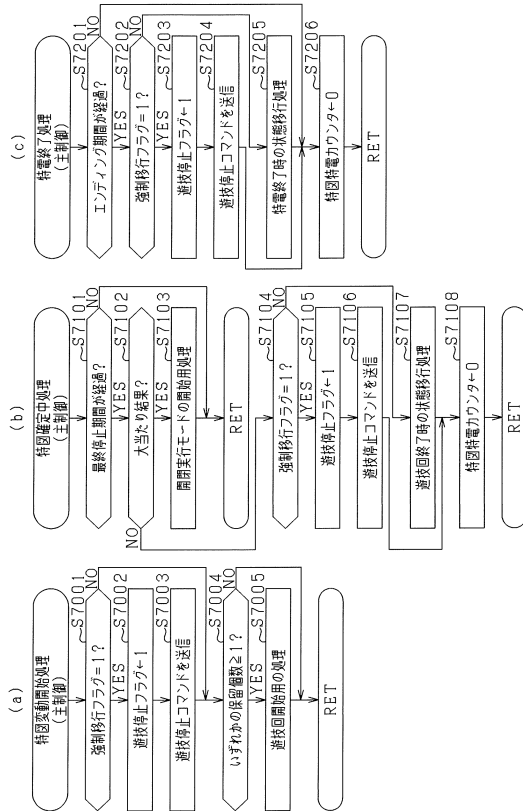


30

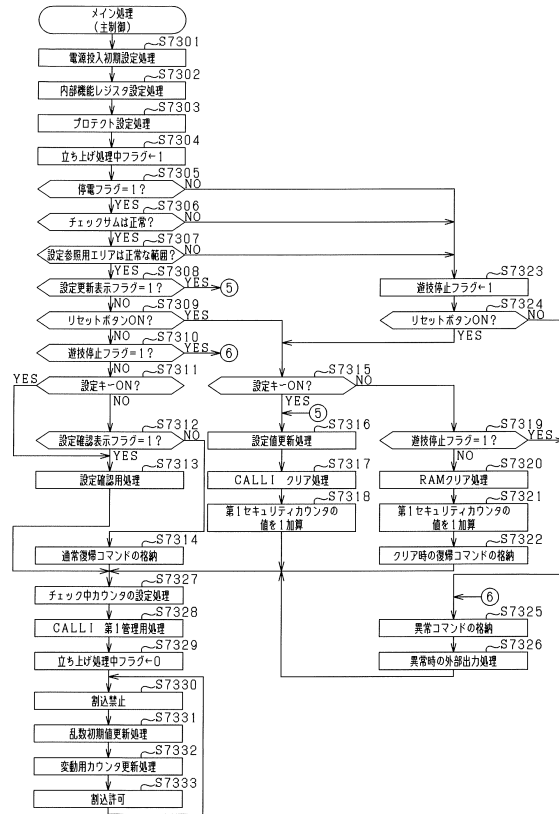
40

50

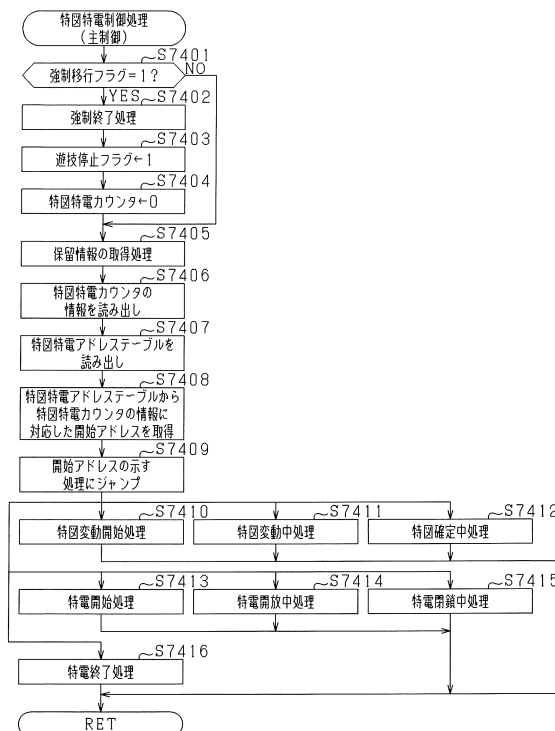
【圖 1 1 3】



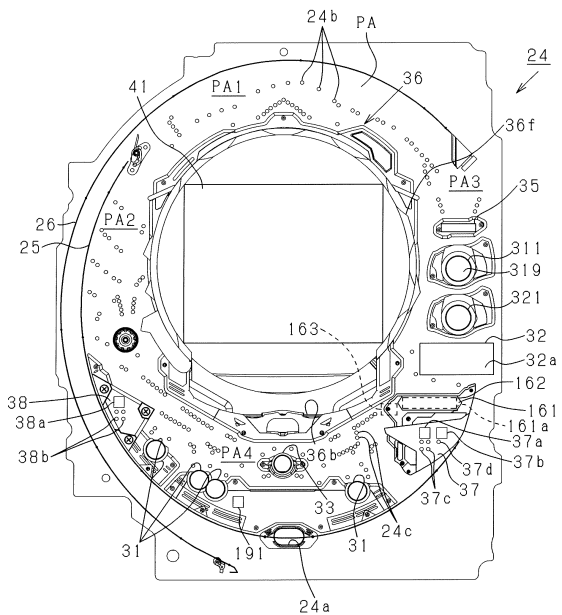
【圖 1 1 4】



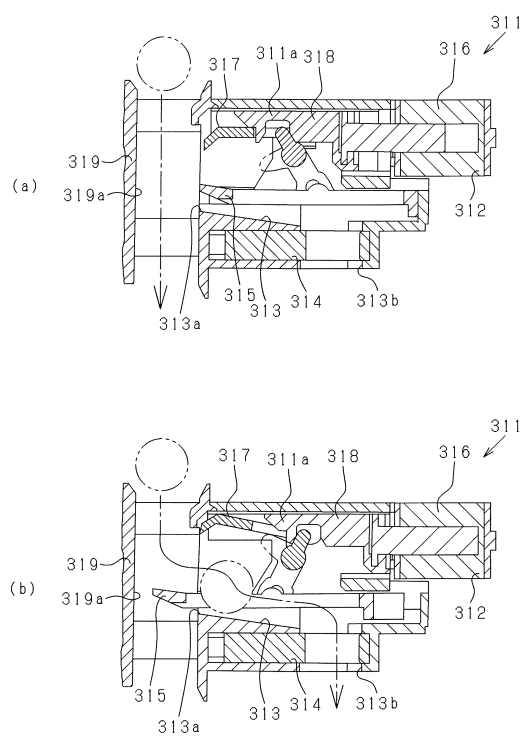
【図 1 1 5】



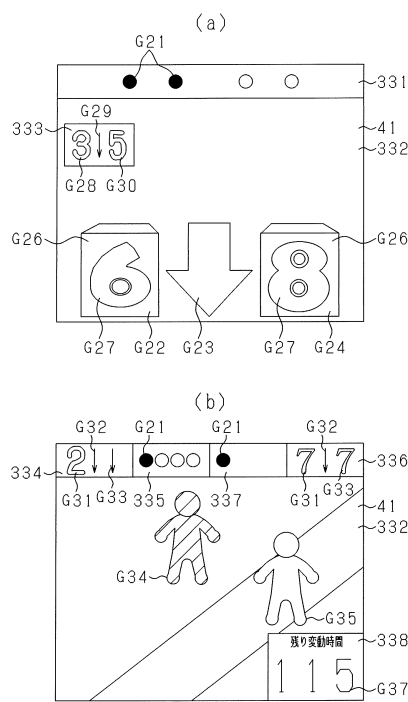
【図 1 1 6】



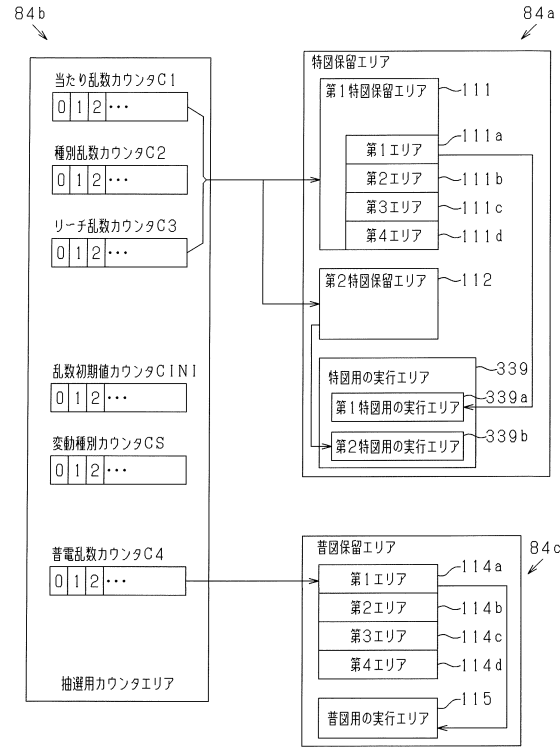
【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

(a) 第1当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
50個	大当たり結果
その他	外れ結果

(b) 第2当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
50個	大当たり結果
3283個	小当たり結果
その他	外れ結果

(c) 大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~19	第1大当たり結果
20~29	第2大当たり結果

(d)

大当たり結果の種類	開閉実行モードのラウンド数	遊技状態を時短状態に設定するための処理
第1大当たり結果	10回	無し
第2大当たり結果	10回	有り

(e) 小当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	小当たり結果の種類
0~23	第1小当たり結果
24~29	第2小当たり結果

(f)

小当たり結果の種類	開閉実行モードのラウンド数	遊技状態を時短状態に設定するための処理	
		時短状態	有り
第1小当たり結果	4回	時短状態終了時の保留消化時	無し
		通常遊技状態	
		時短状態	
第2小当たり結果	9回	時短状態終了時の保留消化時	有り
		通常遊技状態	
		通常遊技状態	無し

10

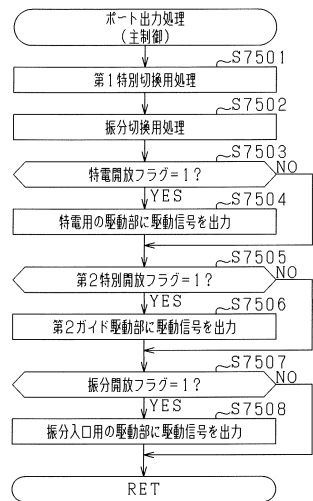
20

30

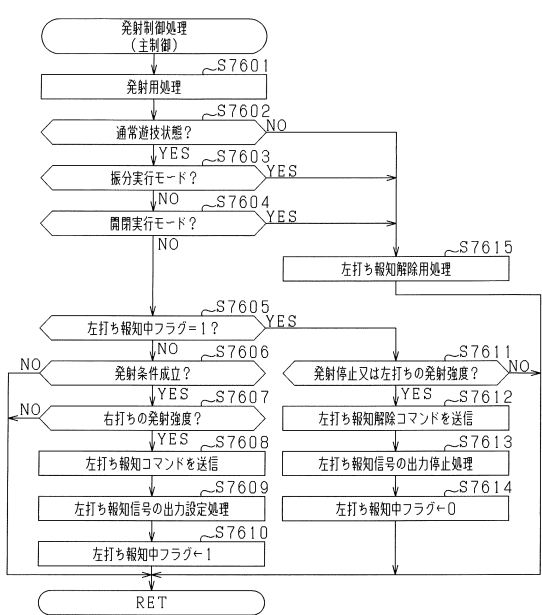
40

50

【図 1 2 1】



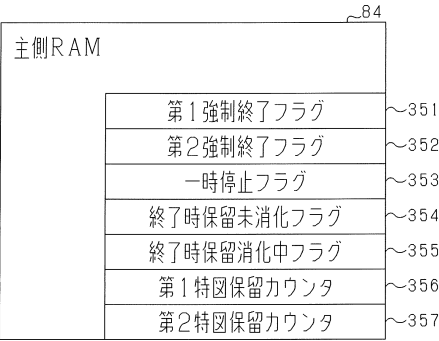
【図 1 2 2】



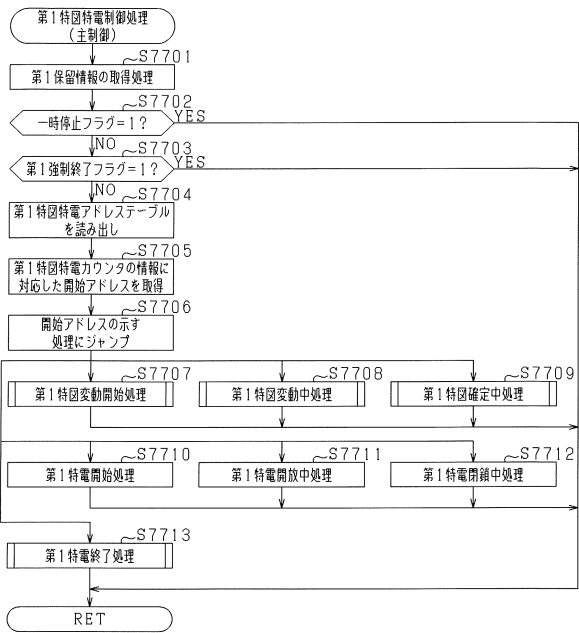
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

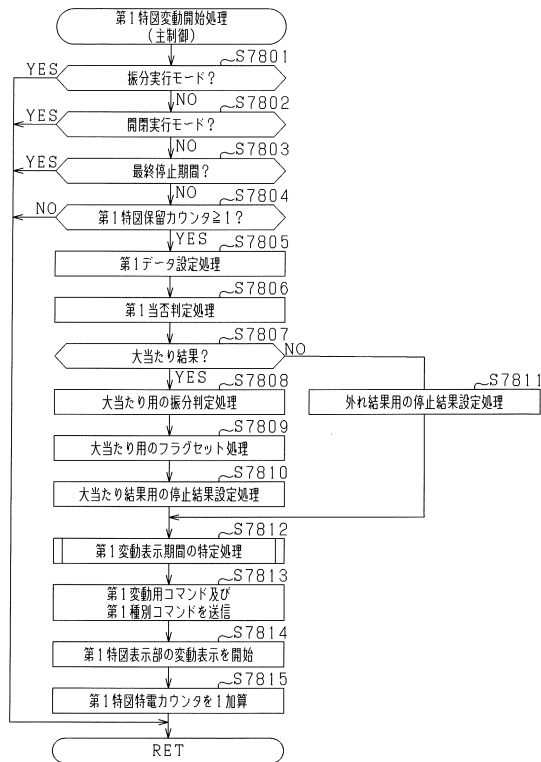


30

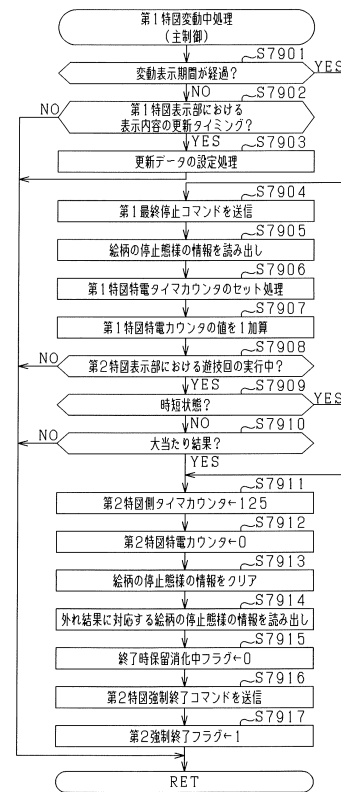
40

50

【図 1 2 5】



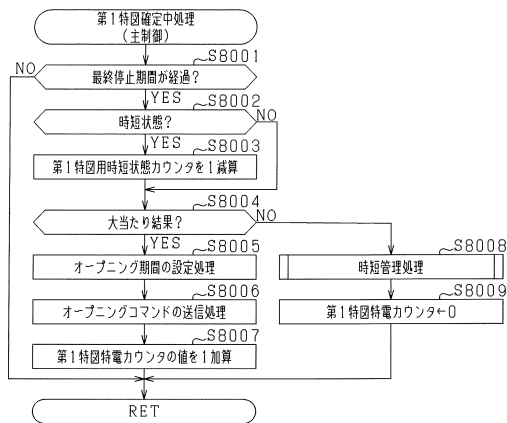
【図 1 2 6】



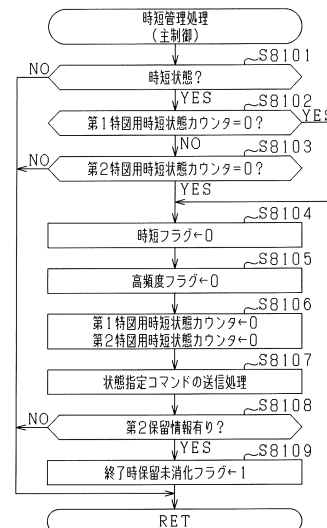
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

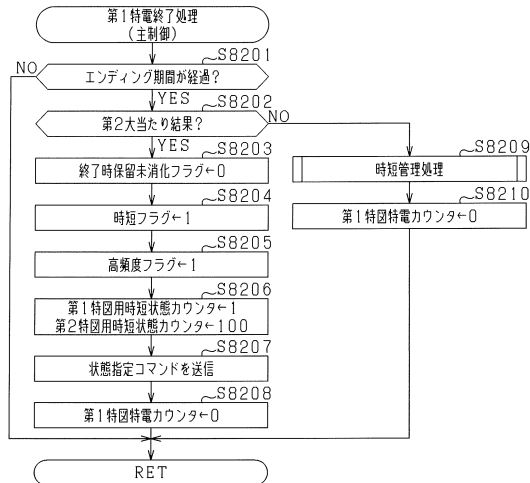


30

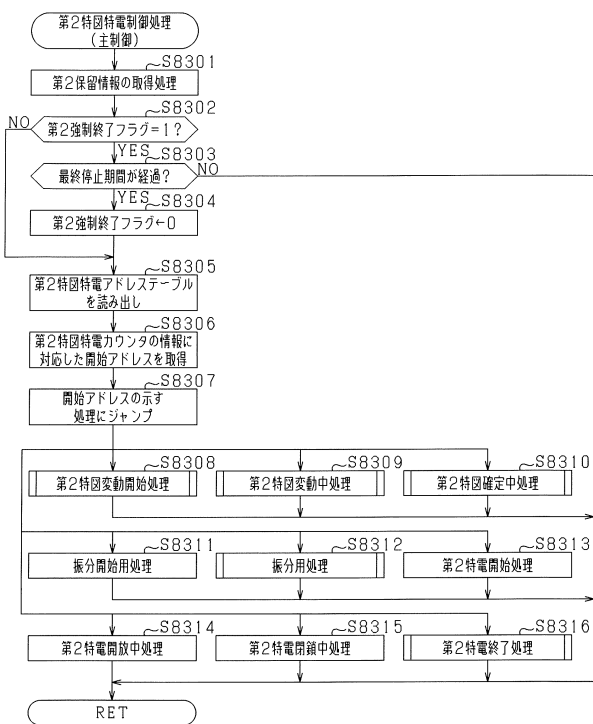
40

50

【図 1 2 9】



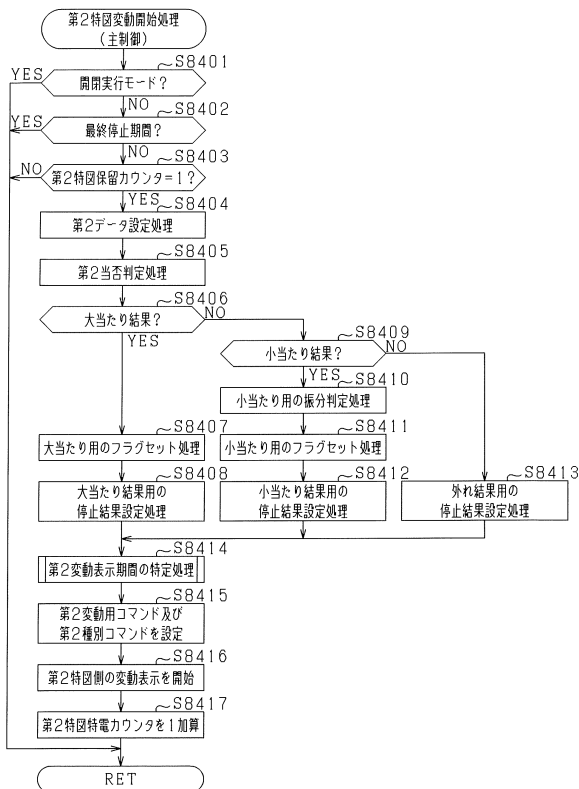
【図 1 3 0】



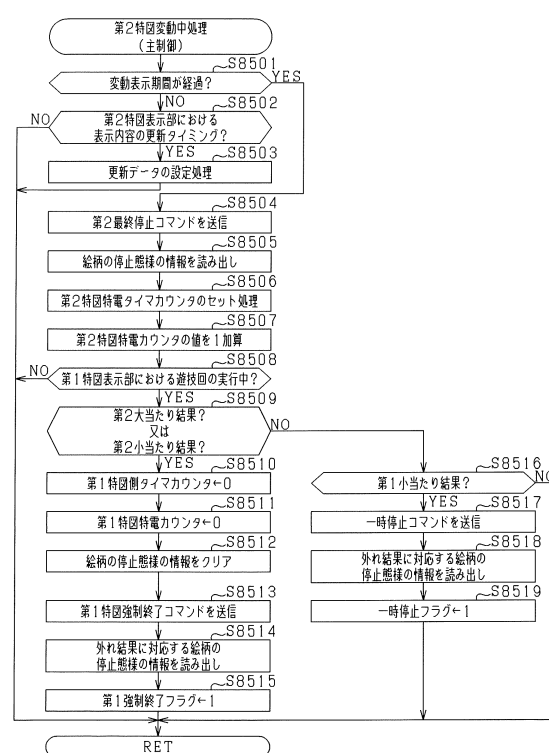
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

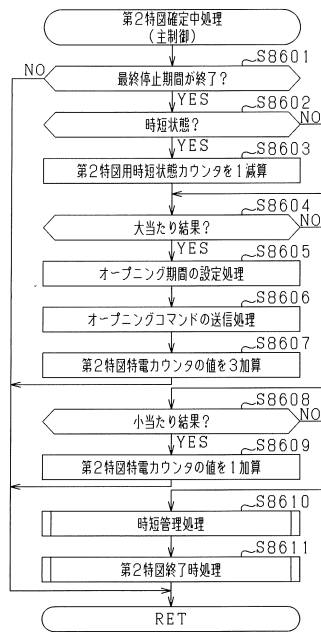


30

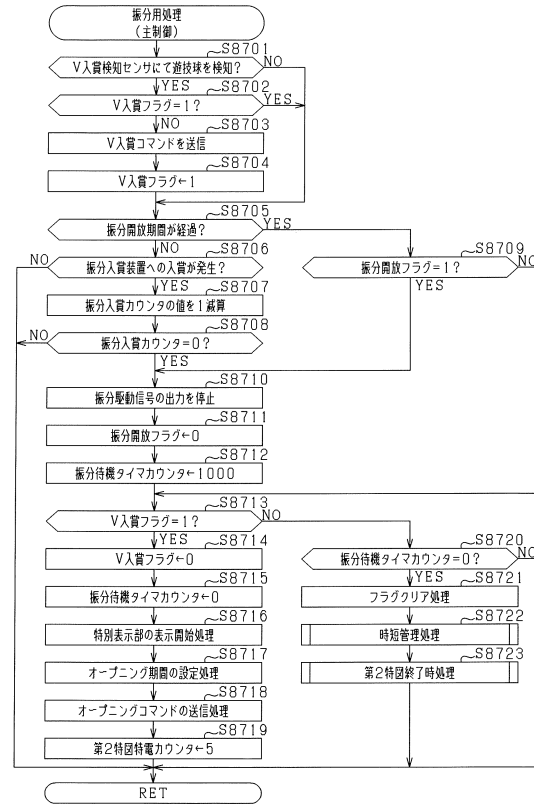
40

50

【図 1 3 3】



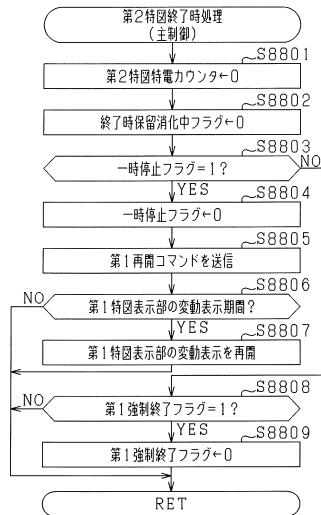
【図 1 3 4】



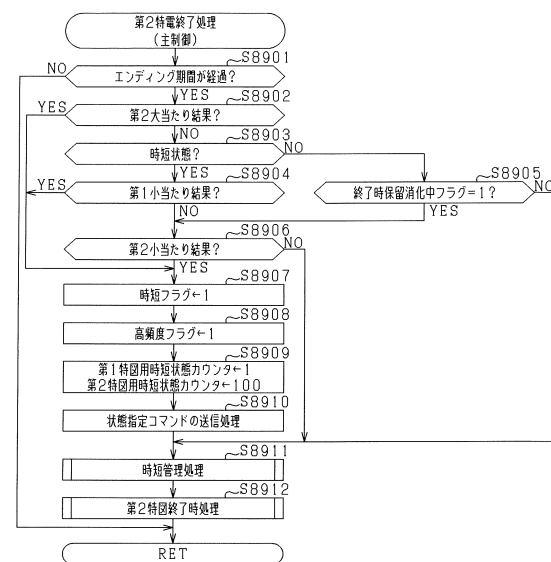
10

20

【図 135】



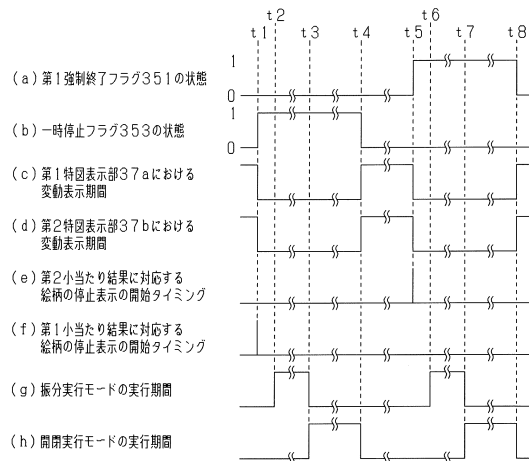
【図 1 3 6】



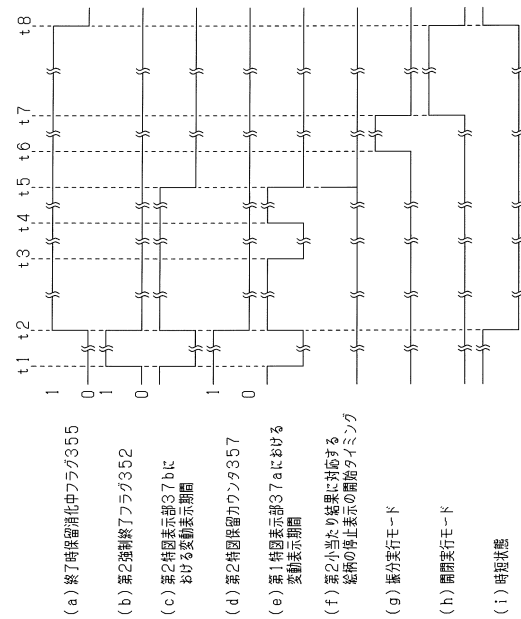
30

40

【図 1 3 7】



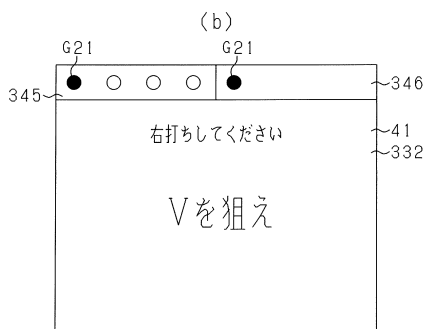
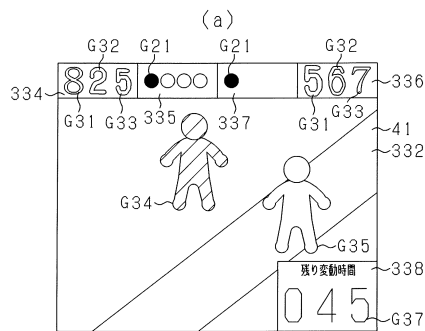
【図 1 3 8】



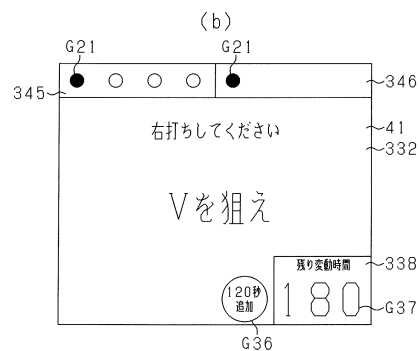
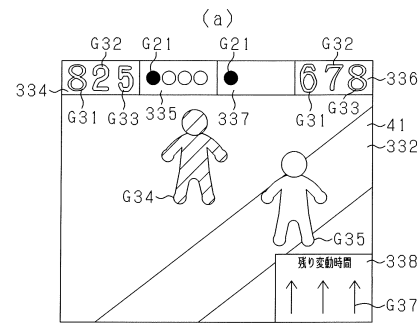
10

20

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

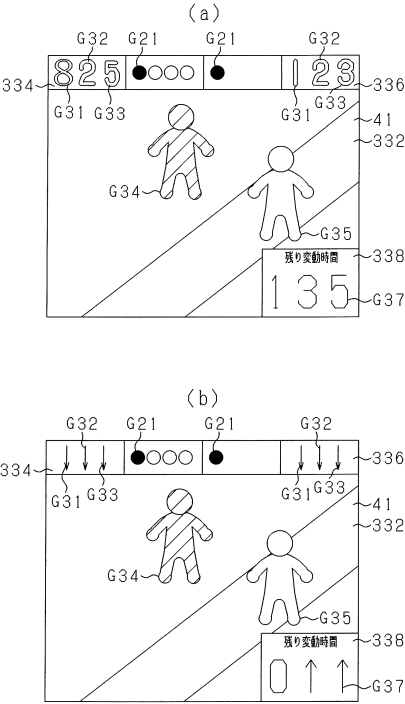


30

40

50

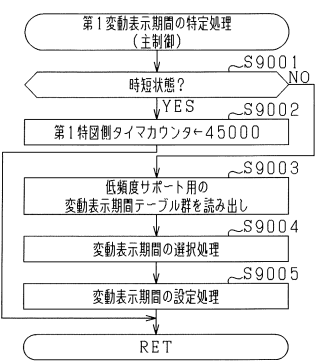
【図 1 4 1】



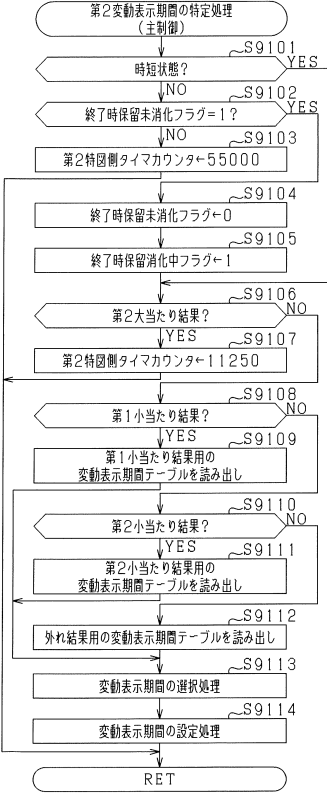
【図 1 4 2】

遊技結果		時短状態にて設定される変動表示期間	
第1特図表示部37a	第1大当たり結果	180秒	シナリオ
	第2大当たり結果		
	第2小当たり結果		
	第2小当たり結果		
第2特図表示部37b	第2大当たり結果	45.0秒	シナリオ
	第1小当たり結果		
	第2小当たり結果		
	第2小当たり結果		
第2特図表示部37b	第2大当たり結果	45.0秒	シナリオ
	第1小当たり結果		
	第2小当たり結果		
	第2小当たり結果		

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



10

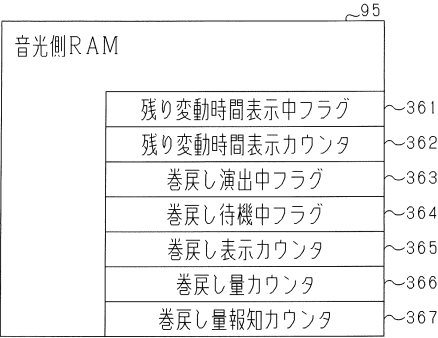
20

30

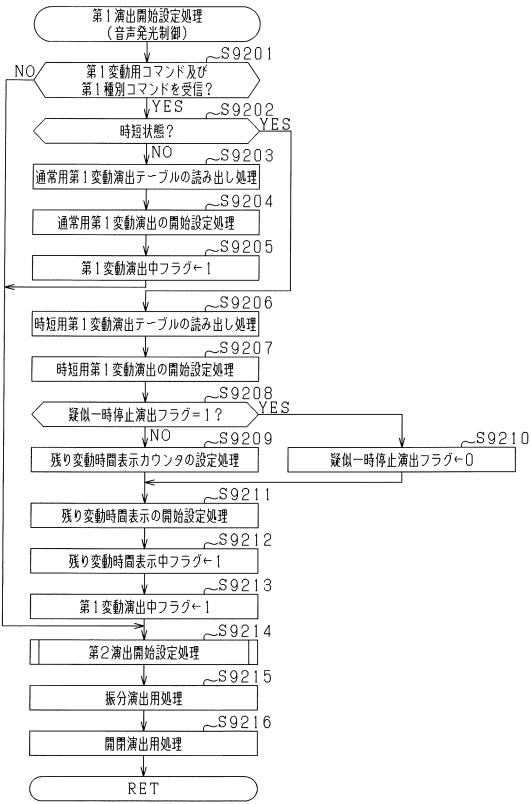
40

50

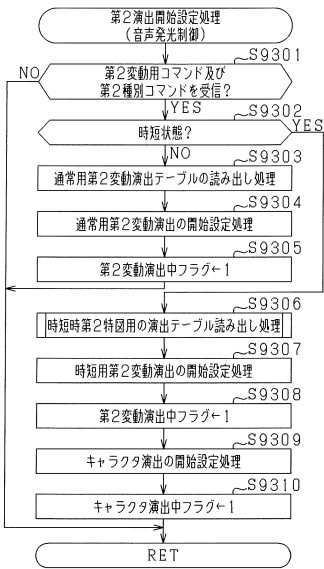
【図 1 4 5】



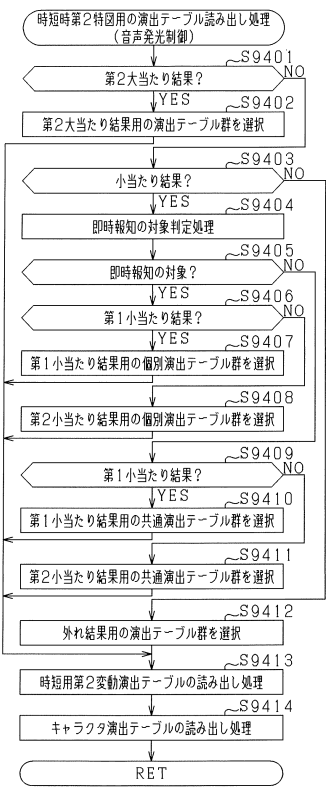
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

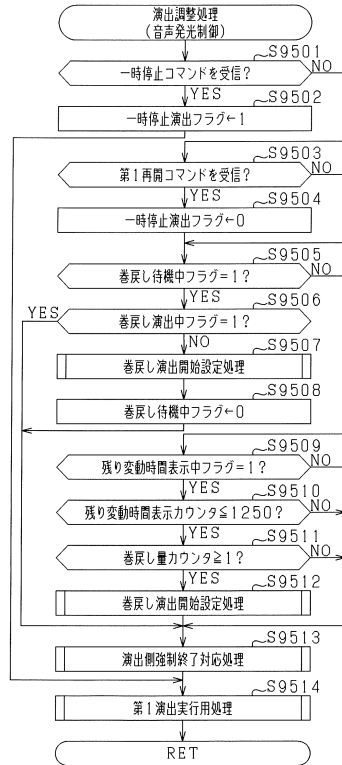
20

30

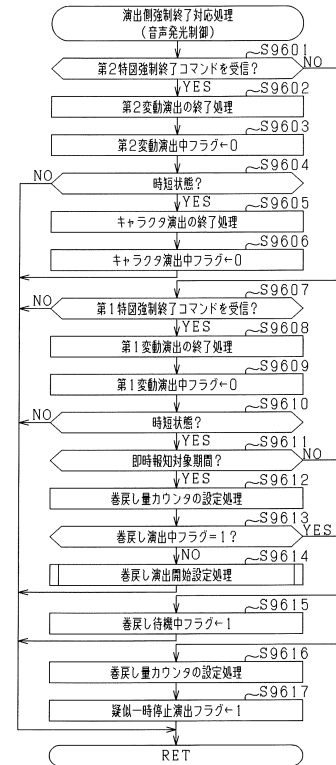
40

50

【図 1 4 9】



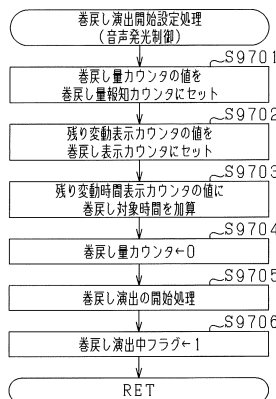
【図 1 5 0】



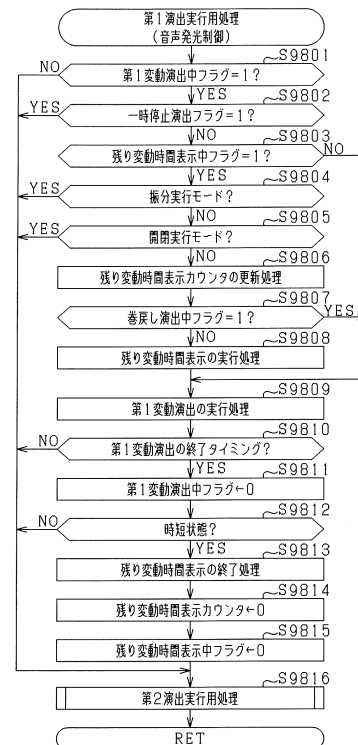
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

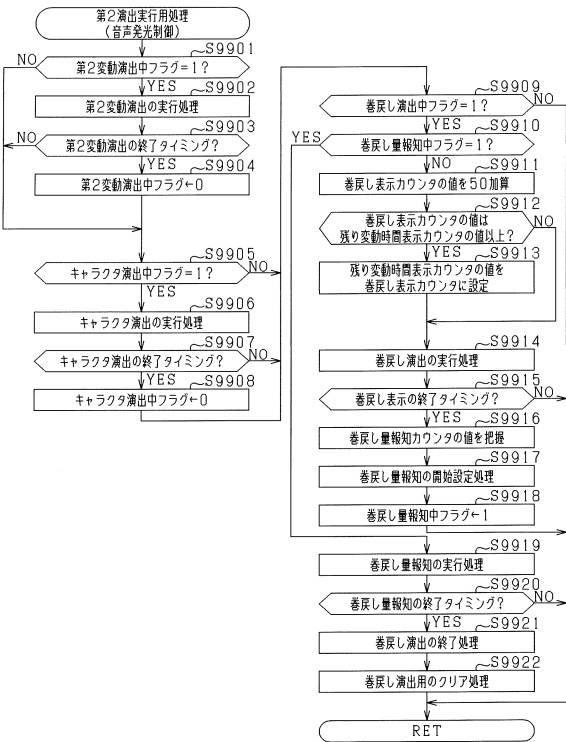


30

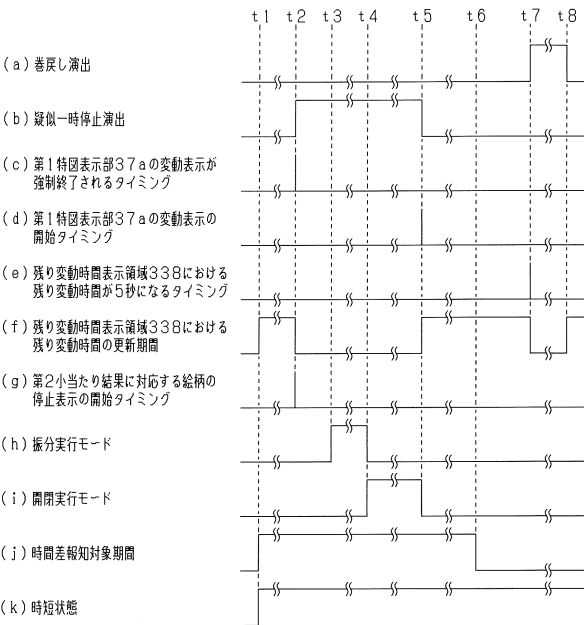
40

50

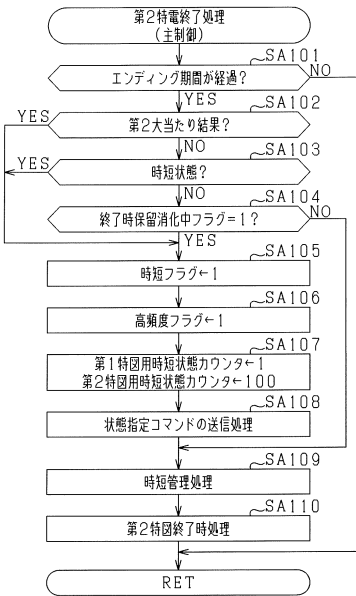
【図 1 5 3】



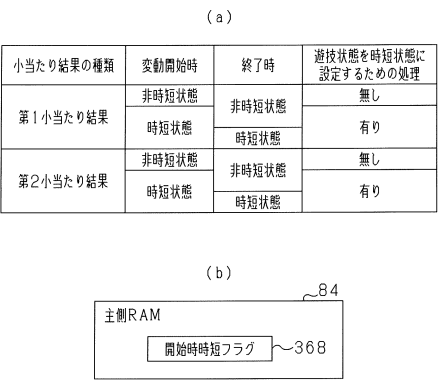
【図 1 5 4】



【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

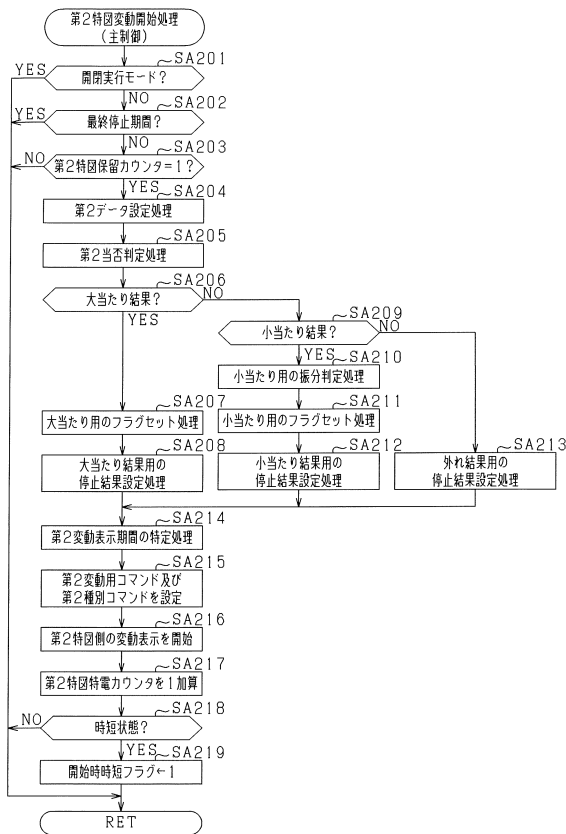
20

30

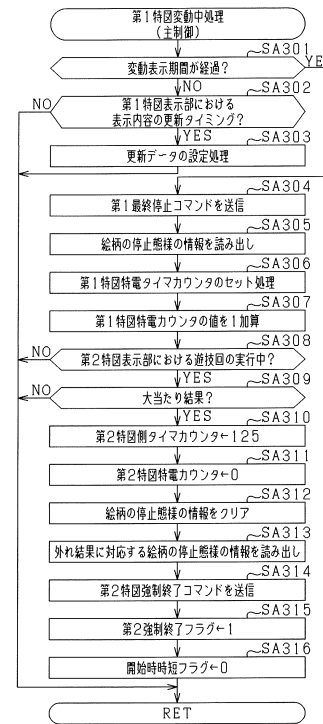
40

50

【図 157】



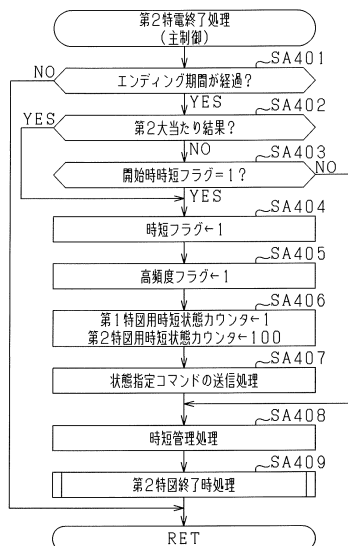
【図 158】



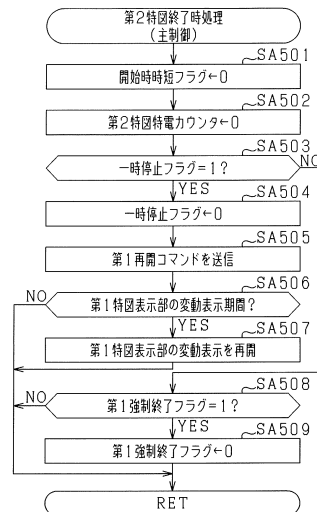
10

20

【図 159】



【図 160】

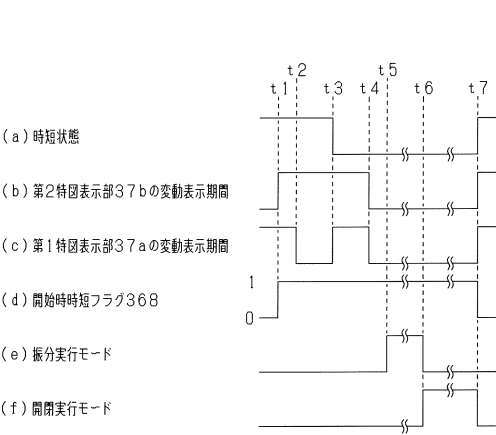


30

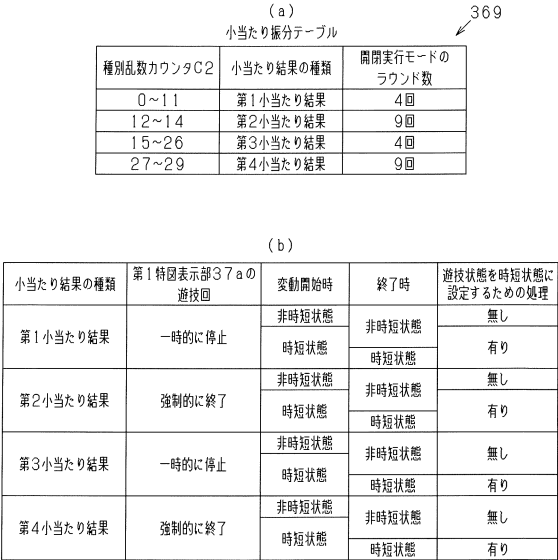
40

50

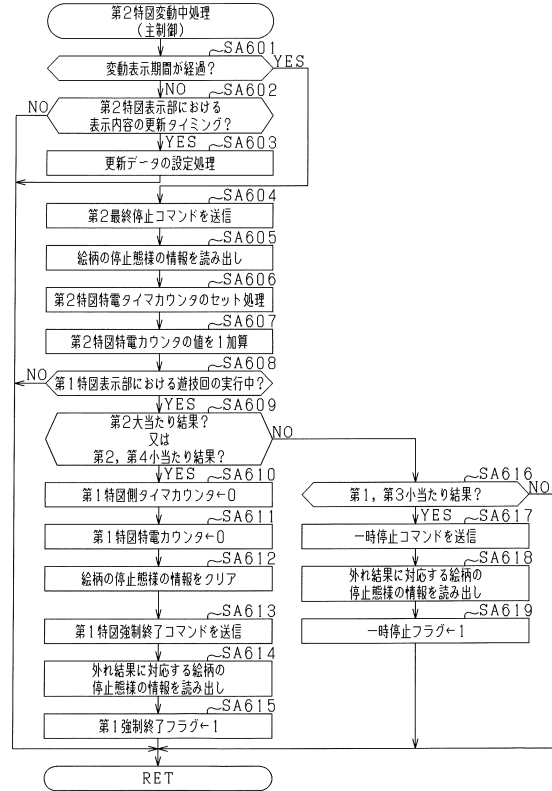
【図 1 6 1】



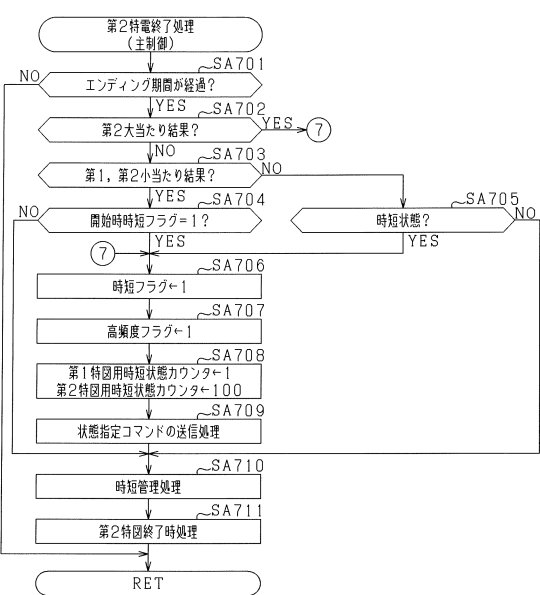
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



【図 1 6 5】

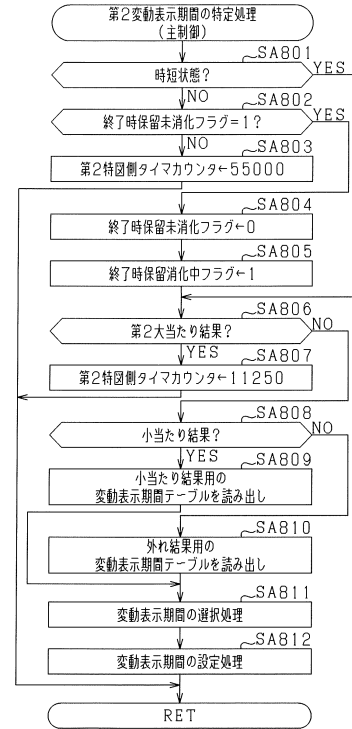
(a)

	遊技結果	時短状態にて設定される変動表示期間
第1特図表示部37a	第1大当たり結果	180秒
	第2大当たり結果	
	外れ結果	
第2特図表示部37b	第2大当たり結果	45.0秒
	第1小当たり結果	19.9秒、29.9秒、 37.0秒又は45.0秒
	第2小当たり結果	5.0秒、14.9秒、 37.0秒又は39.9秒
	外れ結果	

(b)

変動表示期間	区間	外れ結果		小当たり結果		シナリオ	
		数値	確率	数値	確率	第1	第2
5.0秒	第1区間	0~4	1/6	-	-	○	-
14.9秒		5~14	1/3	-	-	-	○
19.9秒	第2区間	-	-	0~4	1/6	○	-
29.9秒		-	-	5~14	1/3	-	○
37.0秒	第3区間	15~24	1/3	15~24	1/3	○	-
39.9秒		25~29	1/6	-	-	-	○
45.0秒	第4区間	-	-	25~29	1/6	-	○

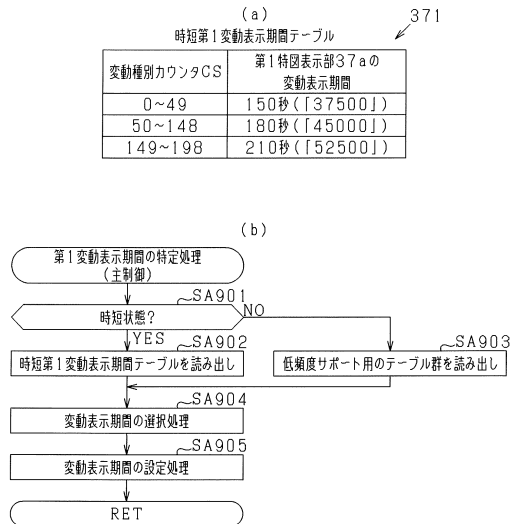
【図 1 6 6】



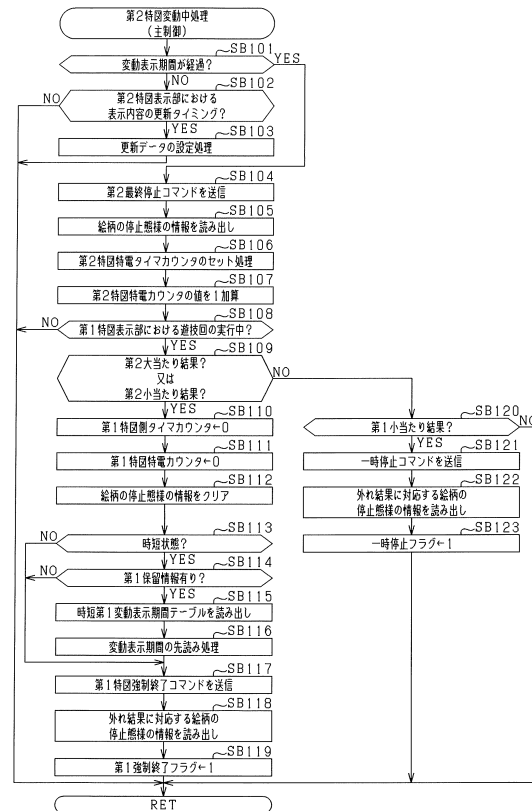
10

20

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】



30

40

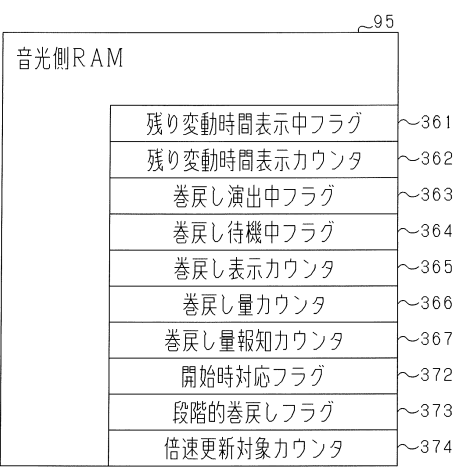
50

【図 1 6 9】

(a)			
第1特図強制終了コマンドの受信タイミング	演出制御開始時の残り変動時間の増減	第1特図表示部37aの変動開始後	残り変動時間の表示が5秒以下となるタイミング
強制終了時より増加	強制終了時より増加	-	残り変動時間表示カウンタ362の値に対応している状態となるまで巻戻し
強制終了時より減少	強制終了時より減少	-	-
時間差依拠対象期間	強制終了時より減少	実際の残り変動時間と一致するまで倍速更新表示	-

(b)			
先読み	変動表示期間	強制終了時	エンディング期間の開始時
あり	150秒	150秒まで巻戻し	-
	180秒	150秒まで巻戻し 180秒まで巻戻し	179秒まで巻戻し (V入量なしの場合のみ)
	210秒	巻戻し 180秒まで巻戻し	-
なし	150秒	-	209秒まで巻戻し (V入量なしの場合のみ)
	180秒	-	147秒~149秒まで巻戻し
	210秒	-	176秒~178秒まで巻戻し 205秒~208秒まで巻戻し

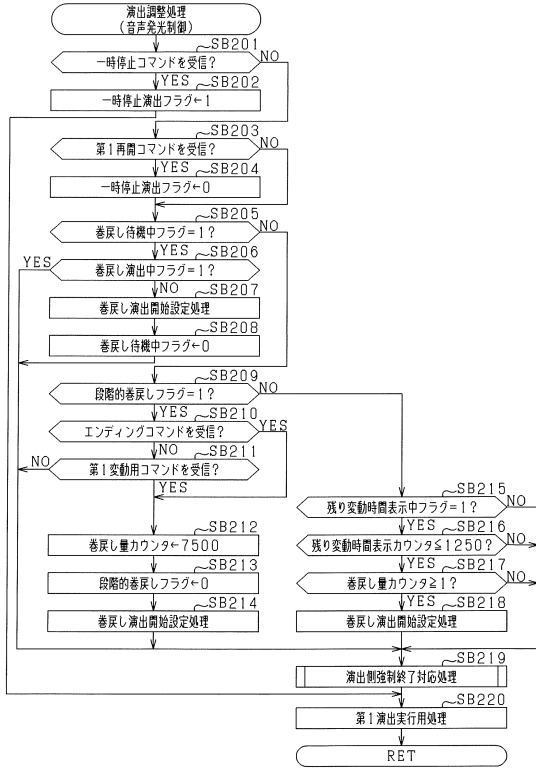
【図 1 7 0】



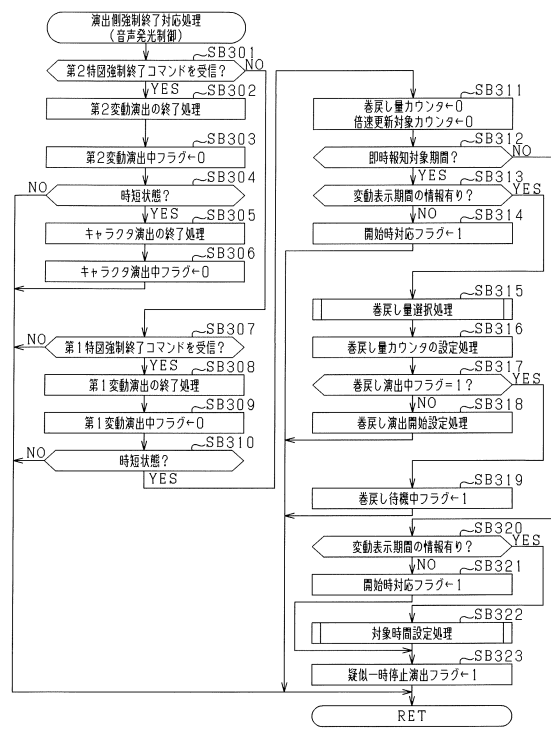
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

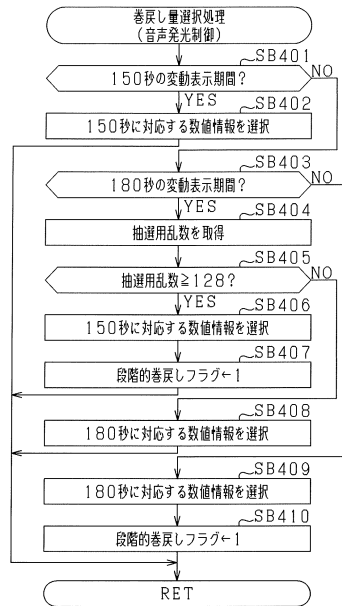


30

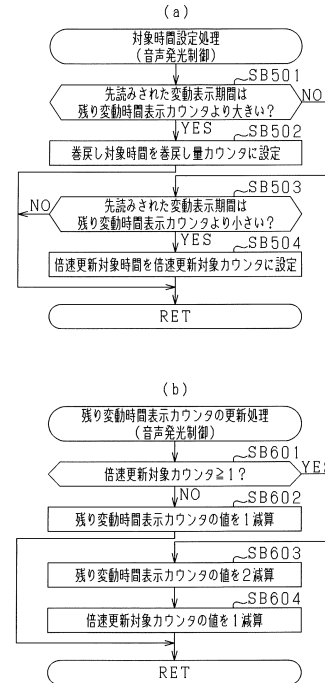
40

50

【図 173】



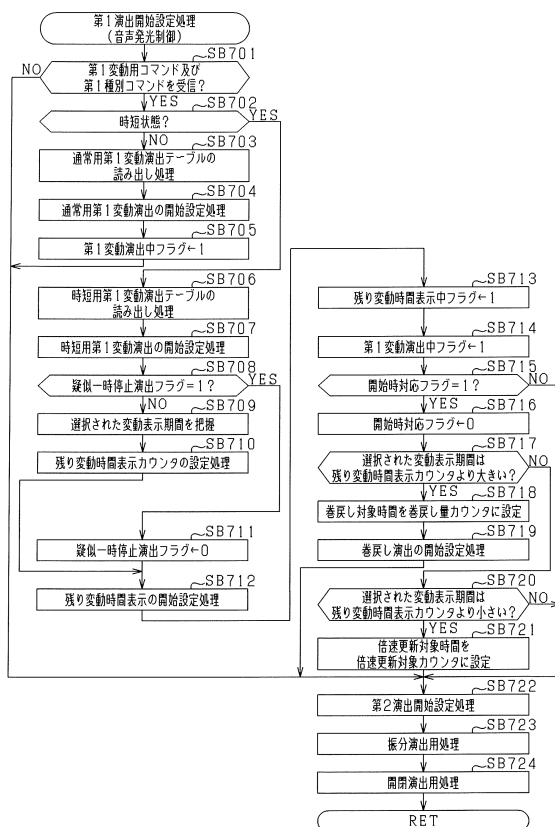
【図 174】



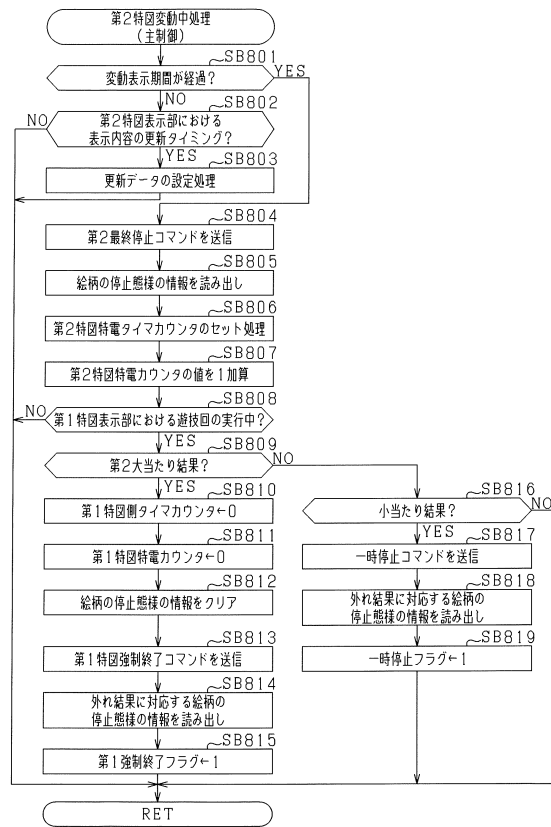
10

20

【図 175】



【図 176】

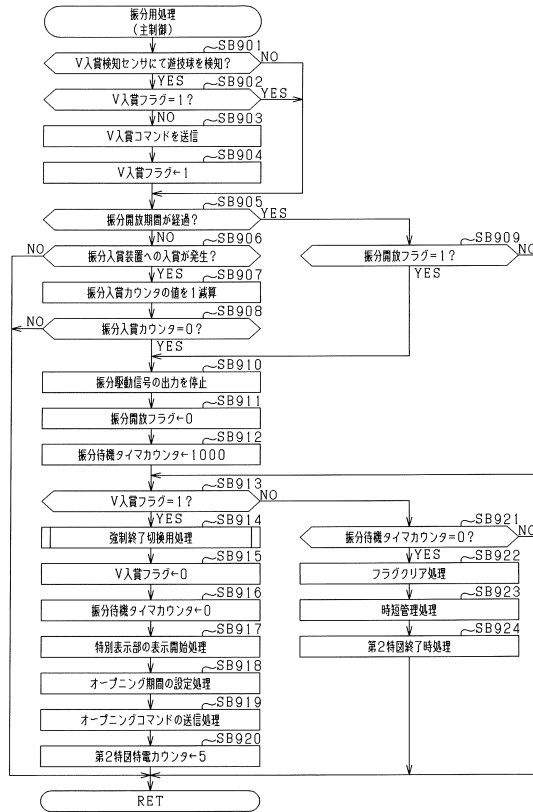


30

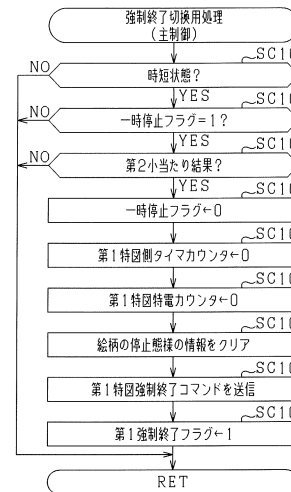
40

50

【図 177】



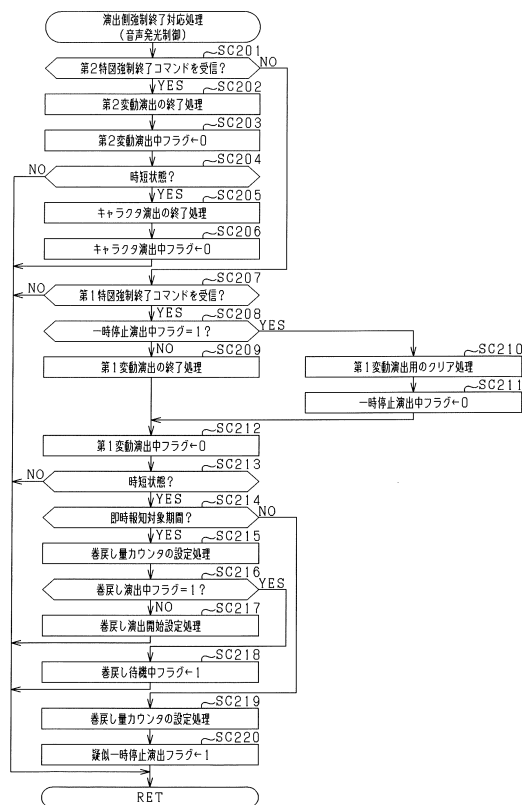
【図 178】



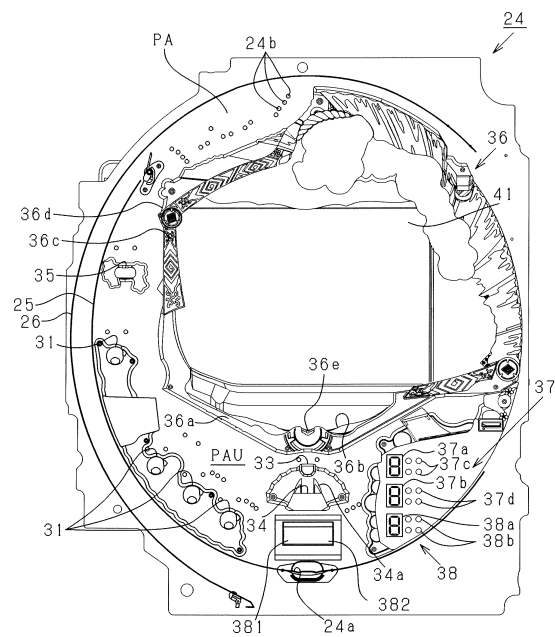
10

20

【図 179】



【図 180】

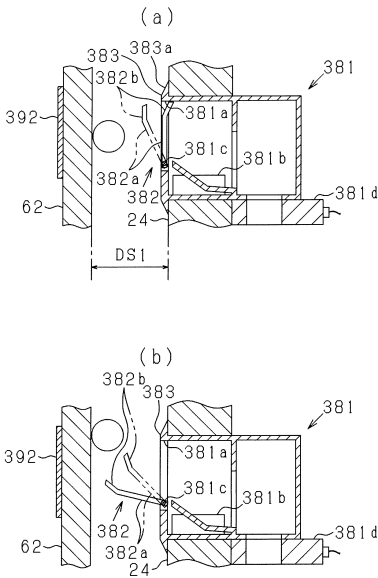


30

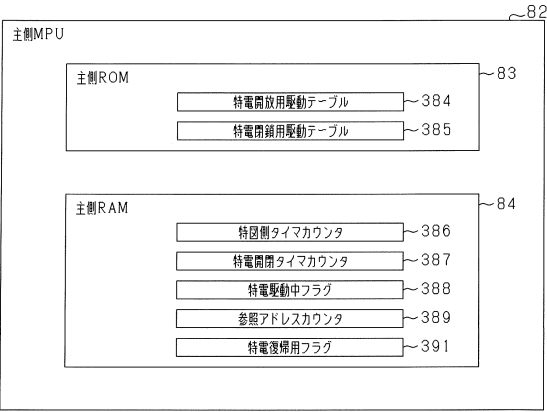
40

50

【図 1 8 1】



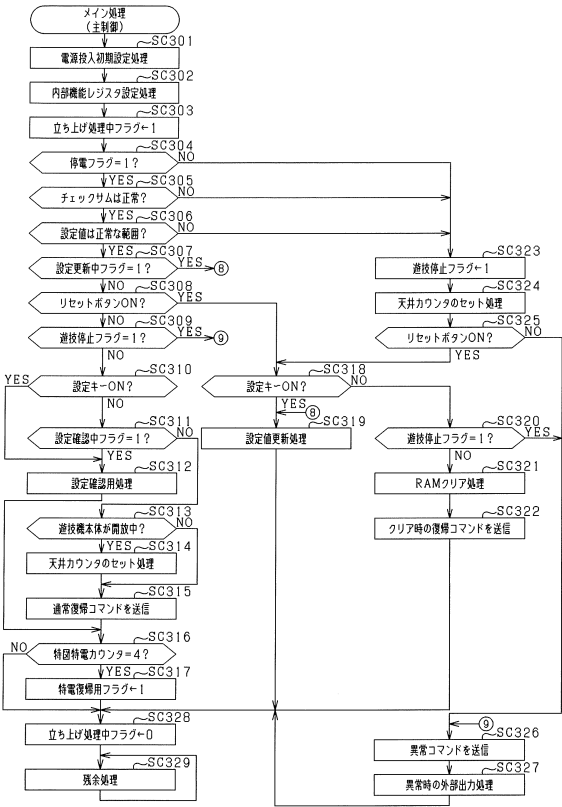
【図 1 8 2】



【図 1 8 3】

384				385			
特電入賞装置381	駆動信号	数値情報	時間 (ms)	アドレス	特電入賞装置381	駆動信号	数値情報
開放中 切換動作期間 (128ms)	開放動作 (第1閉鎖〜第1開放)	50	200	0101H ~ 0102H	閉鎖中 切換動作期間 (128ms)	閉鎖動作 (第1閉鎖〜第1閉鎖)	50
	第2開放	2	8	0103H ~ 0104H		第2閉鎖	2
	第1開放	25	100	0105H ~ 0106H		第1閉鎖	25
	第2開放	2	8	0107H ~ 0107H		第2閉鎖	2
	第1開放	25	100	0108H ~ 0109H		第1閉鎖	25
	第2開放	2	8	0109H ~ 010AH		第2閉鎖	2
	第1開放	25	100	010BH ~ 010CH		第1閉鎖	25
	第2開放	2	8	010DH ~ 010EH		第2閉鎖	2
	第1開放	25	100	010FH ~ 0110H		第1閉鎖	25
	第2開放	2	8	0111H ~ 0112H		第2閉鎖	2
特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25	100	0113H ~ 0114H	特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0115H ~ 0116H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0117H ~ 0118H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0119H ~ 011AH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	011BH ~ 011CH		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	011DH ~ 011EH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	011FH ~ 0120H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0121H ~ 0122H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0123H ~ 0124H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0125H ~ 0126H		第2閉鎖	2
特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25	100	0127H ~ 0128H	特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0129H ~ 012AH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	012BH ~ 012CH		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	012DH ~ 012EH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	012FH ~ 0130H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0131H ~ 0132H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0133H ~ 0134H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0135H ~ 0136H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0137H ~ 0138H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0139H ~ 013AH		第2閉鎖	2
特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25	100	013BH ~ 013CH	特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	013DH ~ 013EH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	013FH ~ 0140H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0141H ~ 0142H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0143H ~ 0144H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0145H ~ 0146H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0147H ~ 0148H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0149H ~ 014AH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	014BH ~ 014CH		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	014DH ~ 014EH		第2閉鎖	2
特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25	100	014FH ~ 0150H	特電閉鎖用 期間	第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0151H ~ 0152H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0153H ~ 0154H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0155H ~ 0156H		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	0157H ~ 0158H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0159H ~ 015AH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	015BH ~ 015CH		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	015DH ~ 015EH		第2閉鎖	2
	第1閉鎖	25	100	015FH ~ 0160H		第1閉鎖	25
	第2閉鎖	2	8	0161H ~ 0162H		第2閉鎖	2

【図 1 8 4】



10

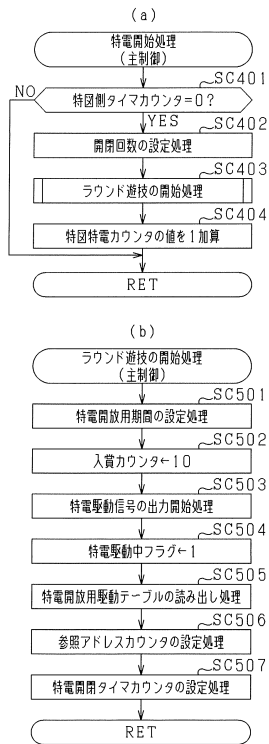
20

30

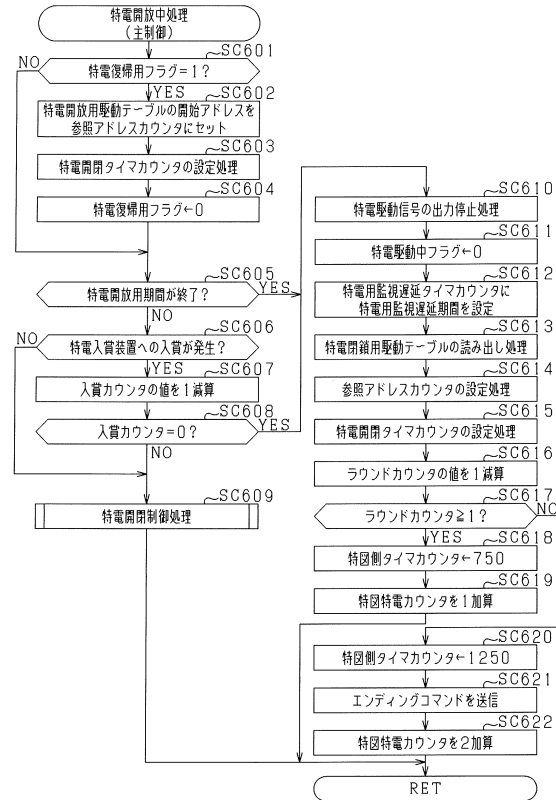
40

50

【図 185】



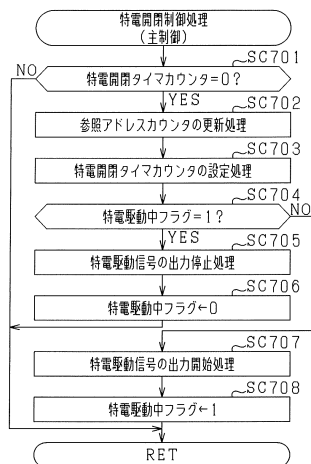
【図 186】



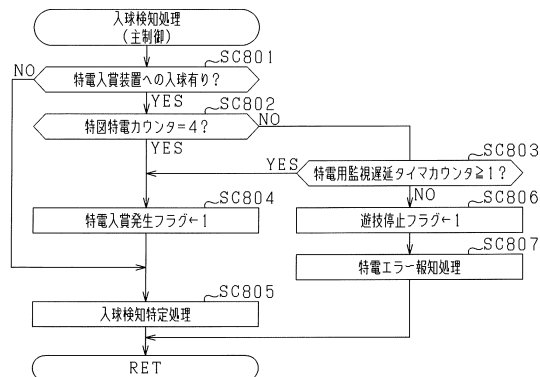
10

20

【図 187】



【図 188】

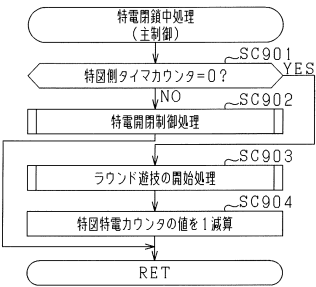


30

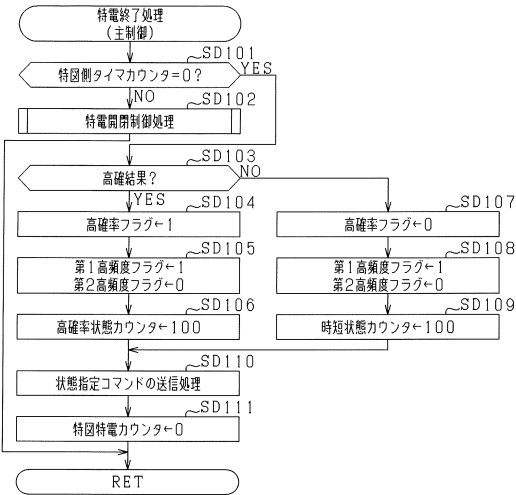
40

50

【図 1 8 9】



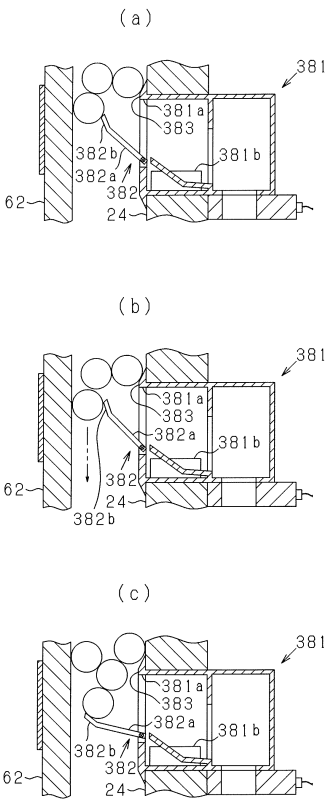
【図 1 9 0】



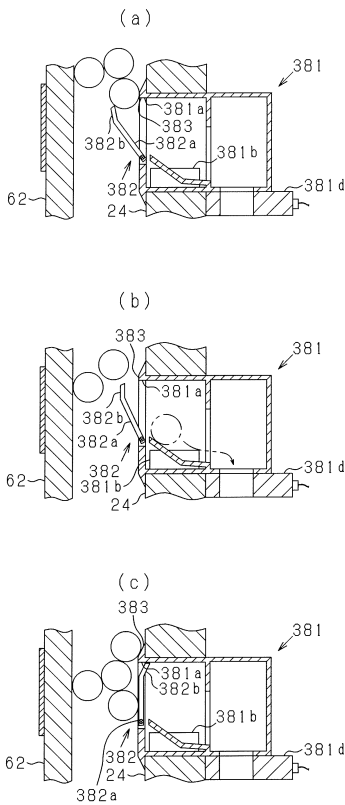
10

20

【図 1 9 1】



【図 1 9 2】

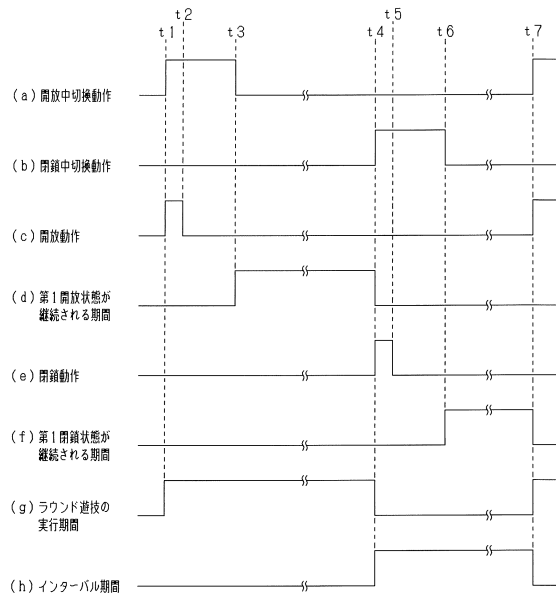


30

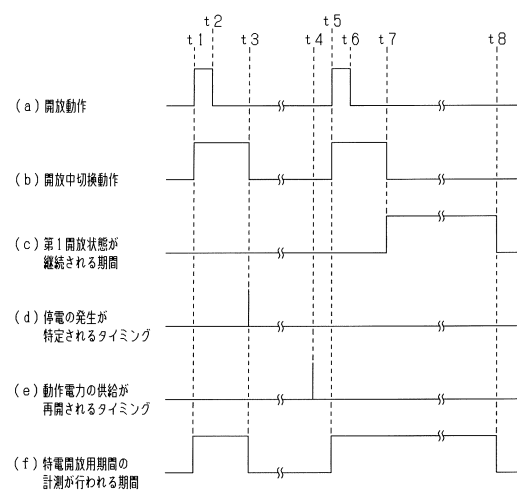
40

50

【図 193】



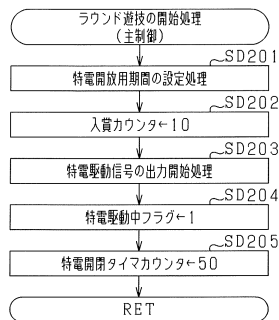
【図 194】



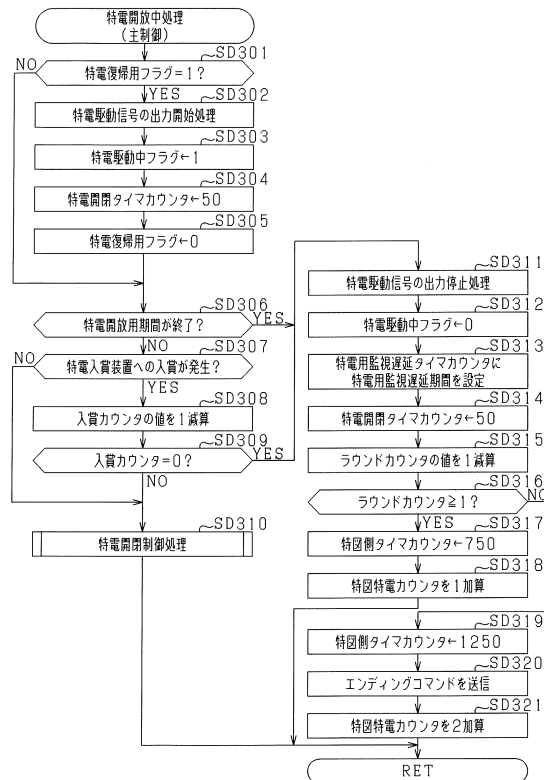
10

20

【図 195】



【図 196】

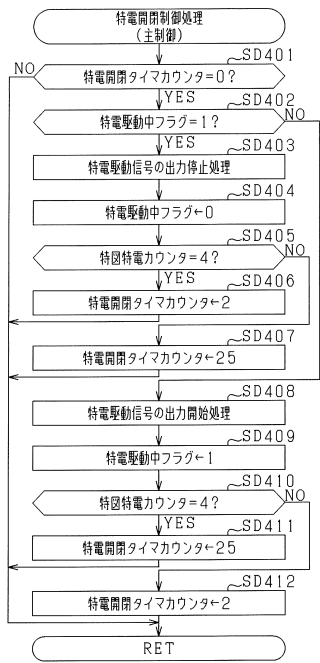


30

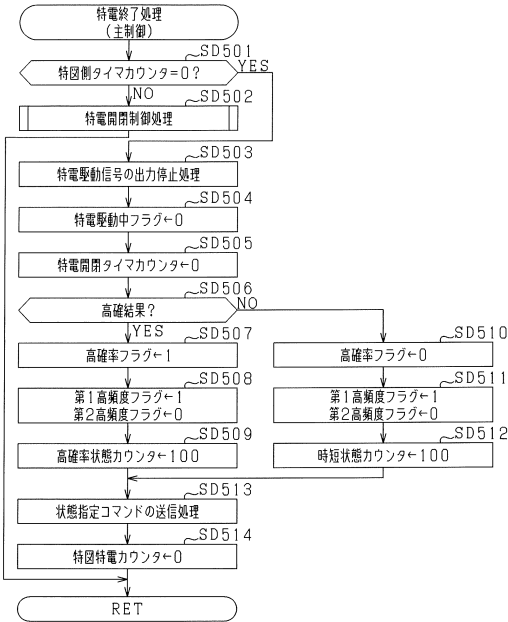
40

50

【図 1 9 7】



【図 1 9 8】



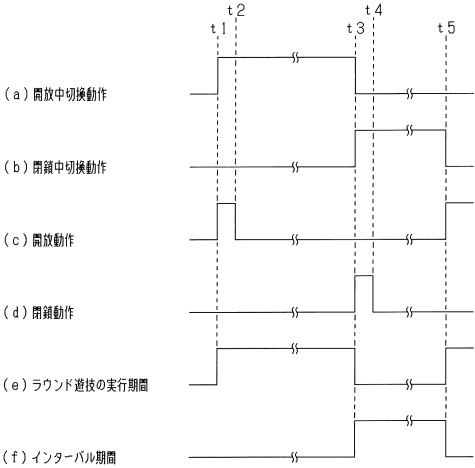
10

20

【図 1 9 9】

	時間 (ms)	数値 情報	駆動 信号	特電入賞装置381
開放中切換 動作期間	200	50	ON	開放動作 (第1閉鎖→第1開放)
	8	2	OFF	第2開放
	100	25	ON	第1開放
	8	2	OFF	第2開放
	100	25	ON	第1開放
	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮
閉鎖中切換 動作期間	8	2	OFF	第2閉鎖
	100	25	ON	第1閉鎖
	200	50	OFF	閉鎖動作 (第1開放→第1閉鎖)
	8	2	ON	第2閉鎖
	100	25	OFF	第1閉鎖
	8	2	ON	第2閉鎖
	100	25	OFF	第1閉鎖
	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 2 0 0】

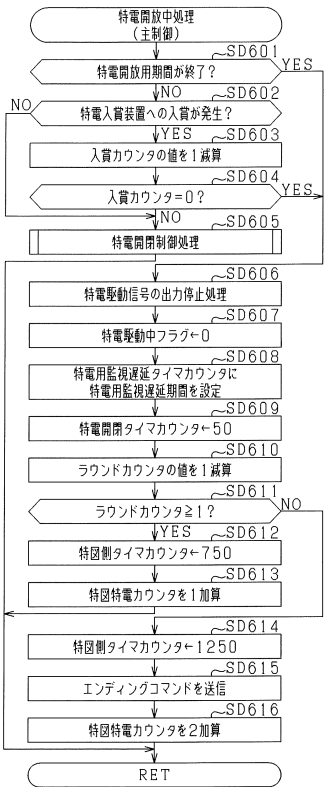


30

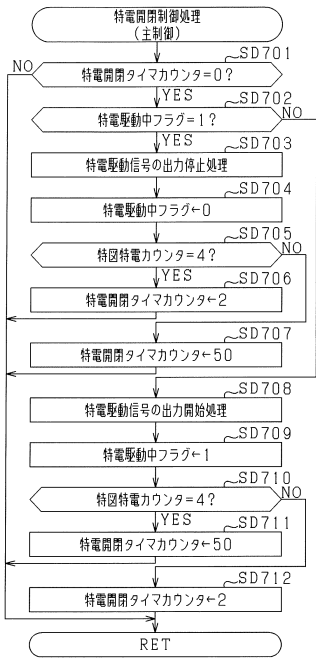
40

50

【図 2 0 1】



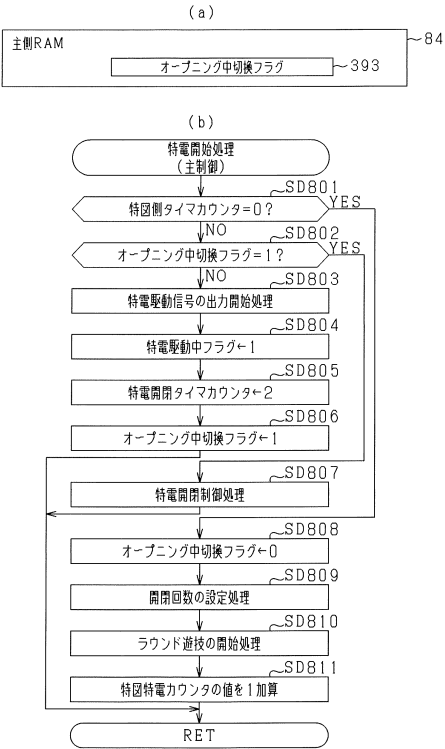
【図 2 0 2】



【図 2 0 3】

	時間 (ms)	数値 情報	駆動 信号	特電入賞装置381
開放中切換 動作期間	200	50	ON	開放動作 (第1閉鎖→第1開放)
	8	2	OFF	第2開放
	200	50	ON	第1開放
	8	2	OFF	第2開放
	200	50	ON	第1開放
	.	.	.	.
	8	2	OFF	第2開放
閉鎖中切換 動作期間	200	50	ON	第1開放
	200	50	OFF	閉鎖動作 (第1開放→第1閉鎖)
	8	2	ON	第2閉鎖
	200	50	OFF	第1閉鎖
	8	2	ON	第2閉鎖
	200	50	OFF	第1閉鎖
	.	.	.	.
	8	2	ON	第2閉鎖
	200	50	OFF	第1閉鎖

【図 2 0 4】



10

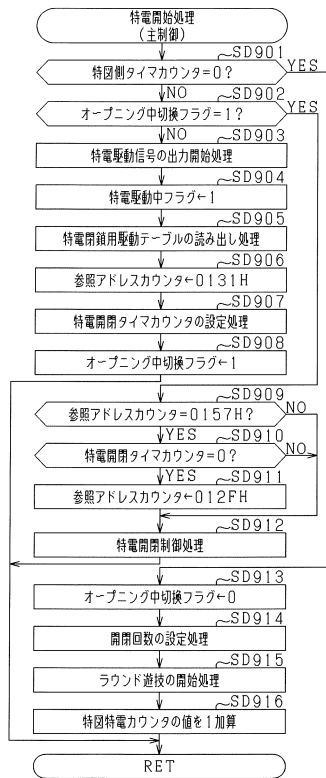
20

30

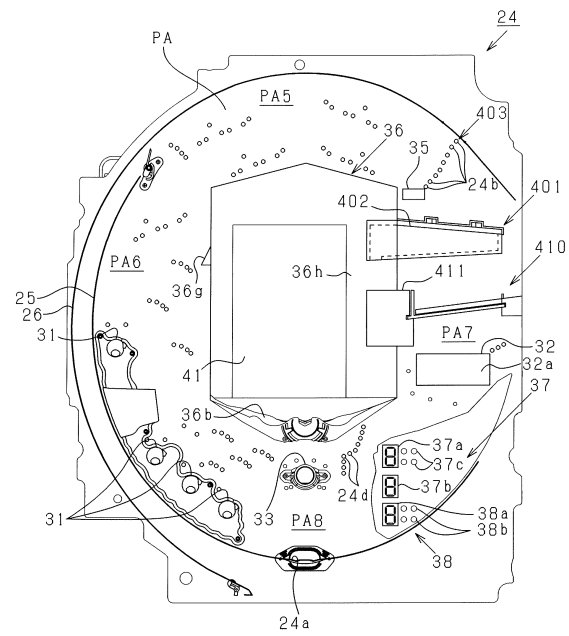
40

50

【図 205】



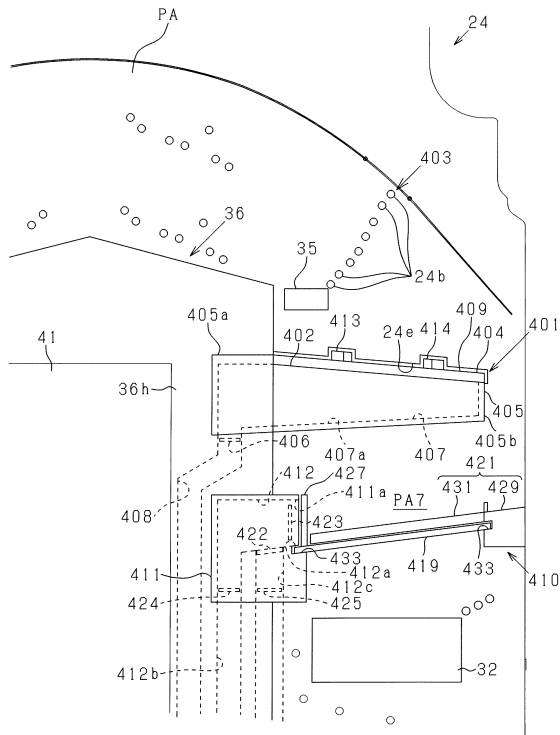
【図 206】



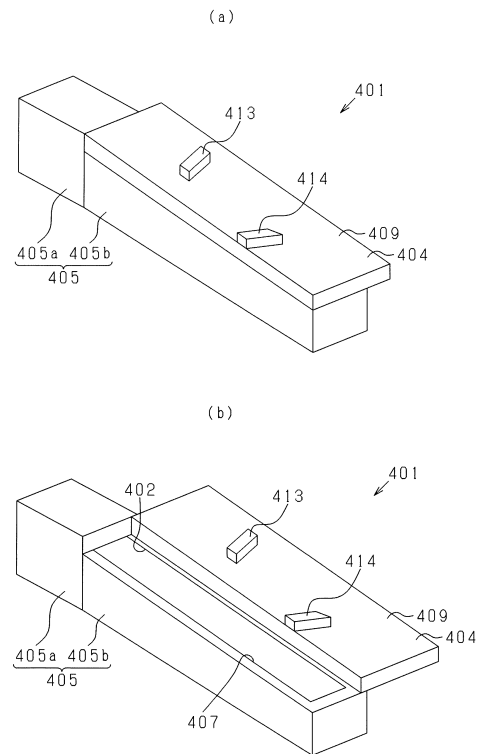
10

20

【図 207】



【図 208】

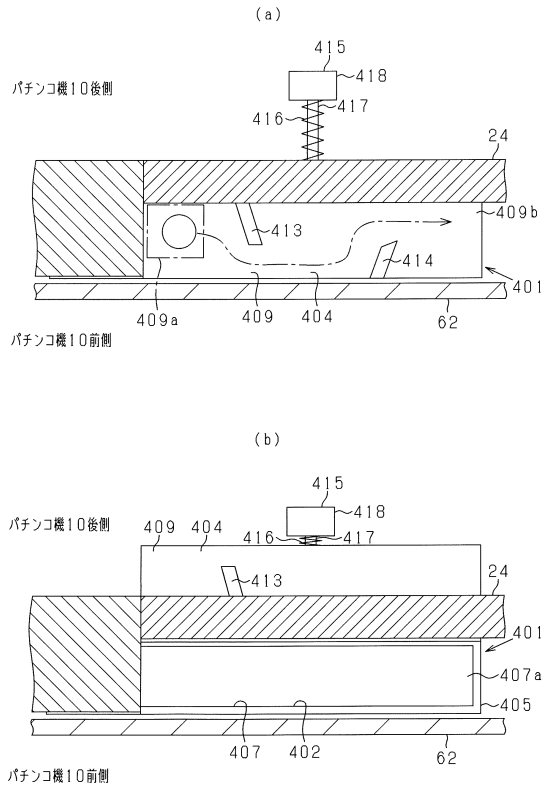


30

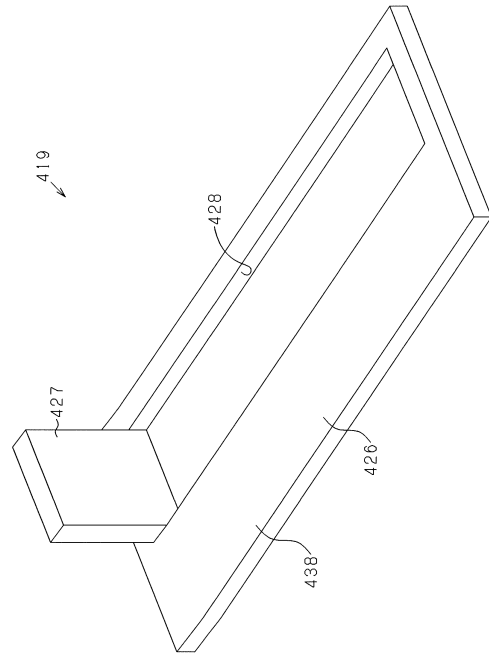
40

50

【図 2 0 9】



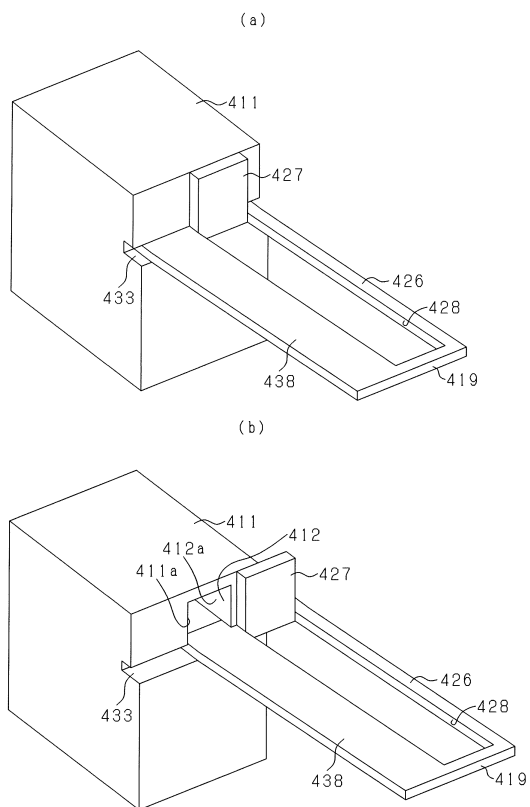
【図 2 1 0】



10

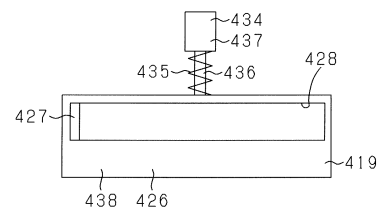
20

【図 2 1 1】



30

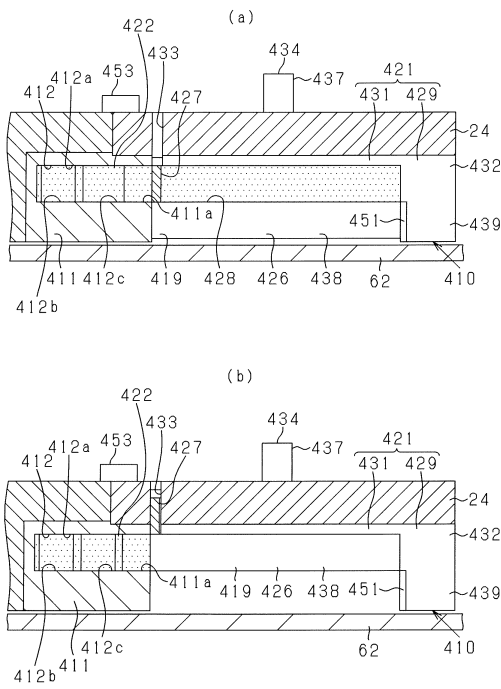
【図 2 1 2】



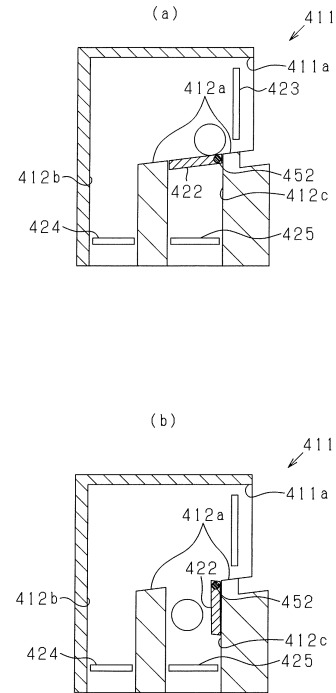
40

50

【図 2 1 3】



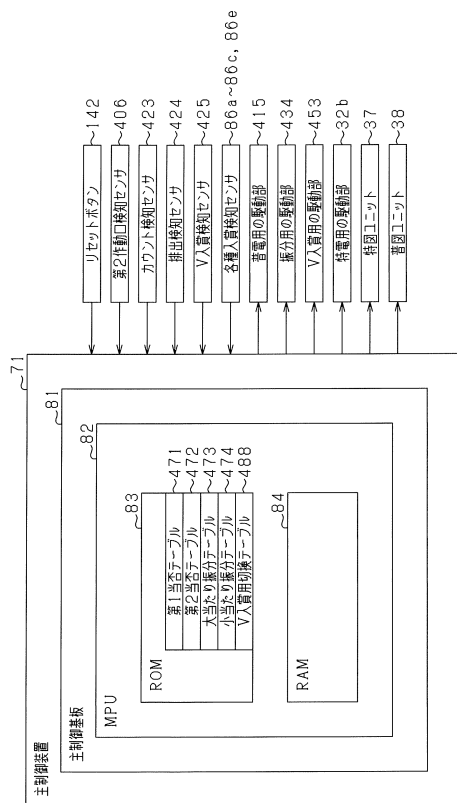
【図 2 1 4】



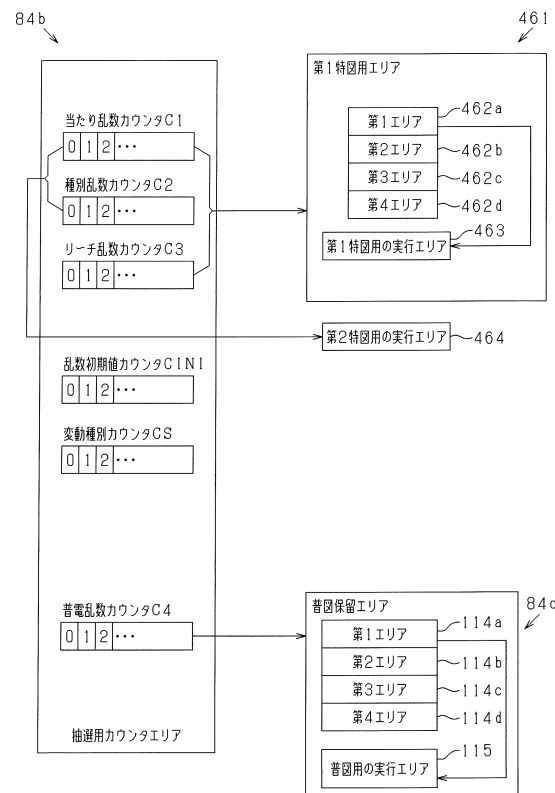
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】



30

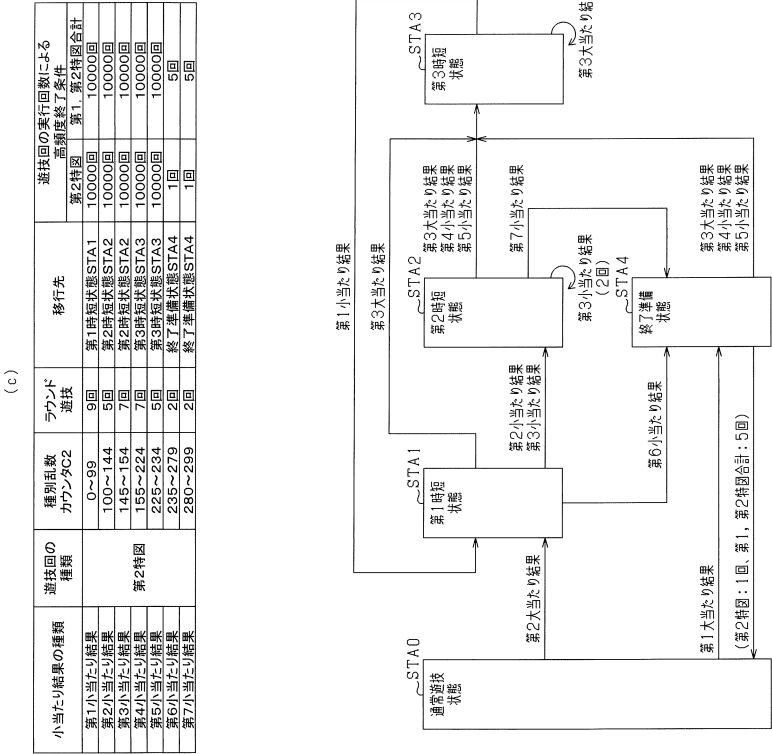
40

50

【図 2 1 7】

第1当否判定テーブル471				第2当否判定テーブル472			
設定	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果	設定	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	636回	—	64900回	636回	30000回	30000回	34850回
設定2	646回	—	64890回	646回	30000回	30000回	34890回
設定3	656回	—	64880回	656回	30000回	30000回	34880回
設定4	666回	—	64870回	666回	30000回	30000回	34870回
設定5	676回	—	64860回	676回	30000回	30000回	34860回
設定6	686回	—	64850回	686回	30000回	30000回	34850回

【図 2 1 8】



【図 2 1 9】

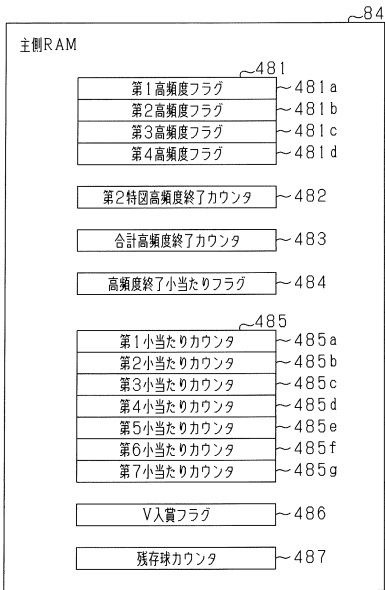
小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件							
	小当たり結果の種類						
	第1	第2	第3	第4	第5	第6	第7
第1時短状態STA1	100回	1回		100回	1回	100回	100回
第2時短状態STA2	100回	2回	1回	100回	100回	100回	100回
第3時短状態STA3	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回
終了準備状態STA4	—	—	—	1回	—	—	—

高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の実行割合				
遊技状態の種類	第1時短状態STA1	第2時短状態STA2	第3時短状態STA3	終了準備状態STA4
第3大当たり結果	6.2%	6.1%	6.2%	7.6%
第1小当たり結果	0%	0%	93.8%	0%
第2小当たり結果	42.2%	0%	0%	0%
第3小当たり結果	9.4%	0.7%	0%	0%
第4小当たり結果	0%	65.2%	0%	80.9%
第5小当たり結果	0%	9.3%	0%	11.6%
第6小当たり結果	42.2%	0%	0%	0%
第7小当たり結果	0%	18.6%	0%	0%

時短状態の種類		時短継続確率 (小当たり結果又は大当たり結果発生時)	
第1時短状態STA1		57.8%	
第2時短状態STA2		81.4%	
第3時短状態STA3		100.0%	

遊技状態の種類					開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数			
					2回	5回	7回	9回
					45.0%	45.0%	10.0%	0%
第1時短状態STA1					19.8%	9.9%	70.2%	0%
第2時短状態STA2					0%	0%	0%	100.0%
第3時短状態STA3					0%	12.5%	87.5%	0%
終了準備状態STA4								

【図 2 2 0】



10

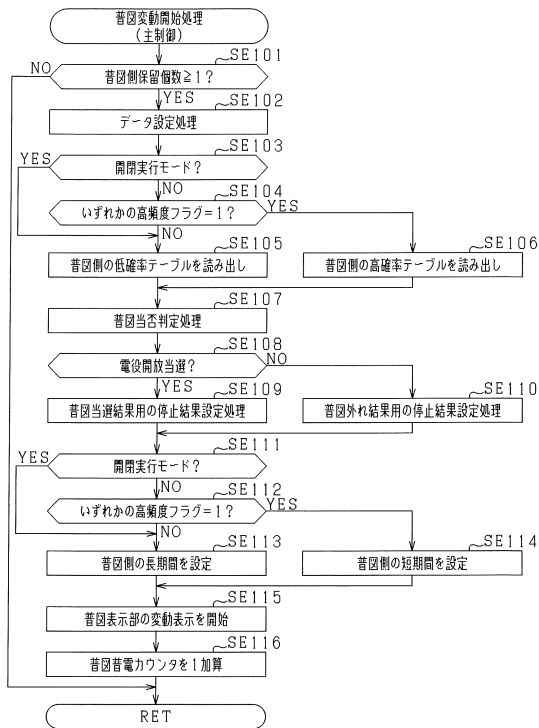
20

30

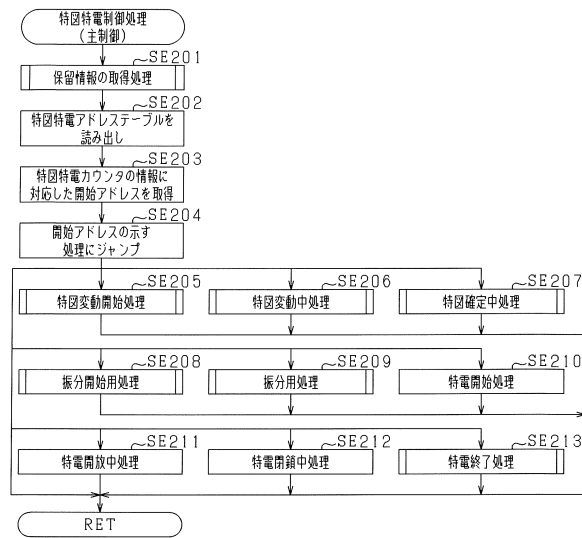
40

50

【図 2 2 1】



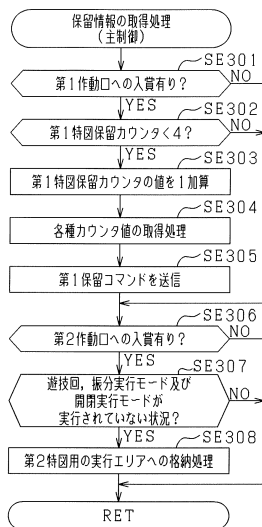
【図 2 2 2】



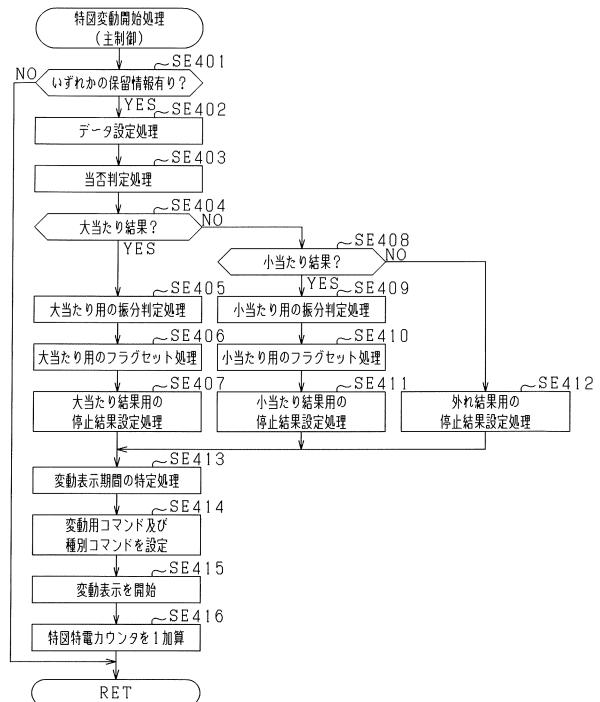
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

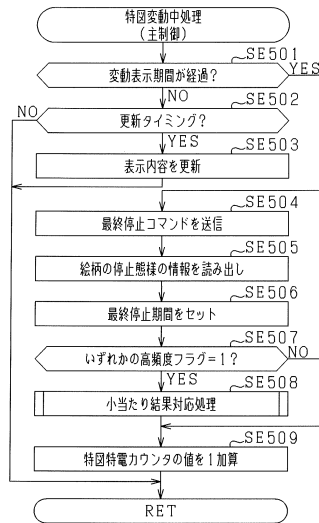


30

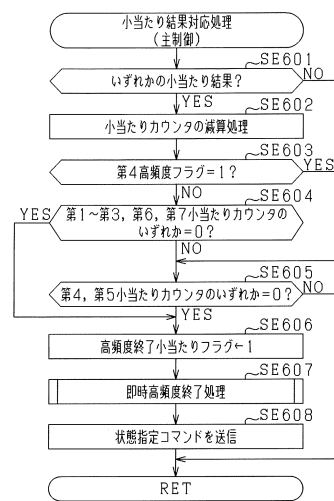
40

50

【図 2 2 5】



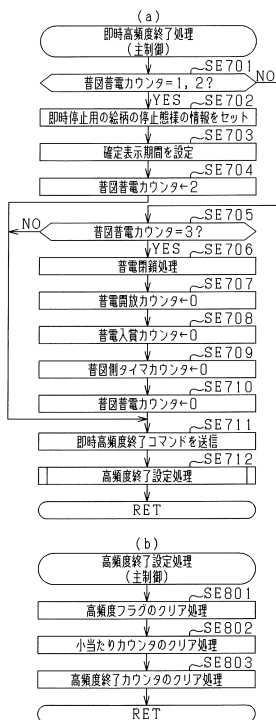
【図 2 2 6】



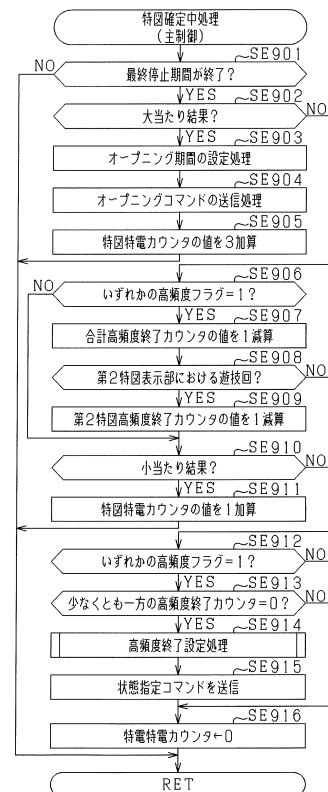
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

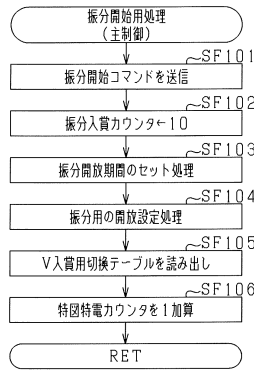


30

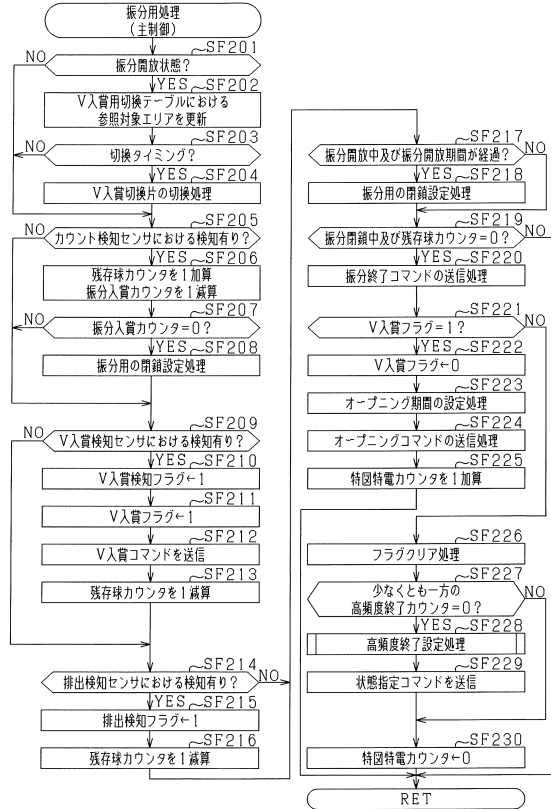
40

50

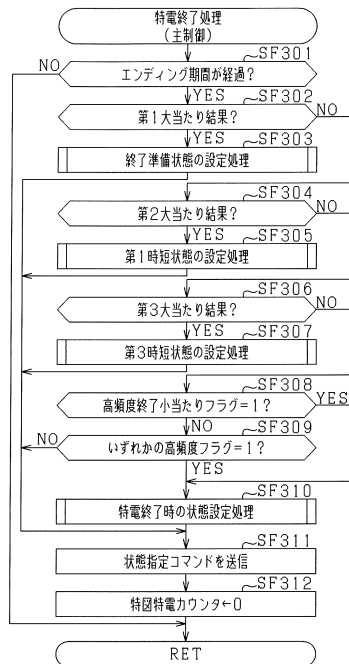
【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



【図 2 3 1】



【図 2 3 2】



10

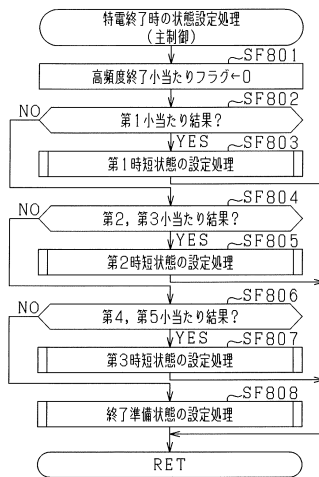
20

30

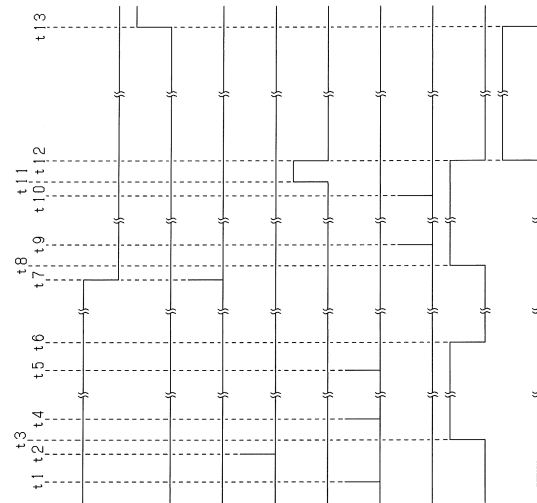
40

50

【図 2 3 3】



【図 2 3 4】

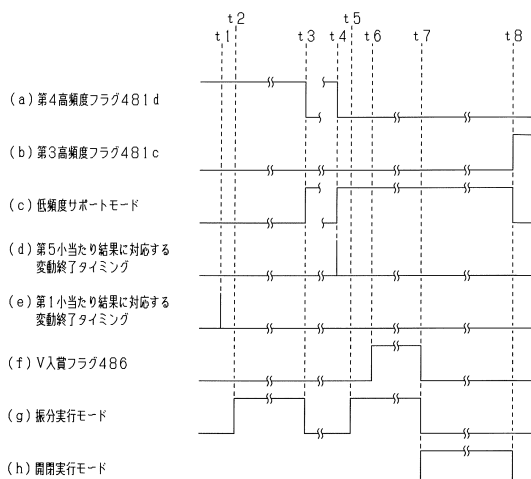


- (a) 第1高頻度フラグ481a
- (b) 第2高頻度フラグ481b
- (c) 第2小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (d) 第4小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (e) V入賞フラグ486
- (f) 第2作動口402に入賞するタイミング
- (g) 振分基幹部411に入賞するタイミング
- (h) 振分実行モード
- (i) 開閉実行モード

10

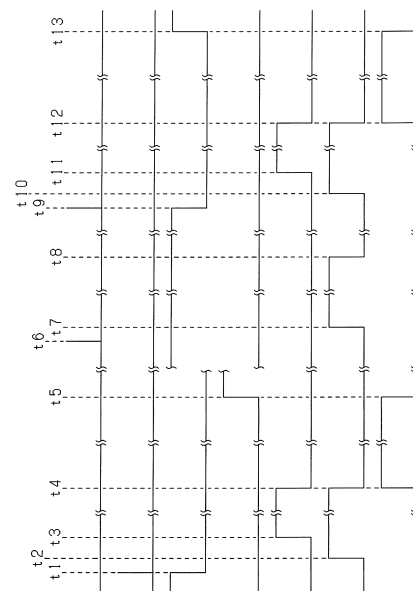
20

【図 2 3 5】



- (a) 第4高頻度フラグ481d
- (b) 第3高頻度フラグ481c
- (c) 低頻度リポートモード
- (d) 第5小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (e) 第1小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (f) V入賞フラグ486
- (g) 振分実行モード
- (h) 開閉実行モード

【図 2 3 6】



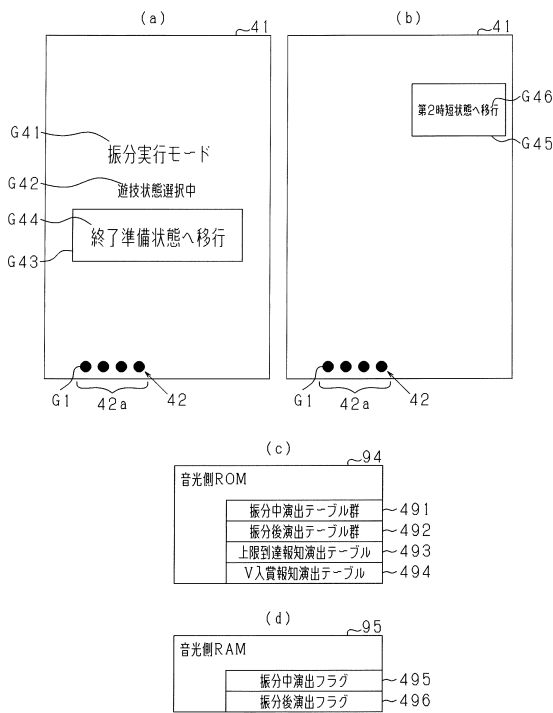
- (a) 第3小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (b) 第5小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (c) 第2高頻度フラグ481b
- (d) 第3高頻度フラグ481c
- (e) V入賞フラグ486
- (f) 振分実行モード
- (g) 開閉実行モード

30

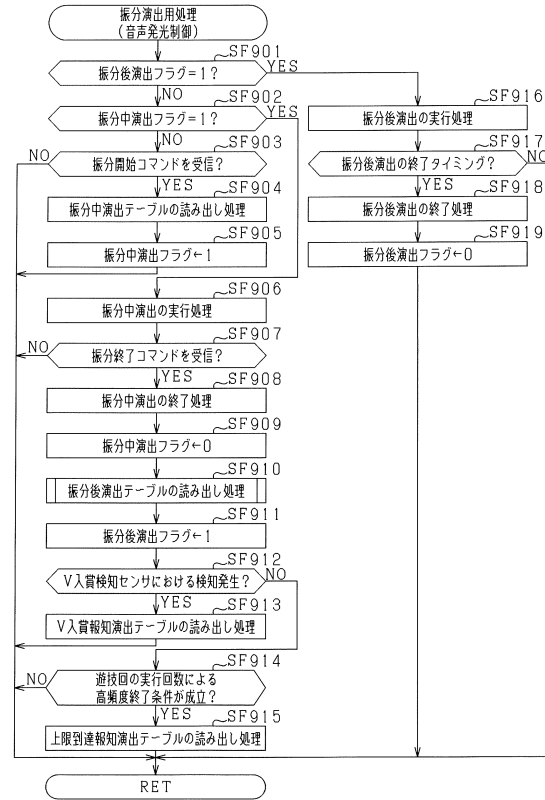
40

50

【図 2 3 7】



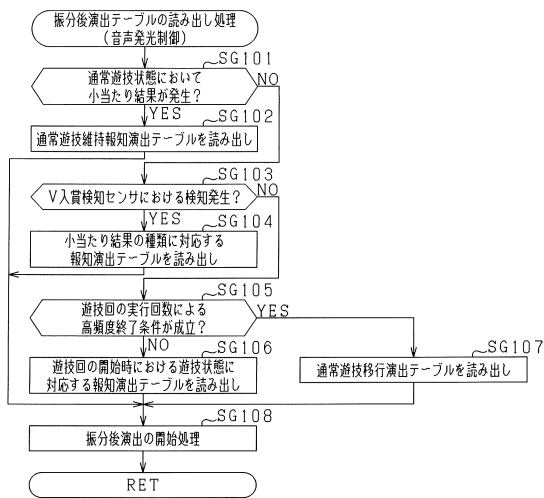
【図 2 3 8】



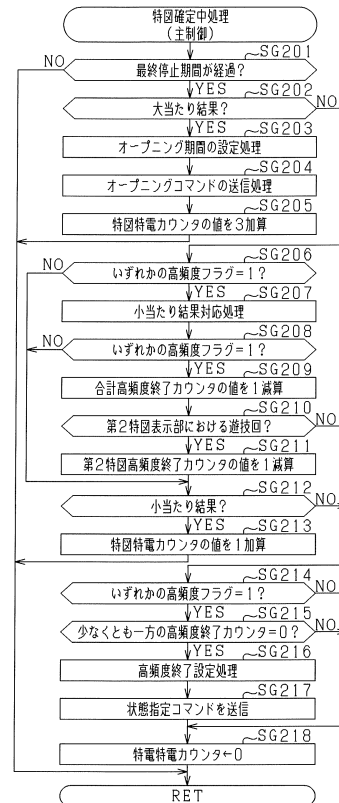
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】



30

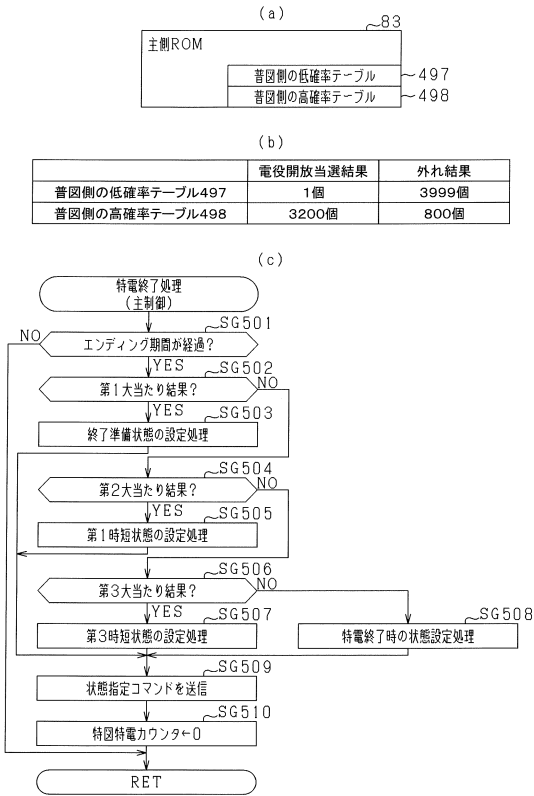
40

50

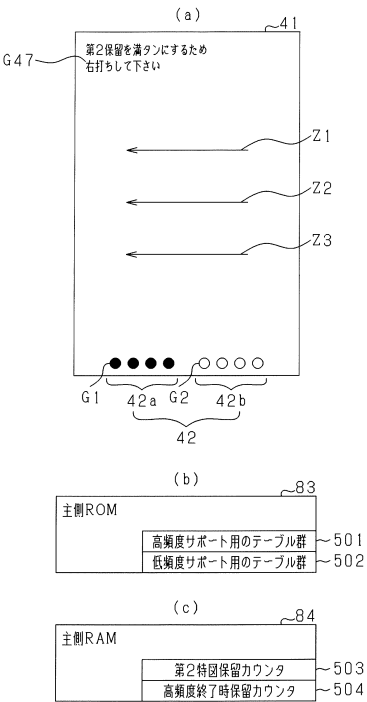
【図 2 4 1】



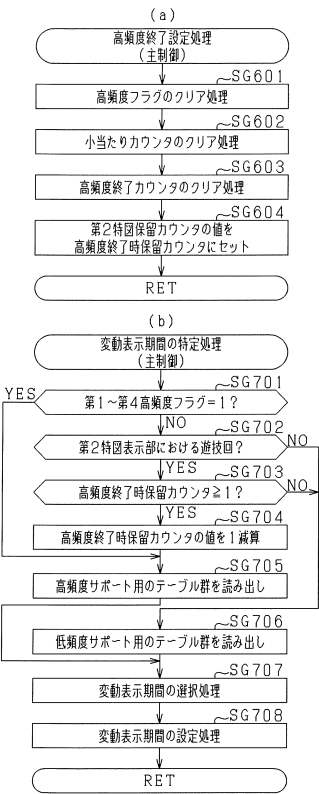
【図 2 4 2】



【図 2 4 3】



【図 2 4 4】



10

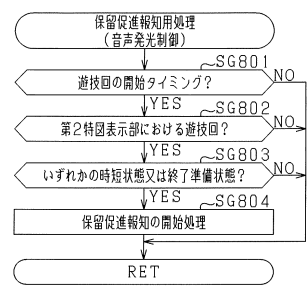
20

30

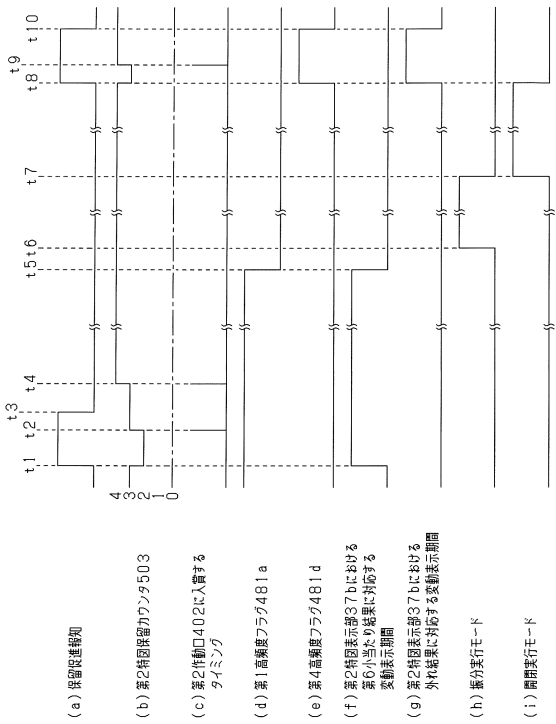
40

50

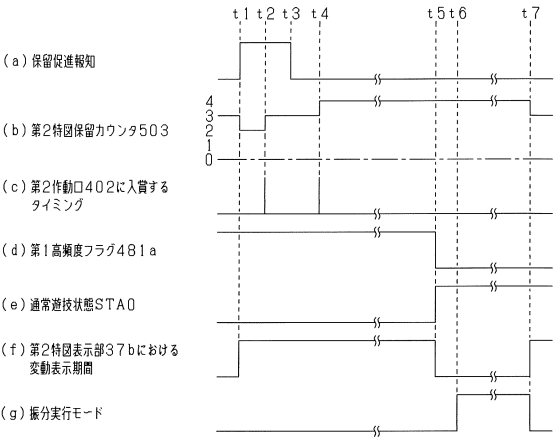
【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

(a)

大当たり結果の種類	移行先
第1大当たり結果	通常遊技状態STAO
第2大当たり結果	第1時短状態STA1
第3大当たり結果	第3時短状態STA3

(b)

小当たり結果の種類	移行先
第1小当たり結果	第1時短状態STA1
第2小当たり結果	第2時短状態STA2
第3小当たり結果	第2時短状態STA2
第4小当たり結果	第3時短状態STA3
第5小当たり結果	第3時短状態STA3
第6小当たり結果	通常遊技状態STAO
第7小当たり結果	通常遊技状態STAO

10

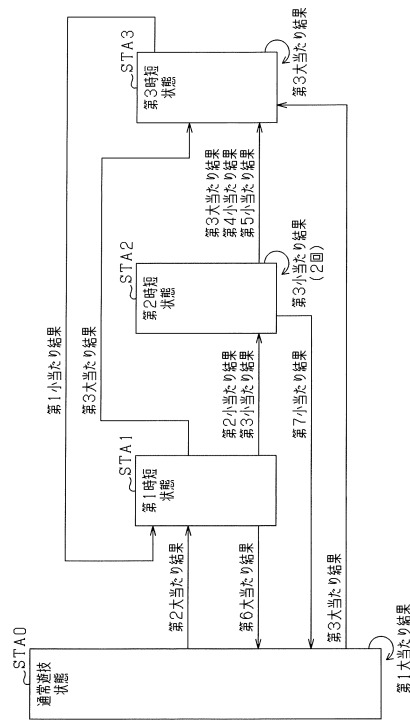
20

30

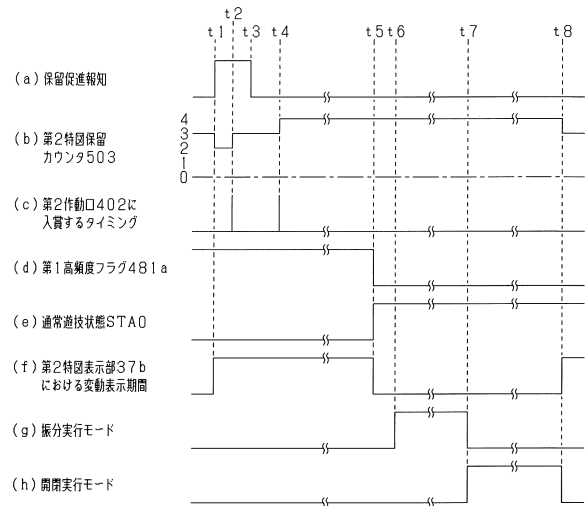
40

50

【図 2 4 9】



【図 2 5 0】



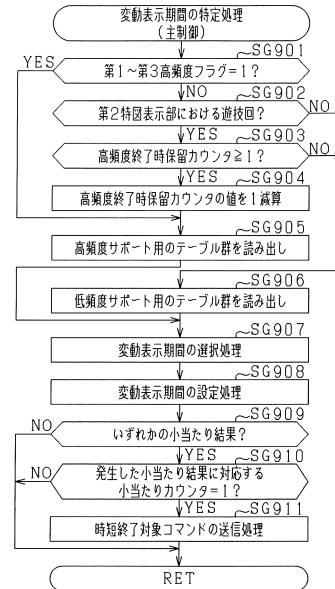
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

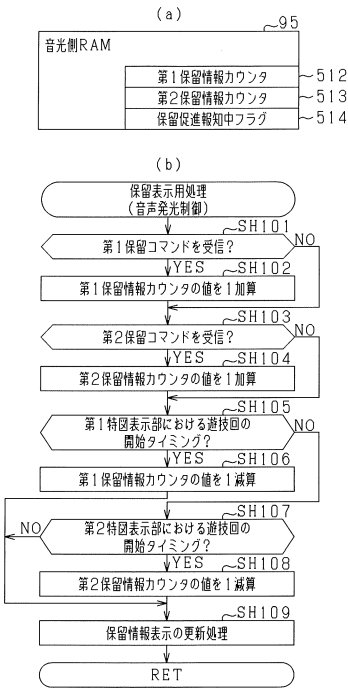


30

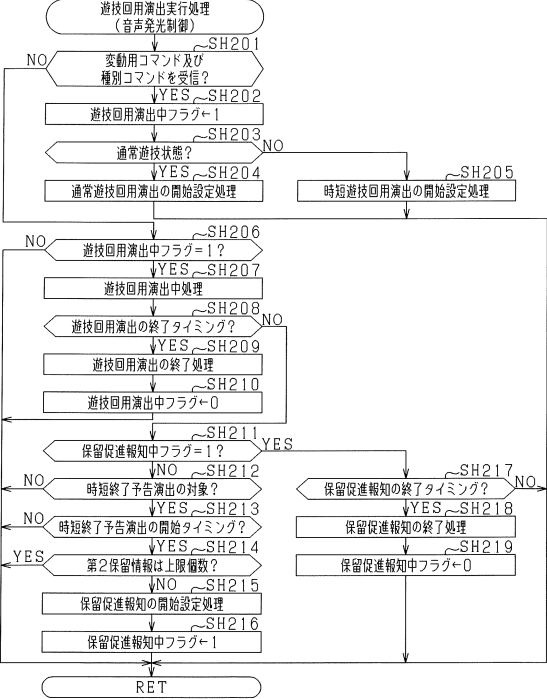
40

50

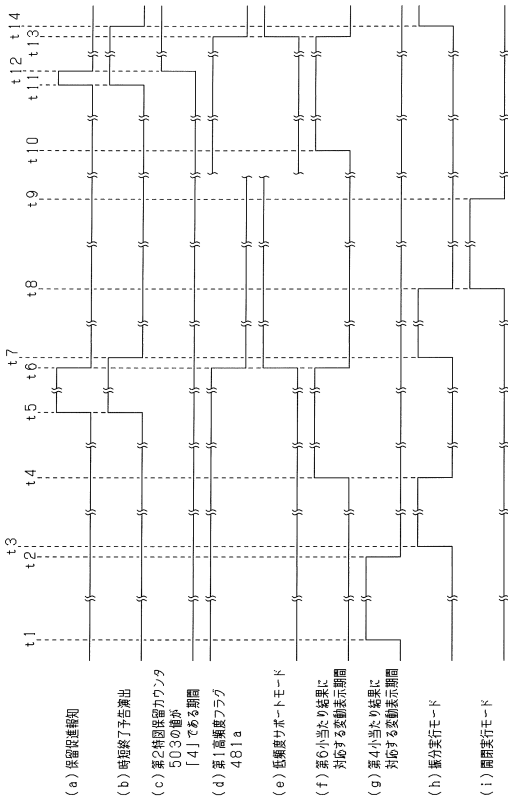
【図 2 5 3】



【図 2 5 4】



【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

(a)

小当たり結果の種類	遊技回の種類	種別乱数 カウンタC2	ラウンド 遊技	移行先	遊技回の実行回数による 高頻度終了条件	
					第2特図	第1、第2特図合計
第1小当たり結果	第2特図	0~49	10回	第1時短状態STB1	1000回	10000回
第2小当たり結果		50~99	5回	第2時短状態STB2	1000回	10000回
第3小当たり結果		100~174	7回	第3時短状態STB3	1000回	10000回
第4小当たり結果		175~224	7回	第3時短状態STB3	1000回	10000回
第5小当たり結果		225~274	5回	終了準備状態STB4	1回	5回
第6小当たり結果		275~299	7回	終了準備状態STB4	1回	5回

(b)

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件

小当たり結果の種類	小当たり結果の種類				
	第1	第2	第3	第4	第5
第1時短 状態STB1	100回	1回	100回	1回	100回
第2時短 状態STB2	100回	1回	100回	100回	1回
第3時短 状態STB3	1回	100回	100回	100回	100回
終了準備 状態STB4	—	—	1回	1回	—

10

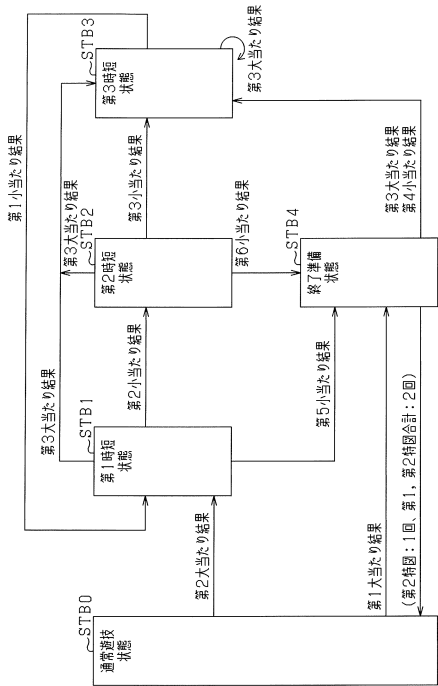
20

30

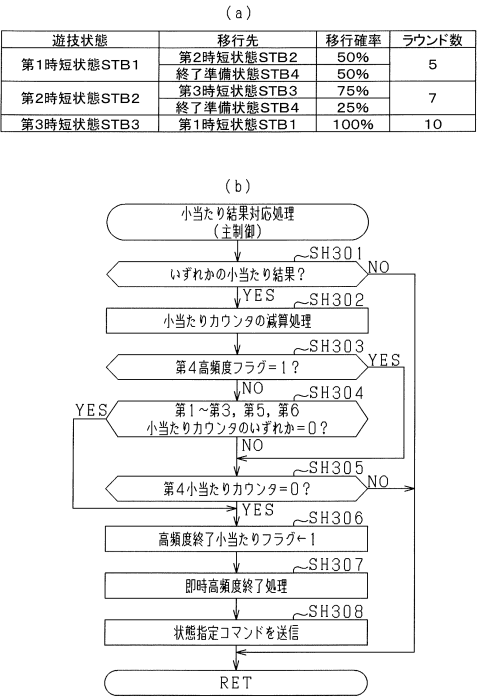
40

50

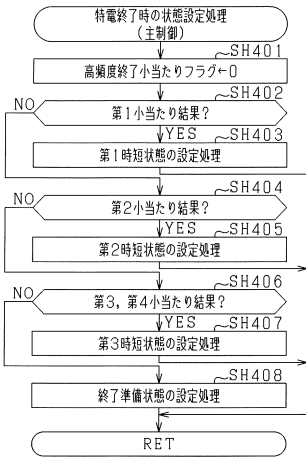
【図 2 5 7】



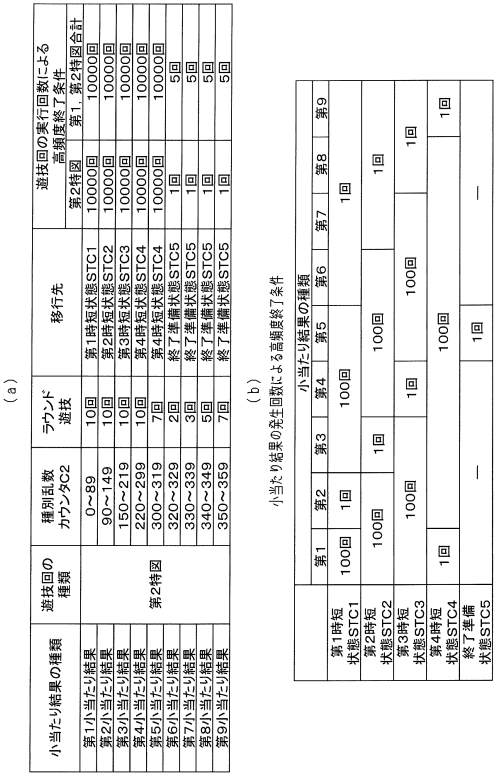
【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



【図 2 6 0】



10

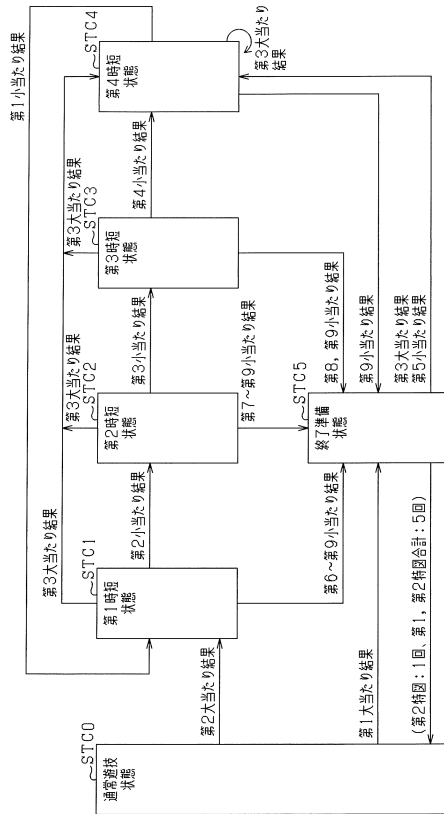
20

30

40

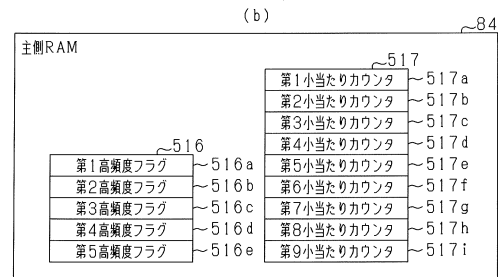
50

【図 2 6 1】

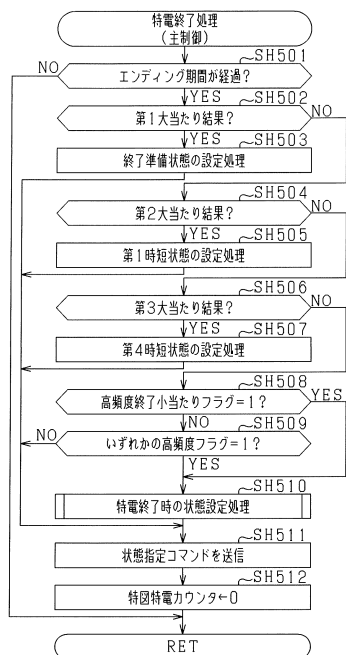


【圖 2 6 2】

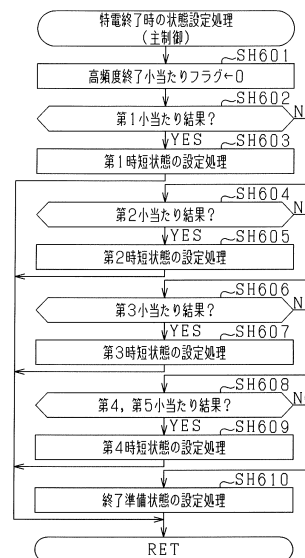
(a)			
遊技状態	移行先	移行確率	ラウンド数
第1時短状態STC1	第2時短状態STC2	60%	10
	終了準備状態STC5	40%	2、3、5又は7
第2時短状態STC2	第3時短状態STC3	70%	10
	終了準備状態STC5	30%	2、3又は5
第3時短状態STC3	第4時短状態STC4	80%	10
	終了準備状態STC5	20%	2又は3
第4時短状態STC4	第1時短状態STC1	90%	10
	終了準備状態STC5	10%	2



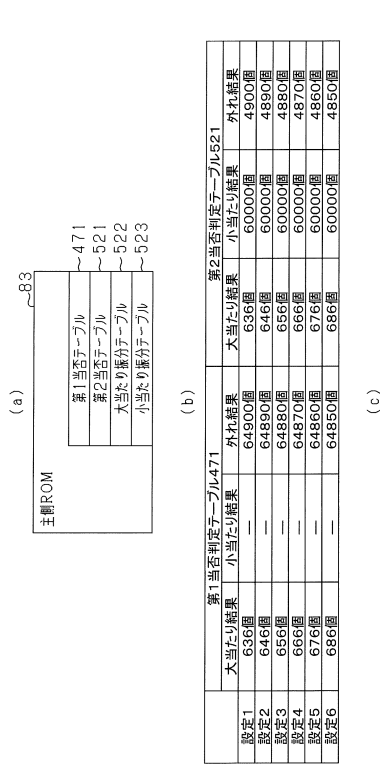
【図 2 6 3】



【圖 2 6 4】



【圖 2 6 5】



【圖 2 6 6】

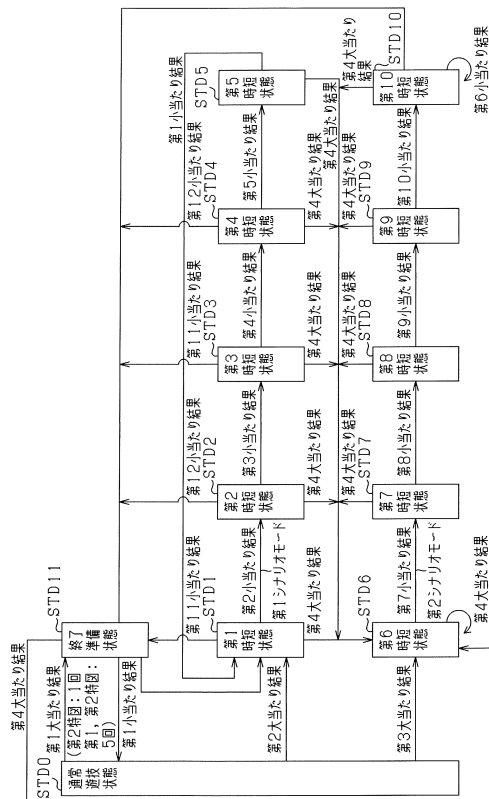
小当り結果の種類	選抜回の種類	種別乱数 カウンタC2	ラウンド 選抜	移行先	選抜回の実行回数による 高頻度終了条件												
					第2特図		第1、第2種合計										
第1小当り結果	100回	0~29	10回	第1時短状態STD1	10000回												
第2小当り結果	100回	30~44	5回	第2時短状態STD2	10000回												
第3小当り結果	100回	45~68	5回	第3時短状態STD3	10000回												
第4小当り結果	100回	69~83	7回	第4時短状態STD4	10000回												
第5小当り結果	100回	84~107	7回	第5時短状態STD5	10000回												
第6小当り結果	100回	108~113	10回	第6時短状態STD6	10000回												
第7小当り結果	100回	114~143	5回	第7時短状態STD7	10000回												
第8小当り結果	100回	144~173	5回	第8時短状態STD8	10000回												
第9小当り結果	100回	174~203	7回	第9時短状態STD9	10000回												
第10小当り結果	100回	204~223	7回	終了準備状態STD11	1回												
第11小当り結果	100回	234~248	5回	終了準備状態STD11	5回												
第12小当り結果	100回	249~254	5回	終了準備状態STD11	5回												
第13小当り結果	100回	255~278	5回	終了準備状態STD11	5回												

(b)

小当り結果の発生回数による高頻度終了条件

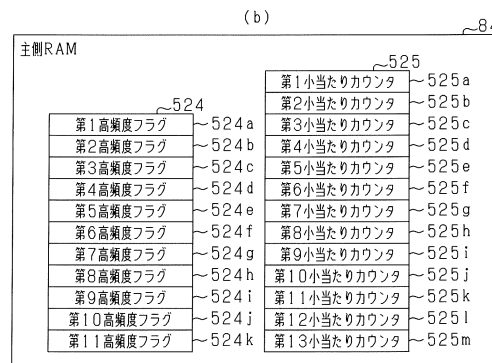
小当り結果の種類	小当り結果の種類												
	第1	第2	第3	第4	第5	第6	第7	第8	第9	第10	第11	第12	第13
第1時短状態STD1	100回	1回				100回					1回		100回
第2時短状態STD2	100回	1回				100回					1回		100回
第3時短状態STD3	100回		1回			100回					1回		100回
第4時短状態STD4	100回		100回			1回			100回		1回		100回
第5時短状態STD5	1回								100回				
第6時短状態STD6			100回						1回		100回		
第7時短状態STD7			100回						1回		100回		
第8時短状態STD8									1回		100回		
第9時短状態STD9											1回		
第10時短状態STD10			100回										1回
終了準備状態STD11	1回								1回		100回		

【図 267】

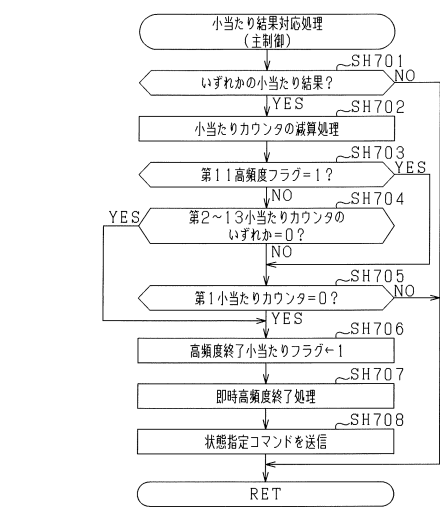


【圖 2 6 8】

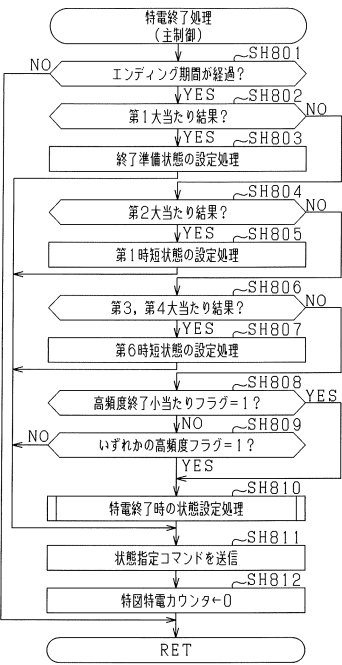
(a)			
遊技状態	移行先	移行確率	ラウンド数
第1時短状態SD1	第2時短状態SD2	50%	5
	終了準備状態SD11	50%	5
第2時短状態SD2	第3時短状態SD3	80%	5
	終了準備状態SD11	20%	5
第3時短状態SD3	第4時短状態SD4	50%	7
	終了準備状態SD11	50%	5
第4時短状態SD4	第5時短状態SD5	80%	7
	終了準備状態SD11	20%	5
第5時短状態SD5	第1時短状態SD1	100%	10
第6時短状態SD6	第7時短状態SD7	100%	5
第7時短状態SD7	第8時短状態SD8	100%	5
第8時短状態SD8	第9時短状態SD9	100%	7
第9時短状態SD9	第10時短状態SD10	100%	7
第10時短状態SD10	第10時短状態SD10	20%	10
	終了準備状態SD11	80%	5



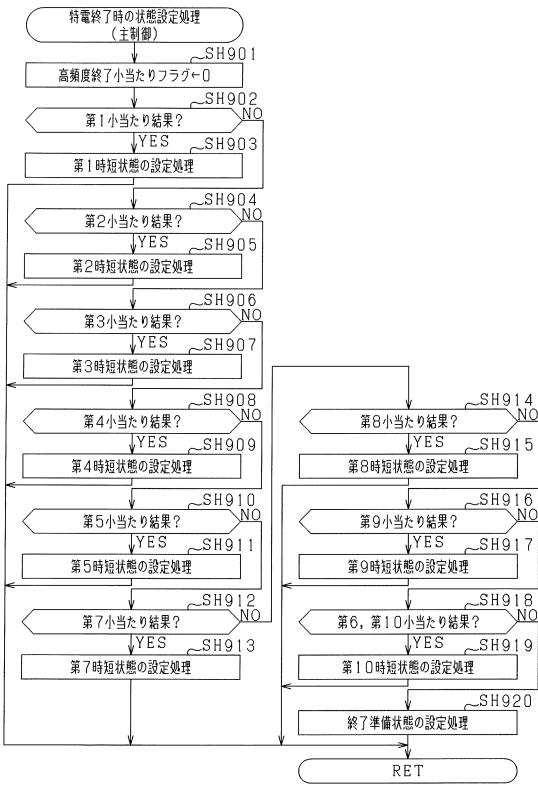
【図 2 6 9】



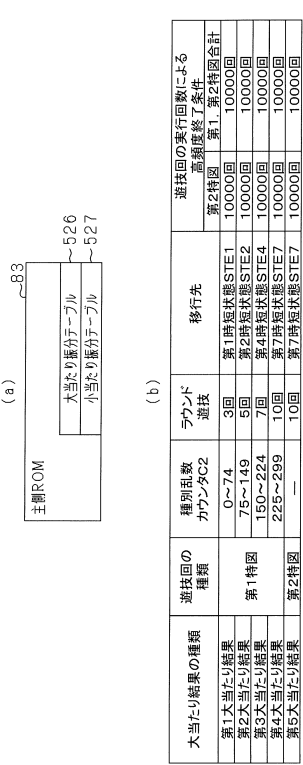
【図 2 7 0】



【図 2 7 1】



【図 2 7 2】



10

20

30

40

50

【図 2 7 3】

(a)

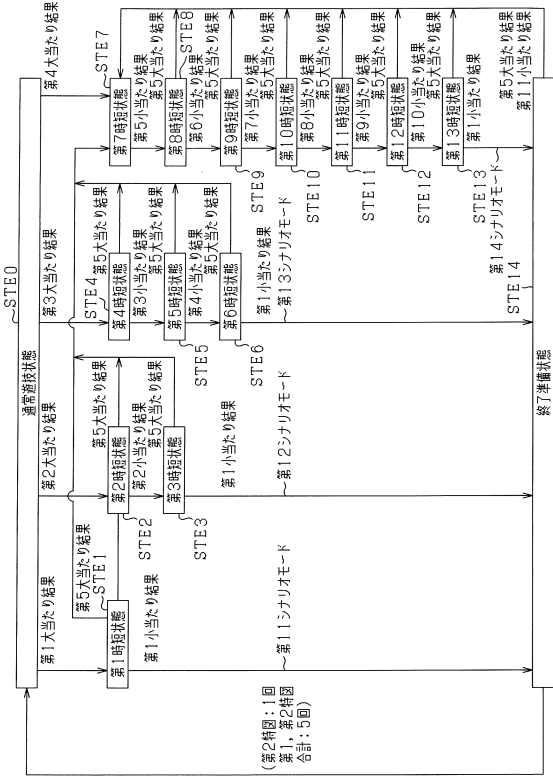
小当たり結果の種類	遊技回の種類	種別乱数カウンタC2	ラウンド遊技	移行先	遊技回の実行回数による高頻度終了条件
第1小当たり結果	第2特図	0~24	10回	終了準備状態STE14	第1, 第2特図合計 5回
第2小当たり結果	第2特図	25~49	3回	第3時短状態STE3	10000回
第3小当たり結果	第2特図	50~74	3回	第5時短状態STE5	10000回
第4小当たり結果	第2特図	75~99	5回	第6時短状態STE6	10000回
第5小当たり結果	第2特図	100~124	3回	第8時短状態STE8	10000回
第6小当たり結果	第2特図	125~149	3回	第9時短状態STE9	10000回
第7小当たり結果	第2特図	150~174	3回	第10時短状態STE10	10000回
第8小当たり結果	第2特図	175~199	3回	第11時短状態STE11	10000回
第9小当たり結果	第2特図	200~224	5回	第12時短状態STE12	10000回
第10小当たり結果	第2特図	225~249	5回	第13時短状態STE13	10000回
第11小当たり結果	第2特図	250~299	3回	第7時短状態STE7	10000回

(b)

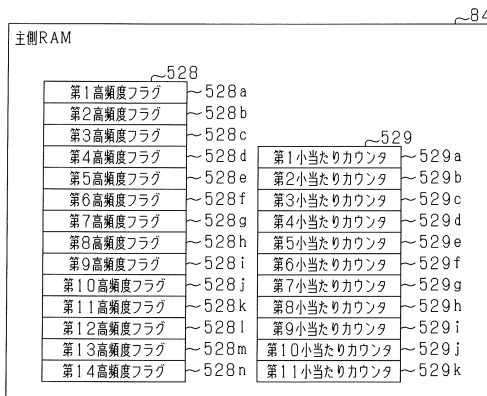
小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件

小当たり結果の種類	第1	第2	第3	第4	第5	第6	第7	第8	第9	第10	第11
第1時短状態STE1	1回										
第2時短状態STE2	100回	1回									
第3時短状態STE3	100回										
第4時短状態STE4	100回		1回								
第5時短状態STE5	100回			1回							
第6時短状態STE6	1回				100回						
第7時短状態STE7	100回					1回					
第8時短状態STE8	100回						100回				
第9時短状態STE9	100回							1回			
第10時短状態STE10	100回								100回		
第11時短状態STE11	100回									1回	
第12時短状態STE12	100回										100回
第13時短状態STE13	1回										1回
終了準備状態STE14											1回

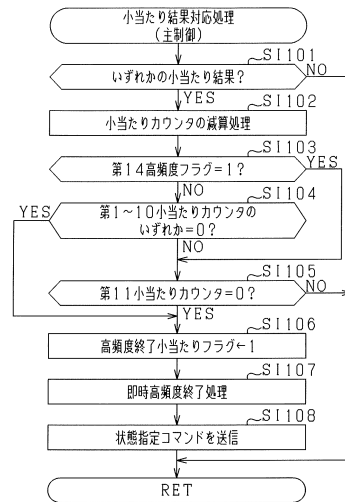
【図 2 7 4】



【図 2 7 5】



【図 2 7 6】



10

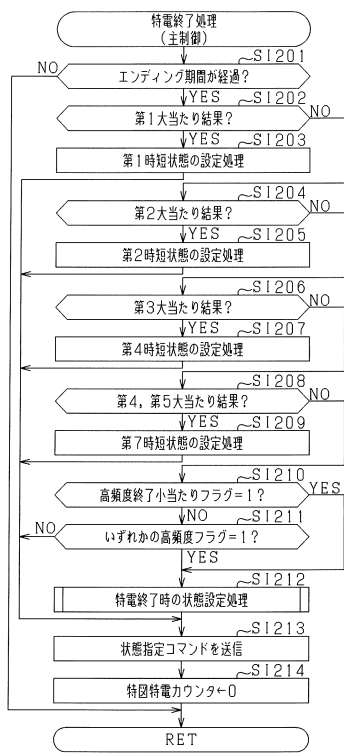
20

30

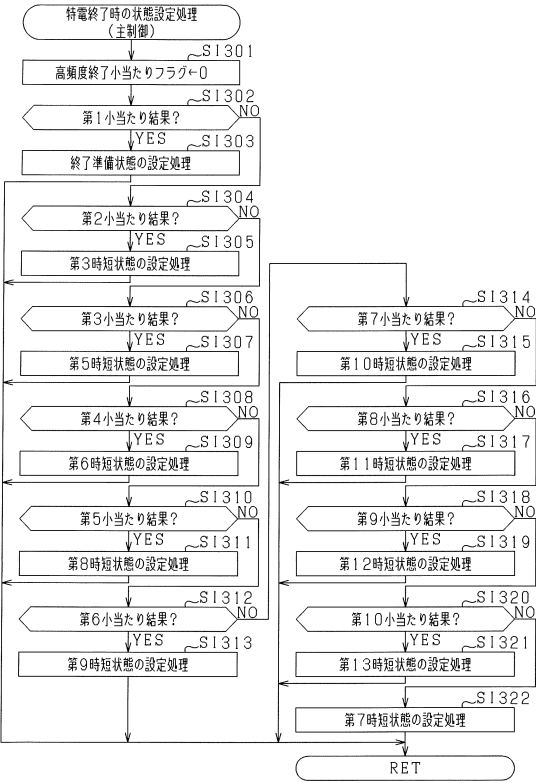
40

50

【図 277】



【図 278】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 祖父江 太佑

愛知県名古屋市千種区今池三丁目 9 番 2 1 号 株式会社サンスリー内

F ターム (参考) 2C088 AA11